



PROJECTE INNOVADOR: TREBALL PER GAMIFICACIÓ



Francesc Marqués Taltavull

Escola Minerva

Curs 2023-2024



ÍNDEX:

1. Descripció.....
2. Destinataris.....
3. Objectius.....
4. Metodología.....



1. Descripció:

En aquesta escola treballarem per gamificació. Aquesta tècnica consisteix a ensenyar el contingut però traslladant-lo a la mecànica dels jocs. L'aprenentatge a través de la gamificació fa més fàcil interioritzar els continguts, ja que s'aprenen d'una forma més divertida, generant una experiència positiva als aprenents. Per poder portar aquesta innovació a l'aula el que hem de fer és recompensar als alumnes a mesura que van assolint els objectius. Algunes d'aquestes són, ficar diferents nivells els quals ha de superar per poder avançar, una altra manera podria ser fer petites competicions entre els alumnes, de manera que el que fos millor obtingués una millor puntuació.

Aquest projecte es realitzarà a l'assignatura de medi, concretament en el tema de l'Ecosistema marí. Es farà en aquest àmbit ja que és un tema que sol ser una mica pesat per als infants i d'aquesta manera, treballaran amb més ganes.

2. Destinataris:

Els destinataris d'aquest projecte d'innovació són els alumnes de 3r de primària, els quals treballaran d'aquesta manera, i el professorat. Aquest últim s'haurà d'adaptar a aquesta nova forma de treball, per tal que els alumnes puguin gaudir d'aquest projecte.

3. Objectius:

La implementació d'aquest projecte innovador té diferents objectius, com ara:

- Aconseguir millors resultats, absorbir millor alguns coneixements o també es pretenen millorar les habilitats dels alumnes.
- Un altre dels objectius és motivar a l'alumnat, de manera que amb les noves tecnologies aquest tingui més ganes d'aprendre.
- Un altre objectiu és que es pretén disminuir en gran quantitat l'ús dels llibres a les escoles, ja que en moltes ocasions aquests no ajuden al



desenvolupament de l'alumne, sinó que provoquen una desmotivació per l'aprenentatge.

4. Metodología:

Per portar correctament a terme la gamificació s'ha de tenir en compte els següents aspectes.

Cal establir uns objectius clars als estudiants. Aquests poden ser metes individuals o col·lectives a les quals aquests han d'arribar.

També es poden afegir elements que comportin una competitivitat amistosa. A més, es poden elements col·laboratius, com per exemple el treball en grups. Això millorarà les interaccions entre els companys i el suport mutu.

La incorporació de recompenses, ja siguin virtuals o reals, s'utilitzen per motivar a l'alumne. També es pot utilitzar el reconeixement, ja sigui ficant una taula de classificació, un pòdium o assoliments desbloquejats. Això incentivarà la implicació de l'alumne.

Durant aquest projecte s'aniran realitzant kahoots, ja que aquesta és una eina amb la qual es fan preguntes als infants mitjançant ordenadors. A més, aquest té un sistema molt intuïtiu que mantindrà a l'aula alerta i amb disposició d'aprendre.

També s'utilitzarà el trivial, ja que a partir d'aquest es pot introduir el tema d'una forma més didàctica i divertida per als infants.