

N'Olaf té un somni, l'ajudes?

Competències específiques i criteris d'avaluació vinculats

Competència específica 1 a desenvolupar (1)

2. Adaptar els elements propis de l'esquema corporal, les capacitats físiques, perceptiu-motrius i coordinatives, així com les habilitats i destreses motrius, tot aplicant processos de percepció, decisió i execució adequats a la lògica interna i als objectius de diferents situacions, per donar resposta a les demandes de projectes motors i de pràctiques motrius amb diferents finalitats en contextos de la vida diària.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del Perfil de sortida: STEM1, CPSAA4, CPSAA5

Criteri d'avaluació

2.1. Desenvolupar projectes motors de caràcter individual, cooperatiu o col·laboratiu, definint metes, seqüenciant accions, introduint si

cal canvis durant el procés i generant produccions motrius de qualitat, valorant el grau d'ajust al procés seguit i al resultat obtingut. 2.3. Adquirir un progressiu control i domini corporal, emprant els components qualitius i quantitatius de la motricitat de manera eficient i creativa, i fent front a les demandes de resolució de problemes en situacions motrius transferibles al seu espai vivencial.

Competència específica 2 a desenvolupar (2)

4. Conèixer i prendre consciència del propi cos, de les emocions i els sentiments propis i aliens, desenvolupant hàbits saludables fonamentats en el coneixement científic per aconseguir el benestar físic, emocional i social.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del perfil de sortida: STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3

Criteri d'avaluació

4.1. Distingir accions que afavoreixin el benestar emocional i social

reconeixent les emocions pròpies i les dels altres i identificant les relacions familiars i escolars a què pertany.

Sabers bàsics (1)

- Hàbits autònoms d'higiene corporal en accions quotidianes.
- Planificació i autoregulació de projectes motors: seguiment i valoració durant el procés i del resultat.
- Presa de decisions: Selecció d'accions per a l'ajust espaciotemporal en la interacció amb els companys en situacions cooperatives.
- Esquema corporal: equilibri estàtic i dinàmic en situacions complexes o superfícies inestables.
- Gestió emocional: ansietat i situacions motrius. Estratègies d'afrontament i gestió.
- Habilitats socials: estratègies de treball en equip per a la resolució constructiva de conflictes en situacions motrius col·lectives.
- Pràctica d'activitats rítmic-musicals amb caràcter expressiu.

Sabers bàsics (2)

Responsabilitat ecològica i social. Ecodependència, interdependència i interrelació entre persones, societats i medi natural.

Context o contextos

Social i escolar.

Dinàmiques de presa de consciència

Vídeo motivacional per engrescar els alumnes i per introduir l'objectiu de la situació d'aprenentatge. Tractam la part emocional i com es pot ajudar a N'Olaf. Es mostra als alumnes com podem reutilitzar diferents materials per crear implements que ens serviran per poder fer els jocs. Es presenta el full de seguiment de cada grup i el full individual que serà la guia per a l'avaluació formativa del procés. També es presenta la rúbrica que els alumnes realitzaran individualment diferents vegades al llarg de la gamificació, perquè puguin ser conscients de la seva progressió i del seu aprenentatge. Cada grup anota al seu full de seguiment 3 compromisos de grup d'aspectes a

millorar i després al full de seguiment anoten un compromís individual d'un aspecte a millorar.

Instruccions i materials

Marcador col·lectiu per seguir l'evolució de l'objectiu que es vol aconseguir.

Full de seguiment: a cada sessió es fa el seguiment dels reptes superats i la seva avaluació. També anotam la puntuació que ha obtingut el grup i el nivell en el qual es troben.

Full de seguiment individual on cada alumne anota la seva puntuació i on pot aconseguir les seves insígnies i saber a quin nivell es troba.

Targetes: on es detalla la prova que s'ha de fer a cada esport i el material que es necessita. Es plantegen 8 proves: curling, bobsleigh, patinatge artístic, patinatge sobre gel, patinatge de velocitat, biatló, salt de trampolí i hoquei sobre gel.

El material principal són botelles de plàstic d'aigua que els alumnes

duran als seus peus, per simular que estan damunt gel.

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

Aquesta gamificació té per objectiu aconseguir que un personatge pugui complir el seu somni. El grup aula es distribueix en grups cooperatius, els quals s'assignen un nom i uns rols.

Amb aquesta gamificació els alumnes han d'aconseguir un núvol perquè n'Olaf pugui viatjar i viure l'estiu a la platja. Els alumnes han de practicar esports d'hivern a les Illes Balears i després intentar superar un repte a cada un d'ells. Amb el treball d'aquests reptes els alumnes coneixeran nous esports i donaran una nova utilitat a un material que normalment tiram. Amb aquests esports i reptes volem aconseguir el següent amb els alumnes:

- Ser capaços de prendre decisions, individuals i de grup, fruit de la reflexió personal, del debat entre

iguals i la proposta i escolta d'idees pròpies i dels altres.

- Aconseguir l'execució dels diferents reptes cada vegada més autònoms i més conscients de que ells són els autèntics responsables del seu aprenentatge.
- A nivell motriu, l'ús dels diversos implements i materials diferents, iguala el nivell de tots i fa que siguin més respectuosos entre ells i alhora descobreixen noves possibilitats de fer activitat física.

Els reptes es fan en equip, on n'hi ha que tenen una execució individual amb un marcador col·lectiu. Tot el que han de fer va en benefici del seu grup. Una vegada que han passat per tots els esports i han superat tots els reptes, els alumnes veuran que han aconseguit el núvol perquè n'Olaf pugui venir a les Illes Balears a passar l'estiu. La part emocional és el més important d'aquesta gamificació, el benefici és per a n'Olaf, no per a nosaltres.

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

Mitjançant el full de seguiment al finalitzar el treball de cada esport es realitza una avaluació de la feina del grup, una coavaluació del rol de cada membre del grup i també s'avalua cada esport. El docent va revisant el full de seguiment i donant ajuda per aconseguir superar el repte que es planteja a cada esport. També va comprovant si els compromisos de grup i individuals es van complint. Amb el full de seguiment individual el docent pot veure quin és el paper de l'alumne dins el grup i com va realitzant els reptes de cada esport i la seva autoavaluació, així podem detectar si un alumne té problemes amb les tasques i reptes plantejats. Dins aquesta gamificació la part emocional és fonamental, per això el paper del docent serà des d'una posició d'acompanyar durant tot el procés, donant un feedback constant i també motivant als alumnes per ajudar a n'Olaf a complir el seu somni.

EDUCACIÓ PRIMÀRIA. 5è curs. Educació física(1) i Coneixement del medi natural, social i cultural (2)



Procediment d'avaluació final, qualificació i transferència del coneixement

El docent analitzarà tota la informació que tindrà del full de seguiment de grup, del full de seguiment individual i de la rúbrica que ha fet cada alumne, amb totes aquestes dades i respectant que durant tot el procés s'ha fet una avaluació formadora s'obtindrà l'avaluació final.

Qualificació: autoavaluació de rol individual, avaluació del grup, coavaluació del rol, rúbrica que fan els alumnes.

La transferència del coneixement es realitza ensenyant als alumnes un sentiment d'empatia cap a n'Olaf. Es desenvolupa la seva imaginació i, amb els materials emprats en els diferents esports, poden jugar en el seu dia a dia fora de l'escola.