

ABJ: Estratègia metodològica emergent. el UNO Motriz



Jorge Palomares Bartoll

Llicenciat en CAFE i mestre d'educació física

Professor substitut del departament d'educació



Laura Chapinal Comino

Llicenciada en CAFE

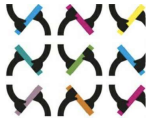
Professora IES Arraona, Sadabell (Barcelona)



Alicia Salvador Paredes

Llicenciada en CAFE

Professora Institut-Escola Les Vinyes (Castellbisbal) , (Barcelona)

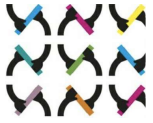


GAMIFICACIÓ - ABJ

El terme *gamificació* (Reig i Vílchez, 2013) ha calat més profundament que el seu equivalent en espanyol *ludificació* (Quintero-González, 2017).

La **gamificació** consisteix en introduir estratègies i dinàmiques pròpies dels videojocs en contextos aliens o no lúdics per tal de modificar conductes, comportaments i habilitats de les persones. (Monguillot, M., González, C., Zurita, C., Almirall, Ll., i Guitert, M., 2015).

L'aprenentatge basat en jocs és l'ús de jocs com a mitjans d'instrucció. Aquest usualment es presenta com l'aprenentatge a través de jocs en un context educatiu dissenyat per professors. Generalment són jocs que ja existeixen, les mecàniques dels quals ja estan establertes, i són adaptades perquè existeixi un balanç entre la matèria d'estudi, el joc i l'habilitat del jugador per a retenir i aplicar l'après en el món real (**EdTeach Review, 2013**).



En resum:

GAMIFICACIÓN VS. JUEGOS SERIOS VS. APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

Gamificación

Se trata del uso de los principios y elementos de los juegos para motivar el aprendizaje; no propiamente del uso de juegos en sí mismos.

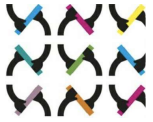
Juegos Serios

Son juegos inmersivos basados en computadora con fines educativos e informativos.

Aprendizaje Basado en Juegos

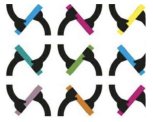
Utiliza juegos o videojuegos como medio para el aprendizaje.





Mecàniques

- Diguem que la **mecànica** és l'eix central sobre el qual gira l'experiència basada en el joc. Connecta els elements amb els usuaris i permet que s'estableixin les dinàmiques (Pedraz, 2017).
- En l'**aprenentatge basat en jocs**, podem agafar els mateixos elements que ja coneixem, però és relativament més senzill identificar unes mecàniques que activin el nostre procés de joc (Pedraz,2017).



ABJ

Draft	Roles Ocultos	Memoria
Point'n Clic	Colección	Descifrar Enigmas
Romper	Votación	Fuerza tu Suerte
Avanza y Dispara	Construcción	Recoge y Transporta
Puntos de Interacción	Colocación Trabajadores	Programación Acciones
Movimiento entre Puntos	Colocación Losetas	Actuar
Apuestas	Tirar Dados	Mayorías
Compraventa	Votación	Pregunta-Respuesta
Subastas	Pedir Pistas	Storytelling
Programación Acciones	Juego por Equipos	Contrarreloj
Mayorías	Tablero Modular	Gestión Mano

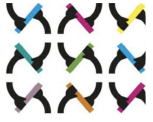
Mecánicas



Qué

Gamificación

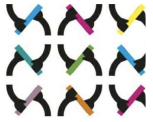
Compartir	Encontrar	Ayudar
Coleccionar	Identificar	Comentar
Competir	Cooperar	Diseñar
Completar	Construir	Votar
Destruir	(des) Ordenar	Elegir
Preguntar	Descubrir	Explorar
Modificar	Indagar	Comprar
Ocultar	Cortar	Vender
Pegar	Recordar	Intercambiar
Retar	Comparar	



Algunes de les mecàniques que proposo...

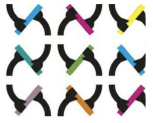
MECÀNICA DEL JOC: UNO MOTRIU

1. Explicació de l'objectiu d'aprenentatge del joc (en funció de la UD en la qual s'apliqui).
2. Breu assemblea d'explicació de normes i suggeriments per a la creació de regles noves.
3. Formació els grups el més heterogenis possibles.
4. Organització de l'ordre de tirada (tots es comprometen a respectar-lo).
5. Començament i llançament de cartes de la pila.
6. Elecció de la forma de jugar. Marcador col·lectiu a temps. Competició: qui aconsegueix quedar-se sense cartes guanya.



Dinàmiques (Pedraz,2017)

- Definició de **dinàmica**: forma de succeir una cosa, conjunt de forces que actuen en un sentit.
- Si la **mecànica** és aquest mecanisme (valgui la redundància) que permet a l'usuari interactuar amb els elements i fer que el joc sigui joc, la **dinàmica són les formes en les quals els usuaris que participen en aquesta experiència es relacionen entre si (i amb el propi joc) amb un objectiu determinat.**
- És a dir, una vegada que es generen les mecàniques perquè els jugadors interaccionin amb els elements... es fomenten una sèrie de dinàmiques (Pedraz i Reiss).



Dinámicas Cómo



Socialización

Argumentación

Debate

Participación

Status

Reflexión

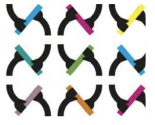
Integración

Aceptación

Atención

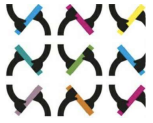
Act. Física

Escucha
activa



Algunes de les dinàmiques que es generen... (proposta pròpia)

- 1- Participació (treball en grup)
- 2- (Socialització) Organització i entrenament
- 3 - Acceptació i cooperació amb el meu grup
- 4 - Respecte de participants
- 5 - Integrar-se i ser capaços d'escoltar el company (Integració i escolta activa).
- 6-Activitat física
- 7- Atenció



Possible justificació curricular... (proposta)

A l'**ESO**. Decret 187/2015

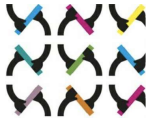
A nivell de competència bàsica d'àrea:
Aplicar un pla de treball de millora o manteniment de la condició física individual amb relació a la salut

A nivell de 3r ESO. Criteri d'avaluació:
Autoregular el nivell individual de condició física per millorar la salut, participant en les activitats que es proposen i identificant quina és la qualitat física susceptible de millora.

A **primària**. Decret 119/2015

A nivell de competència bàsica d'àrea:
Prendre consciència dels límits i les possibilitats del propi cos en la realització d'activitats físiques.

A nivell del 3r cicle de primària. Criteri d'avaluació: Identificar algunes de les relacions que s'estableixen entre la pràctica d'exercici físic correcta i habitual i la millora de la salut .



Possible justificació curricular... (proposta)

¿CÓMO APLICARLO DENTRO DEL AULA?

1-Tener en cuenta el currículum (Actualmente LOMCE).

2-Si la comunidad autónoma es Cataluña, la LEYSERA: DECRET 187/2015 de 25 d'agost de 2015

EN LAS SIGUIENTES CELDAS, DESTACO LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN QUE PRODRÍAN TRABAJAR CON EL UNO DE LA AFS.

Para **primero de la Eso**, el criterio o los criterios prescriptivos que se pueden seguir:

CA1ESO-2 *Comprendre el significat de la condició física i de les qualitats físiques bàsiques com a qualitat de millora*

CA1ESO-3 *Incrementar el nivell individual d'activitat física per millorar la salut pròpia*

CA1ESO-6 *Valorar les activitats físiques i esportives com una eina de millora per a la salut individual, acceptant el nivell assolit*

Para **SEGUNDO DE LA ESO** de la Eso, el criterio o los criterios prescriptivos que se pueden seguir:

CA2ESO-2 *Desenvolupar el nivell individual de condició física per a un estil de vida actiu i saludable*

CA2ESO_3 *Utilitzar la freqüència cardíaca com a indicador de la intensitat de l'esforç.*

Para **TERCERO DE LA ESO** de la Eso, el criterio o los criterios prescriptivos que se pueden seguir:

CA3ESO_2 *Relacionar les activitats físiques amb els efectes que produeixen en els diferents aparells i sistemes del cos humà.*

CA3ESO_3 *Autoregular el nivell individual de condició física per millorar la salut, participant en les activitats que es proposen i identificant quina és la qualitat física susceptible de millora*

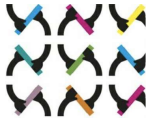
CAESO3_4 *Reconèixer la intensitat del treball realitzat a partir de la freqüència cardíaca.*

Para **CUARTO DE LA ESO** de la Eso, el criterio o los criterios prescriptivos que se pueden seguir:

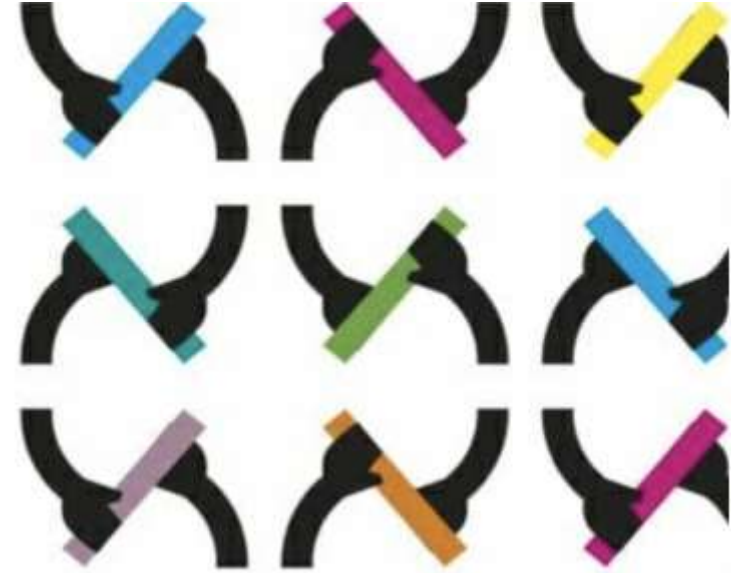
CA4ESO_1 *Planificar i posar en pràctica de forma autònoma escalfaments per a una activitat concreta.*

CA4ESO_2 *Incrementar el nivell individual de condició física per millorar la salut, a partir de l'aplicació de sistemes i mètodes d'entrenament*

CA4ESO_3 *Participar en l'elaboració d'un pla de treball per a la millora de la condició física.*

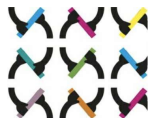


Al gra



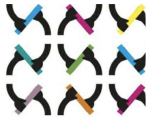
Anem a veure de què va aquest joc:





JUGAREM AL UNO MOTRIU

¿JUGAMOS AL "UNO" DE UNA MANERA SALUDABLE?			
CARTAS AMARILLAS: FLEXIBILIDAD	CARTAS ROJAS: FUERZA	CARTAS VERDES: RESISTENCIA	CARTAS AZULES: VELOCIDAD
OBJETIVO			
QUEDARSE SIN CARTAS, REALIZANDO TODAS LAS PRUEBAS QUE SE MARCAN. CADA ALUMNO SE ADAPTA NIVEL QUE QUIERE. (CADA NIVEL TIENE UNA PUNTUACIÓN)			
PREPARACIÓN DEL JUEGO			
Se baraja las cartas y cada jugador recibe CINCO cartas			
DESARROLLO DEL JUEGO			
1-El primero jugador pone una carta de su mano al mazo de descartes			
2-Una carta sólo se puede superponer en una carta del mismo color o del mismo número.			
3-Las cartas negras son cartas de acción especiales con reglas particulares			
4-Si un jugador no puede poner la carta oportuna, tiene que tomar una carta de pena del mazo y realizar las dos pruebas, que tendrán que realizar todos los miembros del equipo. LA COOPERACIÓN ES NECESARIA Y OBLIGATORIA.			
5-Gana el grupo que se queda sin cartas y ha realizado todas las pruebas correctamente.			



QUINES NORMES AGAFEM DE L'UNO

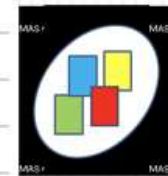
TIPOS DE CARTAS

1- CARTAS DEL MAZO. en las que tiene que realizar la prueba en función de la cualidad física que le corresponda.



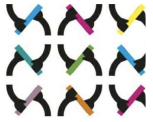
2- CARTAS DE ACCIÓN.

ROBA 2-----**CARTA DE RETORNO**-----**CARTA DE PIERDE TURNO**-----**CARTA DE ROBA 4**-----**CARTA ELIJE COLOR**

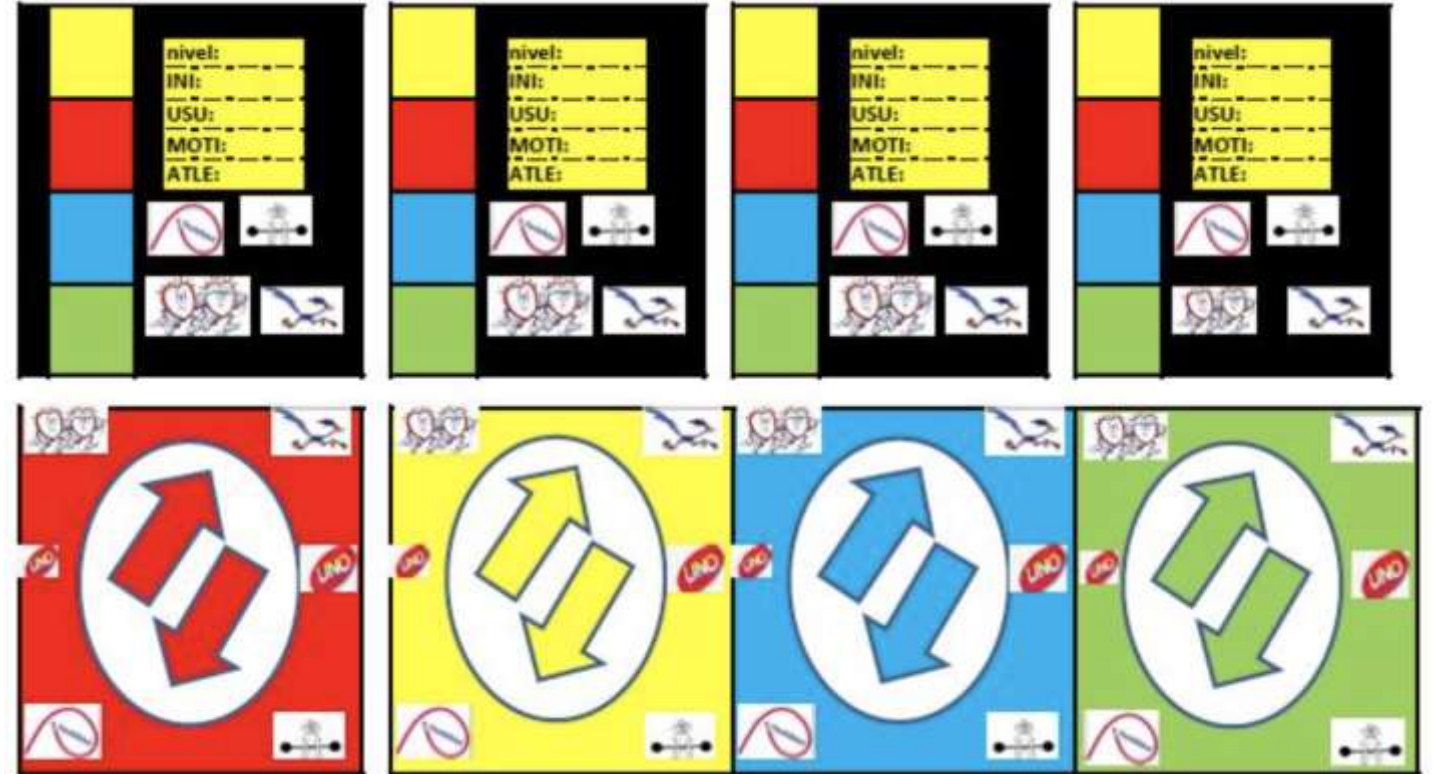


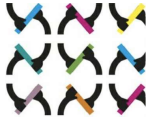
NORMAS PARTICULARES

- 1- Roba 4, cada miembro del grupo hace una carta, no todos.
- 2- Roba 2, La mitad del grupo hace una prueba y la otra mitad la otra,
- 3- Comodín, se elije el palo que coje cada grupo.
- 4 Pierde turno, te salta el turno
- 5- Retorno, cambia la direccón.



TIPUS DE CARTES





PROVES

CARTAS DE FUERZA



ABDOMINALES: RECTO ANTERIOR-OBLICUO

INICIACIÓN

USUARIO

MOTIVADO

ATLETA



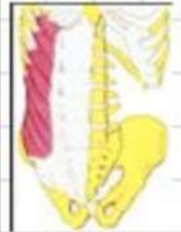
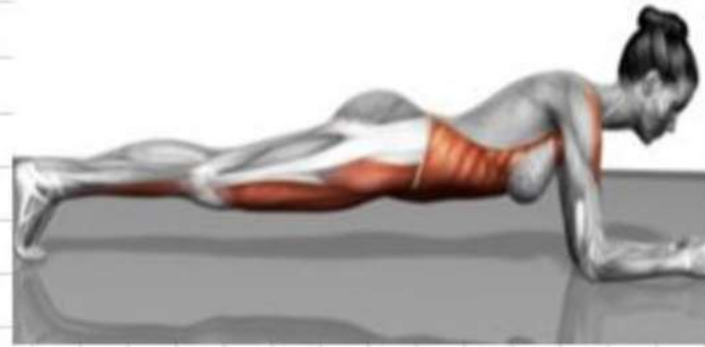
nivel:

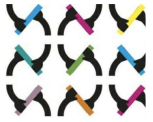
INI: 20

USU: 30

MOTI:40

ATLE:60





ALGUNES NORMES PER LES PROVES

- Cada grup quan posa la carta a la pila, ha de mirar i decidir quin nivell de pràctica escull: iniciació, usuari, motivat o atleta. Cada nivell té una puntuació.

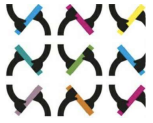
Iniciació: 10 punts

Usuari: 20 punts

Motivat: 30 punts

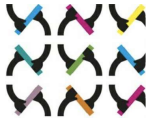
Atleta: 50 punts

- Si en en una prova les repeticions són excessives, es pot canviar el nombre. Cada repetició no feta restarà 2 punts del nivell triat.
- Cada grup es munta l'activitat, és a dir, ha de ser autònom per a “interpretar” la prova. Sinó el més semblant possible



Altres normes que podriem aplicar:

- Marcador col·lectiu. Aconseguir un nombre determinat de punts o repeticions... **(González, Monguillot, Zurita; 2014)**
- Marcador col·lectiu negatiu. Començar amb 1000 punts i restar.
- L'equip que acaba s'ajunta amb el que té més cartes de la pila.
- Jugar en petits grups. Dividir la classe i jugar en grups més petits i fins i tot individualment.
- Podem gamificar el joc. Crear una narrativa, una mecànica diferent, algun component extra (cartes, insígnies, poder...) i fins i tot crear un malvat.
- El professor pot triar si el joc és més reproductiu o productiu. Pot pactar-ho amb l'alumnat (per a fer-ho més competencial).



Bibliografía:

- González, C.; Monguillot, M.; Zurita, C.; (2014). *Una educación física para la vida*. Barcelona. Inde.
- Pedraz (2017). Recuperat de:
<https://www.alaluzdeunabombilla.com/2017/08/29/dinamicas-y-mecanicas-esas-grandes-desconocidas-o-no/>