

CLAN ADVENTURE: PROJECTE DE GAMIFICACIÓ INTERDISCIPLINAR



Índex

1. Introducció	3
2. Entorn del centre i alumnat	3
3. Objectius i sistemes d'avaluació	4
3.1 Criteris d'avaluació per assignatures	4
3.2 Habilitats transversals a les tres matèries.....	5
3.3 Sistemes d'avaluació	5
4. Principis metodològics	6
4.1 Gamificació: canviant la dinàmica de l'aula.....	6
4.2 Ús de les TIC	6
5. Procés: les regles del joc	7
6. Experiència i resultats	10
7. Referències i agraïments.....	15

1. Introducció

El projecte es centra en la integració de les assignatures de Medi Social, Anglès i Plàstica de 5è de primària sota una mateixa gamificació: CLAN ADVENTURE.

Mitjançant un marc simbòlic i estètic basat en la Prehistòria i l'Edat Antiga els alumnes es convertiran en éssers del paleolític que han de sobreviure i avançar com a civilització, passant per diferents etapes de la història fins a arribar a l'Edat Antiga.

Amb aquest objectiu, s'organitzen en clans i han de superar tasques i esdeveniments setmanals o d'altres temporitzacions, moltes d'elles basades en la utilització de les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC).

Clan Adventure té un component online (lloc web) on es recullen les normes i les regles del joc, els diferents taulells de puntuació i actitud, i els enllaços al google classroom i als blocs de cada clan; i un component físic, un suro a l'aula on els alumnes van registrant el seu progrés.

El bloc de cada clan permet als seus components tenir un lloc web on veure els seus progressos i habilitats (insígnies) i permet que els participants de cada clan puguin registrar el seu progrés.

La metodologia utilitzada es basa en l'ús de les TIC, aprenentatge cooperatiu, ABP (Aprenentatge Basat en Projectes), II+D (Itineraris d'aprenentatge), creative thinking i learning by doing.

2. Entorn del centre i alumnat

El projecte es desenvolupa a l'Escola Pia d'Olot. Aquest centre concertat es situa al centre de la ciutat d'Olot. L'entorn més immediat del centre està conformat per espais residencials i la zona comercial de la ciutat.

A l'escola, podem trobar nens i nenes de perfils molt diferenciats, l'alumnat immigrant és existent i s'integra a la perfecció dins la dinàmica de l'escola. Hi ha diferències econòmiques, familiars i religioses entre les famílies representant la realitat de la ciutat.

L'alumnat concret que participa en aquesta activitat pertany al nivell de cinquè de primària. 43 alumnes dividits en dues classes i que a l'hora de Medi es barregen formant els grups C/D.

La majoria dels alumnes tenen una bona predisposició a l'aprenentatge i responen molt bé a les activitats proposades, tot i això, hi ha alumnes amb dificultats d'aprenentatge. Per aquesta raó, s'organitzen els grups de treball de manera heterogènia per tal que els alumnes puguin ajudar-se entre ells en el procés educatiu.

3. Objectius i sistemes d'avaluació

El motor fonamental d'aquest projecte és aconseguir canvis significatius en l'alumnat. Aprenentatges que els serveixin per a la seva formació integral (a nivell de coneixements, capacitats i actituds), des d'un punt de vista interdisciplinari.

3.1 Criteris d'avaluació per assignatures

A la matèria de MEDI SOCIAL es busca que, al finalitzar el projecte, els alumnes siguin capaços de:

1. Conèixer les etapes de la prehistòria (Paleolític, Neolític i Edat dels Metalls i les seves característiques)
2. Explicar els canvis que va suposar la revolució neolítica a l'evolució de la humanitat i valorar la seva importància i les conseqüències d'aquest canvi.
3. Conèixer els trets que caracteritzen a les primeres civilitzacions històriques, destacant la seva importància cultural i artística. (Grècia, Roma i Egipte)
4. Analitzar la civilització grega i conèixer les seves característiques principals.
5. Analitzar la civilització romana i conèixer les seves característiques principals.
6. Identificar i situar cronològicament i geogràficament els principals pobles, societats i cultures que es van desenvolupar a la prehistòria i l'edat antiga.
7. Conèixer la història del nostre entorn, la prehistòria i l'edat antiga a la Garrotxa.

A la matèria d'EDUCACIÓ PLÀSTICA es busca que, al finalitzar el projecte, els alumnes siguin capaços de:

1. Conèixer i utilitzar les tècniques prehistòriques per realitzar pintures rupestres.
2. Reconèixer les diferents expressions artístiques que existien a la Prehistòria i a l'Edat Antiga.

A la matèria de LLENGUA ESTRANGERA: ANGLÈS es busca que, al finalitzar el projecte, els alumnes siguin capaços de:

1. Dominar el vocabulari relacionat amb aquestes etapes històriques.
2. Utilitzar diferents estructures per tal de parlar del passat (simple past verbs, expression "thousands of years ago", etc...
3. Fer servir l'anglès com a llengua vehicular en una altra àrea.

3.2 Habilitats transversals a les tres matèries

Paral·lelament als objectius específics de cada matèria, amb el projecte es busca aconseguir una sèrie d'objectius transversals, relacionats en gran part amb diferents capacitats (que es mostren entre parèntesis) considerades imprescindibles en la formació de l'alumnat del segle XXI.

Volem que els alumnes siguin capaços de:

- Treballar en grup (col·laboració)
- Curació de continguts (pensament crític)
- Cooperar i ajudar-se mútuament (treball cooperatiu)
- Gestió de conflictes (intel·ligència emocional)
- Relacionar continguts i entendre'ls de forma integrada (flexibilitat i capacitat sistèmica)
- Proposar solucions creatives a les tasques proposades. (creativitat)
- Interactuar amb l'entorn i relacionar els continguts apresos amb la vida quotidiana. (interacció amb el medi físic)
- Expressar-se i exposar informació en públic. (comunicació lingüística)
- Utilitzar de forma responsable els recursos tecnològics (competència digital)

3.3 Sistemes d'avaluació

L'avaluació d'aquest projecte es realitza setmanalment, de manera que l'alumne rebi un recolzament i seguiment constant. D'aquesta manera es detecten més ràpidament els problemes i es minimitza el fracàs.

Hi haurà avaluacions a les diferents assignatures i avaluacions compartides.

Com a eines d'avaluació destaquem:

1. Badges (Insígnies) personals: s'obtenen aconseguint diferents objectius de treball o actitudinals.
2. Reptes setmanals o diaris per treballar (individualment o en grup): permeten donar un valor a una tasca i avaluar als alumnes.
3. Petits projectes de treball o investigació: suposen gran part del percentatge de la nota final.
4. Avaluacions: escrites o mitjançant eines virtuals com Plickers.
5. Autoavaluacions o rúbriques: permeten valorar l'actitud del treball individualment o en grup.

4. Principis metodològics

El projecte és una gamificació, per tant, inclou tots els aspectes metodològics que gamificar implica. Són rellevants aspectes com la motivació, la utilització de les TIC, la creativitat, el learning by doing o el dinamisme a les aules.

A més d'això, plantejant el projecte d'aquesta manera es fomenta l'aprenentatge cooperatiu, l'aprenentatge basat en projectes (II+D/ABP) i l'aprenentatge dialògic.

4.1 Gamificació: canviant la dinàmica de l'aula.

Gamificació (gamification en anglès) és l'ús de mecàniques de joc en entorns i aplicacions no lúdiques amb la finalitat de potenciar la motivació, la concentració, l'esforç, la fidelització i altres valors positius comuns entre els jocs. (JUGO, 2015)

D'acord amb Valderrama (2015), els jocs són un poderós sistema per generar compromís, ja que ofereixen:

- Un sistema de recompenses i reconeixement.
- Realimentació ràpida.
- Objectius i normes de joc clars.
- Un entorn o història que dóna sentit a activitats que poden ser repetitives o avorrides.
- Reptes assolibles, desglossats en passos senzills.

Per tot això, s'ha escollit portar a terme una gamificació integrada, amb la intenció d'aconseguir que els alumnes visquin les classes com un joc, aconseguint la seva implicació i el seu compromís. Aconseguint la mateixa motivació que tindria jugant al seu joc preferit. Posem a l'alumne al centre del procés educatiu i nosaltres guiem el seu camí, amb un entorn bonic, reptes atractius i uns sistemes de retroalimentació constants que li serveixen de marcadors per ser conscient de la seva evolució i el seu aprenentatge.

4.2 Ús de les TIC

Treballant amb alumnes que viuen dins l'era digital, és imprescindible adaptar les nostres metodologies a la seva realitat. Les TIC són presents en tots als àmbits de la vida del nostre alumnat, són eines properes a ells, fàcils d'utilitzar i atractives.

Això suposa una gran oportunitat que com a docents no podem desaproveitar. Per aquest motiu, la gamificació plantejada té un gran contingut de recursos TIC. Aquests s'utilitzen per plantejar i portar el seguiment del joc, per presentar continguts, avaluar-los o comunicar-se amb els alumnes.

Aquestes són algunes de les eines utilitzades per aquest projecte:

- ✓ Ordinadors: imprescindibles per cercar o treballar amb la informació obtinguda.
- ✓ Llocs web: el joc té un lloc web propi (<http://moisesdube.wix.com/clanadventure>), on l'alumnat pot accedir per veure les regles del joc, les taules de puntuació, veure el

control de les actituds, tenir accés als seus blocs i a l'entorn de treball on hi ha les tasques (google classroom).

- ✓ Blocs: cada grup d'alumnes (clan) disposa del seu propi bloc on realitzen el seguiment del seu progrés.
- ✓ Plickers: permet crear qüestionaris online per resoldre a l'aula sense necessitat de tenir ordinadors.
- ✓ Class dojo: ha servit per tenir control de l'actitud dels alumnes durant el projecte.
- ✓ Google classroom: entorn de treball de google on els alumnes troben les tasques a realitzar, allà mateix les retornen per ser avaluades.

5. Procés: les regles del joc

Objectiu del joc: Els participants hauran d'evolucionar com a societat i sobreviure com a civilització davant de diferents fets que aniran succeint.

Per fer-ho, hauran de superar 10 nivells, afrontaran diferents reptes i tasques que els permetran aconseguir gemmes, aquestes gemmes es transformaran en punts d'experiència que faran que puguin anar superant els diferents nivells.

Realitzant les diferents tasques també aconseguiran insígnies (badges) que podran inserir en el seu bloc aconseguint així reconeixements per tasques ben realitzades.



Món: El taulell físic del joc serà un mapa de la zona. Els alumnes veuran en cada moment en quin lloc es situen i, per tant, la seva posició i nivell.



Avatars: Utilitzarem els avatars de Class Dojo, aquests avatars els permetran reconèixer ràpidament on són.



Nivells:

Els diferents nivells que trobarem des del Paleolític a Roma són els següents:

CAÇADOR DEL PALEOLÍTIC
RECOLECTOR DEL PALEOLÍTIC
PRODUCTOR DEL NEOLÍTIC
COMERCIANT EGIPCI
FARAÓ EGIPCI
SOLDAT GREC
CIUTADÀ GREC
SOLDAT ROMÀ
PLEBEU
PATRICI
EMPERADOR ROMÀ

Grups base: Els anomenarem clans i seran grups de 4-5 alumnes que treballaran junts en algunes tasques.

Cada participant del clan haurà d'assumir un rol que podrà ser rotatiu si l'activitat així ho demana:

A) ROLS QUE FACILITEN LA FORMACIÓ I EL FUNCIONAMENT DE L'EQUIP	B) ROLS QUE CONTRIBUEIXEN A CONSOLIDAR I ENFORTIR EL TREBALL EN EQUIP
A1.- Responsable – coordinador/a (Coordina el material, controla el temps, fa respectar el torn de paraula, custodia el material...)	B1.- Sintetitzador/a (És el/la responsable que el grup sintetitzi o recapituli els continguts treballats, en forma d'esquemes, mapes conceptuals, bases orientadores de l'acció...)
A2.- Secretari/a (Anota les decisions i els acords, omple els formularis...)	B2.- Verificador/a de la correcció (És el/la responsable d'assegurar que les respostes o produccions de l'equip siguin correctes. En qüestiona la correcció, i demana el punt de vista d'algú més expert, com el professor/a o altres companys i companyes...)
A3.- Supervisor/a de l'ordre (Controla el to de veu, evita la dispersió, controla la rotació dels rols...)	B3.- Verificador/a de la comprensió (És el/la responsable d'assegurar que tots/es els membres de l'equip han comprès correctament els materials objecte d'estudi, fent preguntes, fent repetir les coses d'una altra manera...)
A4.- Animador/a (Anima i encoratja, ofereix suport, fomenta la participació...)	B4.- Incentivador/a de la discussió i del diàleg (És el/la responsable de procurar que els membres de l'equip donin respostes i prenguin decisions de forma consensuada)
A5/B5.- Observador/a (Registra la freqüència amb què els membres del grup adopten comportaments o actituds adequats al rol que exerceixen)	

Pujolàs, P. *Aprendre junts alumnes diferents*. Vic. Eumo Editorial, 2002. (pàg. 114). (Taula elaborada a partir d'algunes idees exposades per Johnson i Holubec, 1999).

Leaderboard (taula de punts):

És un taulell de puntuació virtual on pots veure l'evolució del teu clan i l'evolució personal de cada un dels personatges.

Està realitzada amb google drive gràcies a una plantilla de <http://www.igniteducation.com>.

Punts d'experiència (gemmes):

Cada tasca que realitzem pot portar un nombre determinat de gemmes associat. Aquestes gemmes són les que permeten anar superant els diferents nivells.

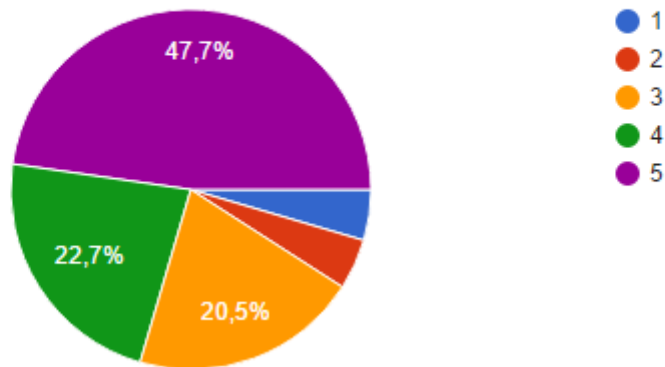
Aquestes gemmes es poden aconseguir amb tasques però també afegirem altres mètodes, com una bona actitud i treball en una altra assignatura o al pati etc...

6. Experiència i resultats

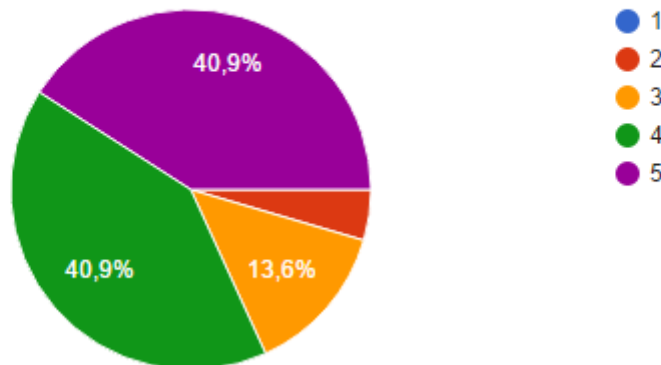
Un cop realitzat el projecte per primera vegada podem valorar l'experiència com a fantàstica, els alumnes han valorat molt positivament l'experiència i podem veure algunes de les valoracions en els següents gràfics.

(La gradació dels gràfics és de 1 a 5, on 5 és la puntuació màxima positiva)

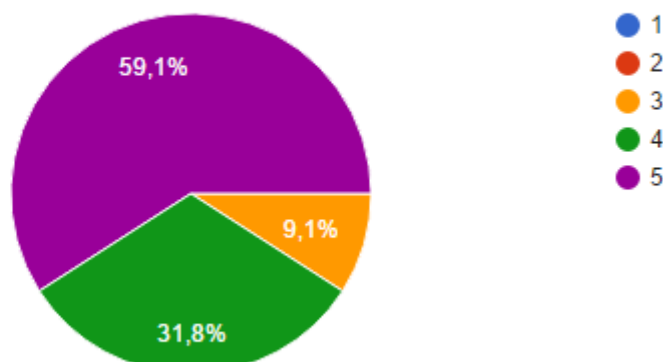
BLOCS (RESUMS DEL BLOC, CREAR EL BLOC I UTILITZAR-LO)



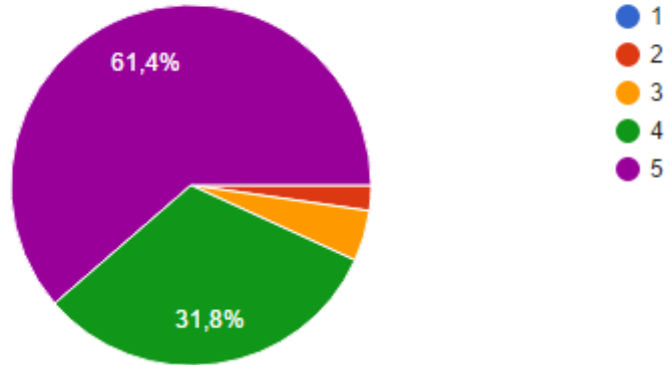
INSÍGNIES (LES INSÍGNIES PER FER BÉ LES FEINES) (44 respostes)



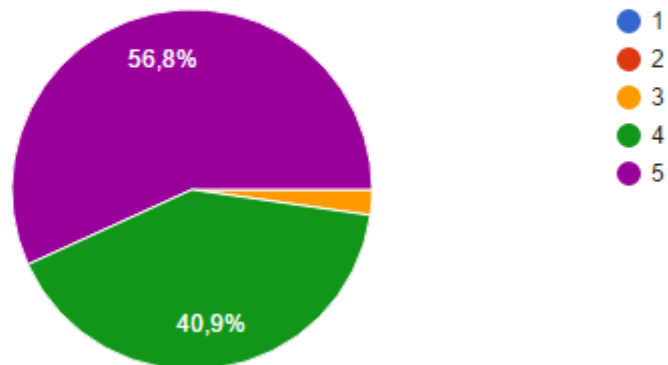
CLASS DOJO (ELS VOSTRES AVATARS) (44 respostes)



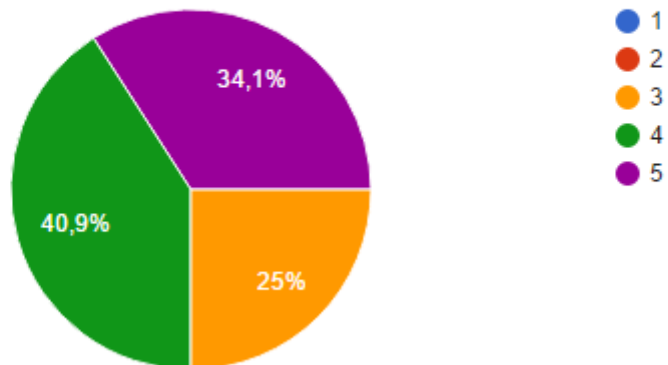
TARGETES PREMI (44 respostes)



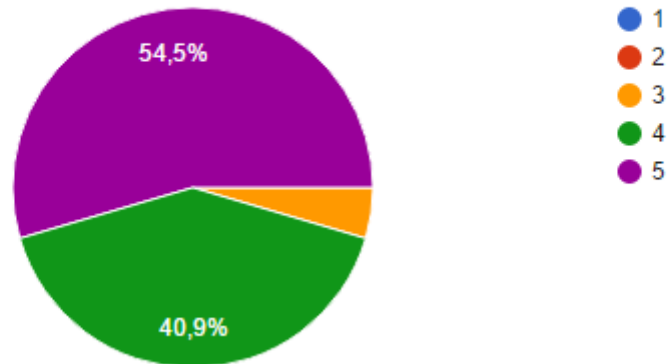
TASQUES DE PRESENTACIONS (44 respostes)



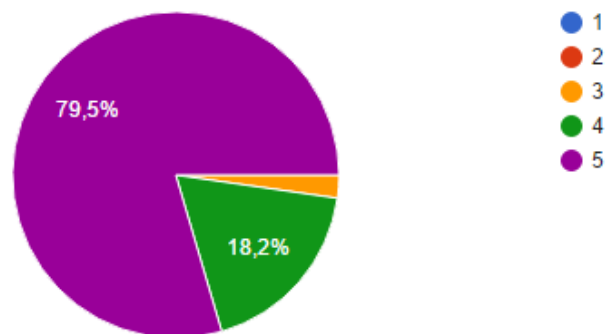
TASQUES DE RESUM (HISTÒRIA D'EGIPTE ETC...) (44 respostes)



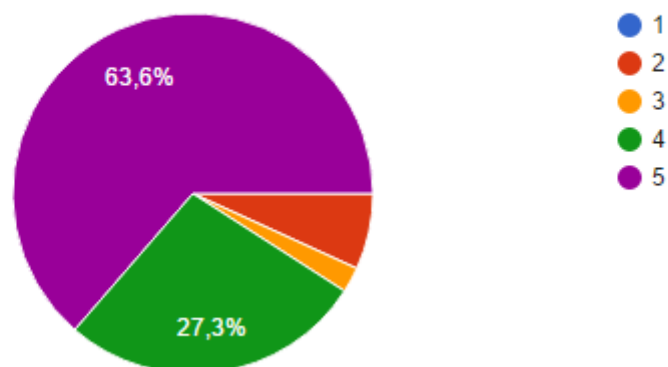
TASQUES DE QÜESTIONARIS (ROMANITZACIÓ ETC...) (44 respostes)



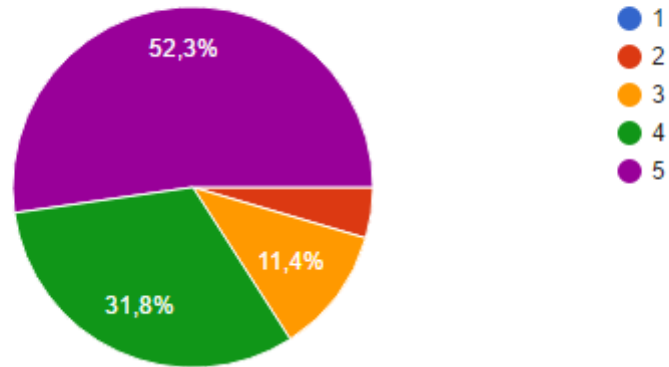
TASQUES DE PLICKERS (PREGUNTES SOBRE ELS RESUMS DEL LLIBRE) (44 respostes)



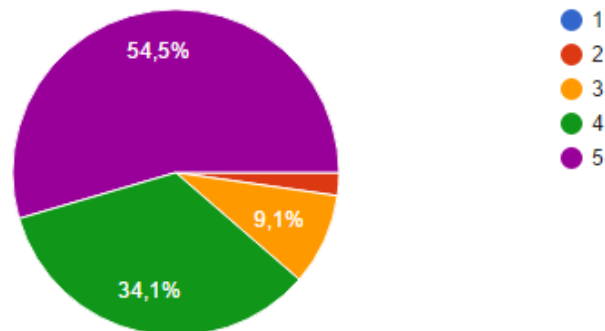
TASQUES DE PLÀSTICA (PINTURES RUPESTRES) (44 respostes)



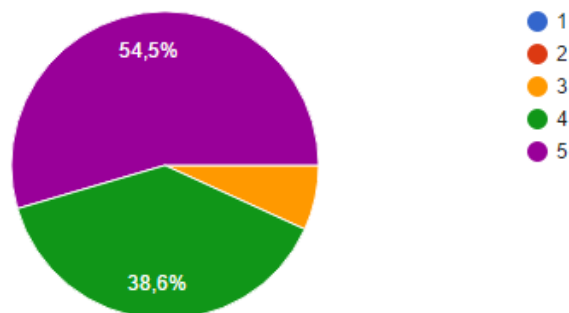
TASQUES DE GRUP (LÍNIA DEL TEMPS, STOP MOTION, IBERS)



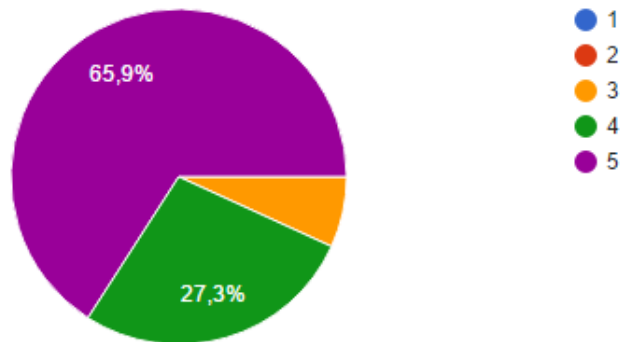
JOC DE PUNTUACIÓ (ARRIBAR A 10.000 PUNTS PER SER EMPERADOR) (44 respostes)



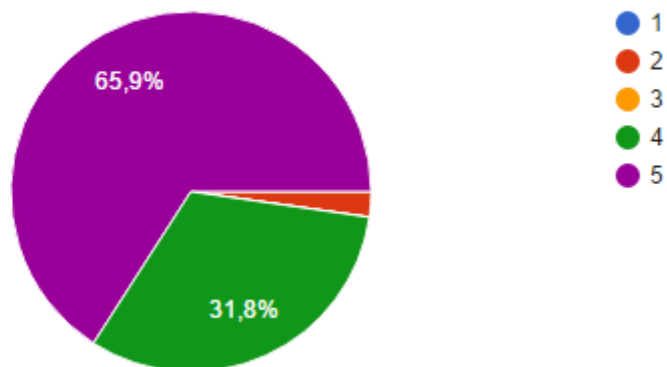
AVALUACIÓ (DIVIDIR LA NOTA EN PETITES TASQUES SENSE PROVA FINAL) (44 respostes)



FULL INICIAL (DATES, TASQUES, PUNTUACIÓ I AVALUACIÓ) (44 respostes)



CLAN ADVENTURE (VALORACIÓ GENERAL) (44 respostes)



I alguns comentaris dels alumnes:

M'agradaria fer-ho cada any perquè hem pogut aprendre moltes coses amb l'ordinador i m'ha agradat molt poder treballar en grup perquè així ens hem pogut conèixer més entre tots, però de vegades hem tingut alguns problemes.

Aquest trimestre, a socials m'ha agradat més perquè d'aquesta manera, és més divertit i aprens més coses.

Jo crec que he après més, perquè hem fet més coses divertides i gracies a això he parat més atenció.

7. Referències i agraïments

- ✓ Clash of Clans (Supercell Company).
- ✓ " JUGO (Plataforma de Gamificación). Qué es la Gamificación. Recuperado el 30 de mayo de 2015 de: <http://www.gamificacion.com/que-es-lagamificacion> "
- ✓ Valderrama, Beatriz (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. Capital Humano, n 295.
- ✓ <http://jespinosag.wix.com/classofclans> web origen d'aquesta gamificació.
- ✓ <http://leccionesdehistoria.com/> de Rosa Liarte.
- ✓ <http://igniteducation.com/> de Chris Hesselbein

Agrair a tothom que ha volgut començar aquesta aventura de la gamificació amb mi, a tots els que doneu suport d'alguna manera i sobretot a l'equip format per Javier Espinosa, Carlos Mata i Jaione Pozuelo que van començar el projecte de Class of Clans on aquest ha trobat la base per començar i a la Rosa Liarte que ha obert amb la seva web un munt d'opcions per ensenyar història d'una manera divertida i motivadora per l'alumnat.