

Podem ajudar a Tristus Arrítmicus?

Competències específiques i criteris d'avaluació

Competència específica 1 a desenvolupar (1)

4. Reconèixer i practicar diferents manifestacions lúdiques, físicoesportives i artístic-expressives pròpies de la cultura motriu, valorant la seva influència i les seves aportacions estètiques i creatives a la cultura tradicional i contemporània, per integrar-les en les situacions motrius que s'utilitzen regularment en la vida quotidiana.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del perfil de sortida: CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

Criteri d'avaluació

4.1. Participar activament en jocs motors i altres manifestacions artístic-expressives amb arrelament en la cultura pròpia, tradicional o actual, així com uns altres procedents de diverses cultures, contextualitzant el seu origen, la

seva aparició i la seva transmissió al llarg del temps i valorant la seva importància, repercussió i influència en les societats passades i presents.

4.3. Reproduir diferents combinacions de moviments o coreografies individuals i grupals que incorporin pràctiques comunicatives que transmetin sentiments, emocions o idees a través del cos, emprant els diferents recursos expressius i rítmics de la corporalitat.

Competència específica 2 a desenvolupar (1)

3. Desenvolupar processos d'autoregulació i interacció en el marc de la pràctica motriu, amb actitud empàtica i inclusiva, fent ús d'habilitats socials i actituds de cooperació, respecte, treball en equip i esportivitat, amb independència de les diferències culturals, socials, de gènere i d'habilitat dels participants, per contribuir a la convivència i al compromís ètic en els diferents espais en els quals es participa.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents

descriptors del perfil de sortida: CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.

Criteri d'avaluació

3.3. Desenvolupar habilitats socials d'acolliment, inclusió, ajuda i cooperació en participar en pràctiques motrius variades, resolent els conflictes individuals i col·lectius de manera dialògica i justa, mostrant un compromís actiu enfront dels estereotips, de les actuacions discriminatòries i qualsevol tipus de violència.

Competència específica 3 a desenvolupar (2)

3. Expressar i comunicar de manera creativa idees, sentiments i emocions, experimentant amb les possibilitats del so, la imatge, el cos i els mitjans digitals, per produir obres pròpies.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del perfil de sortida: CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA5, CC2, CE1, CCEC3, CCEC4.

Criteri d'avaluació

3.1. Produir obres pròpies bàsiques, fent servir les possibilitats expressives del cos, el so, la imatge i els mitjans digitals bàsics, tot mostrant confiança en les pròpies capacitats.

3.2. Expressar amb creativitat idees, sentiments i emocions, a través de manifestacions artístiques bàsiques, experimentant amb els diferents llenguatges i instruments que tenen al seu abast.

Competència específica 4 a desenvolupar (2)

4. Participar del disseny, elaboració i difusió de produccions culturals i artístiques individuals o col·lectives, posant en valor el procés i assumint diferents rols en la consecució d'un resultat final, per desenvolupar la creativitat, la noció d'autoria i el sentit de pertinença.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del perfil de sortida: CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.

Criteri d'avaluació

4.1. Participar de manera guiada en el disseny de produccions culturals i

EDUCACIÓ PRIMÀRIA. 4t curs. Educació física (1) i educació artística (2)



artístiques treballant de forma cooperativa en la consecució d'un resultat final planificat i assumint diferents funcions des de la igualtat i el respecte a la diversitat.

4.3. Compartir els projectes creatius, emprant estratègies comunicatives bàsiques, explicant el procés i el resultat final obtingut, respectant i valorant les experiències pròpies i les dels altres.

Sabers bàsics (1)

- Aportacions de la cultura motriu a l'herència cultural. Els jocs i les danses com a manifestació de la interculturalitat.

- Usos comunicatius de la corporalitat: comunicació de sensacions, sentiments, emocions i idees simples.

- Pràctica d'activitats rítmic-musicals amb caràcter expressiu.

Sabers bàsics (2)

- El cos i les seves possibilitats motrius i creatives: interès per l'experimentació i l'exploració a través d'execucions individuals i

grupals vinculades amb el moviment, la dansa, la dramatització i la representació teatral com a mitjans d'expressió i diversió.

-Tècniques dramàtiques i dansístiques d'ús comú.
Llenguatges expressius bàsics.
Actes performatius elementals.
Improvisació guiada.

- Interès i valoració tant per al procés com per al producte final en produccions plàstiques, visuals, audiovisuals, musicals, escèniques i performatives.

Context o contextos

Personal i escolar.

Dinàmiques de presa de consciència

El mestre es presenta en el paper del personatge "Tristus Arrítmicus" per tal de fer la narrativa de la gamificació. Per acabar la narrativa els engresca a jugar al joc de taula "Podem ajudar a Tristus Arrítmicus?" És un personatge que ha perdut les seves emocions i el

ritme i no pot ballar. Els alumnes el poden ajudar superant les proves que troben al joc de taula gamificat relacionades amb el ball, la mimica, les emocions i expressions, les representacions i les imitacions. Es creen grups cooperatius els quals duren a terme la gamificació. Es presenta el full de seguiment on cada grup registra el seu procés i els permet regular el seu procés d'aprenentatge. En aquesta primera presa de contacte se'ls presenta la rúbrica d'avaluació per tal que siguin conscients del que s'espera d'ells en acabar la SA. És també utilitzada pel mestre alhora de la metacognició.

Instruccions i materials

Cada grup cooperatiu disposa d'un dossier on hi ha les normes del joc de taula gamificat, les instruccions per crear el seu personatge (identificador del grup cooperatiu) i la funció de cada un dels càrrecs dins el grup cooperatiu. El material del qual disposem és un gran taulell del joc gamificat en el qual les caselles tenen un color de fons que identifica la prova a realitzar amb els elements que

treballem (mímica, ball, emocions...). Cada casella té una targeta assignada on s'indica la prova a realitzar i les normes d'aquesta prova.

Cada grup cooperatiu disposa d'una tauleta o ordinador per poder fer les diferents tasques que requereixen l'ús del dispositiu.

Descripció i planificació de la tasca o tasques. Tipus i característiques del producte o productes obtinguts

Per començar el joc s'assigna un ordre a cada grup, el primer grup tira el dau i agafa la targeta corresponent per tal de començar a practicar la seva prova. Després de tirar el primer grup, tira el dau el segon el qual agafa la seva targeta i també practica; i així successivament tots els grups. Quan tenen una producció acabada la mostren al mestre per tal que aquest pugui verificar que l'han superada. També la mostren a un altre grup que ha d'endevinar el que estan realitzant (identificar personatge, situació...). Una vegada superada la prova s'anota al marcador col·lectiu de classe i

EDUCACIÓ PRIMÀRIA. 4t curs. Educació física (1) i educació artística (2)



també al full de seguiment del grup, després poden tornar a tirar el dau.

A la superació de proves del mateix color entre els diferents grups cooperatius s'aconsegueix tenir una emoció o habilitat per ajudar a Tristus Arrítmicus a recuperar-se. Aquesta emoció o habilitat es dona als alumnes en forma d'insígnia relacionada amb una emoció positiva per tal que els alumnes les col·leccionin. Una vegada recuperat en Tristus Arrítmicus es presenta aquest personatge al mestre de música. Amb la seva participació es crea una producció de tot el grup classe de major nivell que el de les proves que han superant al llarg del joc gamificat. Una vegada realitzada la producció del grup-classe en Tristus Arrítmicus canvia el seu aspecte i passa a ser n'Alegria Rítmica.

Procediments de retroacció, revisió i supervisió per part del professorat durant la realització de la tasca o tasques

Mitjançant el full de seguiment el grup anota la prova superada fent un procés de retroacció sobre la realització d'aquesta: dificultat, feina de grup, temps invertit, necessitats o inquietuds al realitzar-la...

Al finalitzar cada sessió es realitza una coavaluació del funcionament del grup cooperatiu que hi ha en el full de seguiment revisant l'adequació de les funcions assignades al rol de cada membre del grup. El docent revisa el full de seguiment per poder detectar les dificultats de cada grup concret i donar el feedback necessari per aconseguir tenir experiències d'èxit.

Cada tres sessions els alumnes fan un procés de reflexió mitjançant la rúbrica d'evolució. El docent revisa aquesta rúbrica i parla amb els alumnes de les dificultats que han trobat i dels aprenentatges que han adquirit al llarg de la gamificació per tal de dur a terme una avaluació formativa i compartida.

Procediment d'avaluació final, qualificació i transferència del coneixement

El mestre mitjançant l'observació directa realitza una heteroavaluació dels alumnes mitjançant la rúbrica. S'analitzen les proves realitzades per cada grup, les quals estan enregistrades en vídeo, per tal de dur a terme una avaluació objectiva.

Qualificació: mitjançant el full de seguiment (proves superades), la coavaluació del treball cooperatiu, la rúbrica d'autoavaluació i la rúbrica d'heteroavaluació.

Transferència del coneixement: els alumnes aprenen a identificar les emocions, sentiments, situacions d'angoixa, pressions..., per tal de conviure amb elles i saber-les gestionar.