

PROJECTE GAMIFICACIÓ

“VIRUS Z”

Aquest projecte de gamificació anomenat “Virus Z”, està enfocat a l'alumnat de sisé de primària, encara que es podria realitzar també en cinqué o en primer d'Eso.

En primer lloc per introduir a l'alumnat de ple en l'acció es visualitzaria un vídeo realitzat per mi en la primera sessió del curs, en el qual em disfressaria del malvat “Sr Maligne” que està propagant el virus Z en l'escola. En aquest vídeo explicaria la narrativa del projecte de gamificació “virus Z”, la qual deixo a continuació:

NARRATIVA

El futur de l'escola està en perill, un terrible virus està contagiant a gran part del personal que acudeix dia a dia al centre, tant alumnes com mestres. Les conseqüències una vegada la persona és infectada pel virus z és que es torna sedentària, apàtica, avorrida, és a dir, un zombie.

Davant aquesta situació hem d'intentar no ser contagiats per aquest virus maligne, curar les persones contagiades, i a més, descobrir qui és el malvat que ha causat que el virus Z es propague, causant aquesta catàstrofe en l'escola.

Per sort, encara queda un grup reduït d'alumnes i de mestres que encara no han sigut infectats, per tant, seran els encarregats d'aconseguir parar la infecció i salvar l'escola de la destrucció total.

Per afrontar aquesta perillosa missió el mestre d'educació física anirà donant-vos les instruccions que haurem de complir durant les sessions que anirem realitzant al llarg de tot el curs. Algunes de les capacitats en les que haurem de millorar entre d'altres per tal de no ser infectats serà la velocitat, la resistència, la força i la flexibilitat, però també haurem de ser creatius, cooperatius, millorar en l'ús dels ordinadors, saber orientar-se i cuidar la nostra higiene personal utilitzant el necessari de neteja després de cada sessió.

D'aquesta manera el mestre d'educació física anirà adjudicant a cada alumne punts d'experiència amb els quals podrà aconseguir diferents tipus de poders com per exemple el de la invisibilitat o el de la sigil·lositat o beneficis com per exemple tutoritzar un treball d'escalfament adequat a la resta de companys o dirigir algun joc inventat o que ja s'haja realitzat.

Per a finalitzar soles dir-vos que per aconseguir detindre el virus Z haureu de ser valents, intrèpids, intel·ligents, actius, respectuosos, bons companys i afrontar cadascuna de les missions que realitzarem amb una molt bona actitud.

EL FUTUR DE L'ESCOLA ESTÀ EN LES VOSTRES MANS

Una vegada realitzada la introducció, també explicaria com aconseguir punts a través de l'aplicació Class Craft, en la qual els alumnes poden aconseguir punts, per tal d'obtindre poders o beneficis que podran utilitzar durant el curs. A partir d'ací es col·locaria al gimnàs un tríptic amb el qual l'alumnat podria observar quants punts necessiten per a obtindre eixos premis, beneficis o "poders". A més, l'alumnat podrà aconseguir "punts extra" si en període d'horari no escolar han realitzat algun tipus d'activitat física com per exemple senderisme, natació, escalada, etc. o algun tipus d'activitat que fomenti la conscienciació en la millora de la salut al barri com per exemple posant cartells per a lluitar contra el sobrepes, complir amb una alimentació més saludable, o la realització d'exercici físic, per la qual me podran enviar fotos o vídeos al correu electrònic o directament creant-se cadascú d'ells un blog personal en el qual ells penjarien totes aquestes informacions.

Els elements de la gamificació serien els següents:

Components: Avatars, combat, punts, nivells, regals.

Mecàniques: Reptes, cooperació, competició, estratègia, tàctica, recompenses, estats de bonificació, feedback.

Dinàmiques: Socialització, participació, cooperació, curiositat, motivació, status.

D'aquesta manera la temporalització que realitzaria seria la següent.

U.D.1 Setembre Comença la aventura. Treballem les habilitats motrius bàsiques, treball de salts, desplaçaments, girs, llançaments i recepcions.

U.D.2 Octubre La cooperativa de jocs. Treballem els jocs cooperatius perquè tots en equip som més forts!!

U.D.3 Novembre Jocs d'invasió i oposició. Treballem estratègies i tàctiques per aconseguir la victòria.

U.D.4 Desembre Realitzem la iniciació a algun dels esports com bàsquet, volei o hoquei, per tal de continuar treballant en equip i anar aconseguir més punts d'experiència.

U.D.5 Gener Ens posem en forma. Treball de les capacitats físiques bàsiques, treball de força, velocitat, flexibilitat i resistència.

U.D.6 Febrer Tot sobre rodes!! Treball de coordinació i equilibri destinada a l'aprenentatge i perfeccionament del patinatge (us de patins en línia).

U.D.7 Març Juguem als jocs del món. Treball interdisciplinar en el qual l'alumnat realitzarà un treball de recerca de jocs d'altres llocs del món i els explicaran en grups a la resta.

U.D.8 Abril Juguem als jocs dels nostres avis. Treball interdisciplinar amb el qual s'intenta recollir i recuperar jocs que es realitzen en la nostra comunitat.

U.D.9 Maig Juguem a pilotat, realitzem el programa de pilota a l'escola i practiquem l'especialitat del raspall o alguna de les altres especiliats.

U.D.10 Juny La batalla final. Realitzem jocs d'expressió corporal i d'acrosport per a preparar-se per a la batalla final. Última sessió Escape Room al gimnàs on hem de derrotar al malvat "Sr Maligne" i salvar l'escola.

Francisco Costa Juan