

Guía didáctica do proxecto

Xogamos? Gamificando hábitos saudables



María Souto Lorenzo



ÍNDICE

ÍNDICE	2
TÍTULO DO PROXECTO	3
CURSO E MATERIAS Ó QUE VAI DIRIXIDO	3
OBXECTIVOS	3
ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE E A RELACIÓN COAS COMPETENCIAS CLAVE	5
METODOLOXÍA DE APLICACIÓN	7
AVALIACIÓN	9
UNIDADES DIDÁCTICAS INTEGRADAS (UDI): ESPECIFICACIÓNS	9

Título do proxecto

XOGAMOS? Gamificando hábitos saudables

Curso e materias ó que vai dirixido

O proxecto vai dirixido a **6º curso de educación primaria**, coa idea de ser implantado como materia de libre configuración proposta polo centro. Se ben ésta é a proposta inicial, pode ser facilmente exportable a outros centros, áreas (Ciencias naturais, ciencias sociais, educación física) e incluso cursos (5º primaria e 1º ESO) facendo pequenas adaptacións por seren estes contidos de carácter transversal e interdisciplinar.

Obxectivos

A continuación faise unha relación dos Obxectivos Educativos principais do proxecto:

- Crear unha materia de libre configuración de centro para 6º curso de educación primaria, adaptable e exportable a outros contextos similares aos iniciais, dándolle a promoción axeitada para que sexa unha alternativa con garantías de éxito.
- Aprender a pensar estruturando o pensamento do alumnado e facéndoo visible a través do emprego de rutinas de pensamento (Comparar e contrastar, Definir, etc)
- Empregar o modelo flipped classroom, nunha variante mixta, onde poderán visualizar os vídeos na casa, biblioteca etc. E tamén na aula nun tempo e espazo destinado a tal fin, de xeito que se poida adaptar o nivel previo de cada alumn@ e podendo reforzar e ampliar o que precisen.

- Gamificar a proposta didáctica ó longo de todo o curso, procurando motivar ó alumnado de cara a consecución dos obxectivos propostos.
- Abordar claves do currículo de educación física, ciencias naturais e valores cívicos relacionados coa promoción de hábitos saudables, e nas que habitualmente non se profundiza máis que dun xeito tradicional.
- Ampliar a oferta de formación do alumnado a través de metodoloxías activas, motivadoras e innovadoras para acadar un logro na implicación e impacto no alumnado.
- Integrar de xeito cotiá hábitos de vida saudables na vida do alumnado, procurando que sexan conscientes dos seus beneficios.
- Aportar e ofrecer á comunidade educativa alternativas de lecer acordes coa promoción dunha vida saudable.
- Crear campañas publicitarias de calado social na contorna, empregando medios sociais (Instagram, Twitter, Youtube...) e estratexias de marketing: carteis, anuncios (video e radio), exposicións, etc.
- Fomentar a práctica de actividade física saudable en grupo ampliando as opcións da contorna.

Estándares de aprendizaxe e a relación coas Competencias Clave

A continuación faise unha relación dos estándares de aprendizaxe que se traballarán o longo das UDI, e a súa relación coas Competencias Clave. Estes estándares de aprendizaxe foron seleccionados tendo en conta o Decreto 105/2014 do 9 de Setembro, que establece o Currículo de Primaria para a Comunidade Autónoma de Galicia. Para iso baseámonos nas áreas de Educación Física, Valores Sociais e Cívicos e Ciencias da Natureza, por seren as áreas máis relacionadas coas UDI que presentamos. Aparecen a modo de listado pero non se traballan de xeito illado, senón que dependendo de cada UDI, traballáranse cuns ou outros estándares máis en profundidade.

Estándar de Aprendizaxe	Competencia clave
EFB1.1.1. Adopta unha actitude crítica ante as modas e a imaxe corporal dos modelos publicitarios.	CSC CAA CSIEE
EFB1.1.3. Recoñece e cualifica negativamente as condutas inapropiadas que se producen na práctica ou nos espectáculos deportivos.	CSC CAA CSIEE
EFB1.2.1. Utiliza as novas tecnoloxías para localizar e extraer a información que se lle solicita.	CD CAA
EFB1.2.2. Presenta os seus traballos atendendo as pautas proporcionadas, con orde, estrutura e limpeza, e utilizando programas de presentación	CCL CD CAA
EFB1.2.3. Expón as súas ideas de forma coherente e exprésase de forma correcta en diferentes situacións e respecta as opinións dos e das demais.	CCL CSC
EFB1.3.6. Recoñece e respecta as normas de educación viaria en contornos habituais e non habituais	CSC CAA
EFB5.1.2. Relaciona os principais hábitos de alimentación coa actividade física (horarios de comidas, calidade/cantidade dos alimentos inxeridos etc.).	CSC CAA CMCCT
EFB5.1.3. Recoñece os efectos beneficiosos do exercicio físico para a saúde e os prexudiciais do sedentarismo, dunha dieta desequilibrada e do consumo de alcohol, tabaco e outras substancias	CSC CAA CMCCT
EFB5.1.4. Adopta e promove hábitos posturais axeitados na súa vida cotiá e na práctica da actividade física, recoñecendo a súa importancia para saúde	CSC CAA CSIEE CMCCT

VSCB1.2.1. Utiliza estratexias de reestruturación cognitiva.	CAA
VSCB1.2.3 Aplica o autocontrol á toma de decisións, á negociación e á resolución de conflitos	CSC CSIEE
VSCB1.3.1. Traballa en equipo valorando o esforzo individual e colectivo e asumindo compromisos para a consecución de obxectivos.	CSC CSIEE
VSCB1.6.2. Identifica, define problemas sociais e cívicos e implanta solucións potencialmente efectivas	CSC CAA CSIEE
CNB1.1.1. Busca, selecciona e organiza información concreta e relevante, analízaa, obtén conclusións, elabora informes para o rexistro de plan de traballo e comunica, de forma oral e escrita, as conclusións.	CD CMCCT
CNB1.4.1. Realiza proxectos, experiencias sinxelas e pequenas investigacións formulando problemas, enunciando hipóteses, seleccionando o material necesario, realizando, extraendo conclusións e comunicando os resultados.	CMCCT CCL CAA CSIEE
CNB2.3.4. Observa, identifica e describe algúns avances da ciencia que melloran a saúde (medicina, produción e conservación de alimentos, potabilización da auga etc.)	CMCCT CCL CSC
CNB2.3.5. Coñece técnicas de primeiros auxilios, en situacións simuladas e reais.	CMCCT CSC

Metodoloxía de aplicación

Para levar adiante este curso é primordial ter en conta a importancia das metodoloxías activas nas aprendizaxes do noso alumnado, como demostran os recentes estudos en neurociencia. A base de todo proceso de aprendizaxe debe partir da curiosidade, polo que será este un principio básico ó longo de todo o traxecto. Partiremos do nivel previo de aprendizaxe, Ademais, debemos procurar que o noso alumnado estea motivado, implicado e que sexa o protagonista da súa experiencia. Para iso buscamos actividades que xiran entornando a súa vida persoal, social e incluso académica, buscando que lles sexan próximas e que teñan un sentido especial a súa posta en práctica.

Como se explicará en máis detalle no apartado de medidas de atención á diversidade, algúns dos modelos pedagóxicos que se empregarán serán:

- ✓ Flipped Classroom (aula invertida): modalidade mixta, que conta coa aula virtual do curso como principal fonte de información. Nela poderanse atopar as UDI organizadas temporalmente, con todo o material propio de cada unha. Poderán acceder dende a casa (ou lugar con conexión a internet) ou na aula, na que se fará unha estación de información con varios ordenadores (actualmente as clases para as que están pensadas son aulas abalar, pero de non selo poderíase usar a aula de informática, biblioteca, ou simplemente cos ordenadores de aula, se os houber) Deste xeito, o tempo da clase estaría destinado principalmente ó traballo por grupos, debates, xogos de motivación, etc. E os conceptos que tradicionalmente se explican na aula por parte da mestra, serán coñecidos con anterioridade, polo que se pode atender ás individualidades de cada grupo e exercer de guía ou mediadora.

- ✓ Aprendizaxe baseada en problemas ou retos, de xeito que en cada UDI cada equipo plantexará un reto ou problema ó que lle buscarán unha solución a través dun produto final. A unidade xa estará orientada dende o comezo a unha temática en particular, e tendo en conta a análise da súa realidade en relación co tema principal, formularán eles mesmos un reto ou problema.

✓ Trabajo cooperativo: tarefas e ferramentas pensadas para o uso colaborativo, onde ó mesmo tempo poden escribir, compartir e ver as respostas e propostas de outros equipos.

A estrutura metodolóxica do proxecto, buscando unha maior coherencia e relación co método científico será a seguinte:

Todas as UDI constarán de 5 fases repartidas nas 4 ou 5 sesións que durará, dependendo da UDI. Estas fases serán as seguintes:

- **Sesión 1:** Pregunta (**Fase 1**) e Investigación (**Fase 2**)
- **Sesión 2:** Investigación (Fase 2, continuación) e Formulación de hipóteses (**Fase 3**). Neste momento fórmulanse as hipóteses buscando ideas para facerlle fronte ó reto ou problema.
- **Sesión 3:** Elaboración do experimento (**Fase 4**) Neste caso o “experimento” correspóndese co produto final dos proxectos de cada UDI.
- **Sesión 4:** Exposición dos resultados, análise e conclusión (**Fase 5**) Faría referencia á publicación dos resultados, debate final, avaliación mediante rúbricas.



Fases do método científico

Avaliación

Para avaliar o desenvolvemento da UDI e a consecución dos obxectivos por parte do alumnado, propóñense as seguintes vías:

- **Cuestionario da UDI**, chamado “Comproba o que sabes” que se poderá atopar na aula virtual.
- **Tarefa**: proposta en cada unha das UDI e que deberán entregar nas datas propostas. Levaranse a cabo prioritariamente en grupos. As tarefas todas están deseñadas para entregar un produto final vinculado á publicidade de hábitos saudables, polo que para avalila adxúntase unha rúbrica que servirá para todas.

As porcentaxes que cada parte reciba dependerá de onde queira incidir máis o docente, pero recoméndase que tendo en conta que se trata dunha Unidade Didáctica Integrada, a tarefa leve a maior parte do peso na avaliación.

Unidades Didácticas Integradas (UDI): Especificacións

A continuación faise unha relación das Unidades Didácticas Integradas que se levarán a cabo no presente curso:

1. **Cultivando corpo e mente**: háb. de descanso, hixiene (ximnasia cerebral)
2. **Da horta á mesa**: somos o que comemos
3. **Postureo sá**: mochilas, hab. posturais. Quecementos e estiramentos
4. **Xogas? Recreos activos**
5. **Keep Calm & Cambia o chip**: loga e Mindfulness
6. **Xogas? Lecer activo**
7. **Andando con xeito** (educación viaria e primeiros auxilios)
8. **Reporteiras e reporteiros reflexivos**: a publicidade que importa.



RÚBRICA DE AVALIACIÓN PARA A TAREFA: Creación dun produto publicitario (vídeo, tríptico, cartel etc)

Ítem	Excelente (4)	Axeitado (3)	Regular (2)	Non competente (1)
Planificación	Os e as estudantes traballan de xeito autónomo elaborando o guión, planificando e repartindo o traballo no grupo	Os e as estudantes crean o guión, planifican e reparten o traballo con algo de axuda	Os e as estudantes precisan axuda para elaborar o guión, planificar e repartir o traballo	Os e as estudantes non son autónomos nin mostran interese na creación do guión, planificación e reparto de traballo
Contido: precisión	Toda a información que aparece no produto é correcta e contrastada	Case toda a información que aparece no produto é correcta	Algunha información que aparece no produto é correcta	Ningunha ou case ningunha información reflexada no produto é correcta
Gráficos e imaxes	A colocación de gráficos e imaxes está acorde á información e aportan claridade	Os gráficos e imaxes van ben co texto pero sobra ou falta información relevante	Os gráficos e imaxes desvíanse do tema na maioría dos casos	Os gráficos e imaxes non aportan información útil para o produto
Creatividade e tecnoloxía	Utiliza ideas creativas e innovadoras, mediante o uso da tecnoloxía, logrando produtos funcionais e atractivos.	Utiliza ideas innovadoras, mediante o uso da tecnoloxía, logrando produtos atractivos, pero con un nivel medio de funcionalidade e pertinencia.	Utiliza ideas corrientes, mediante o uso da tecnoloxía, logrando produtos pouco atractivos, pero con un nivel medio de funcionalidade e pertinencia.	A relación entre as ideas e o produto é inconexa e non é competente tecnoloxicamente