

MATHSWORLDS

Gamificació integral en Matemàtiques de 6é de Primària.

Què és Mathsworlds?

Es tracta d'una experiència de gamificació aplicada a l'àrea de Matemàtiques en 6é d'Educació Primària. Es tracta d'una activitat que es desenvolupa al llarg de totes les sessions del curs i que integra la totalitat dels sabers bàsics de l'àrea establerts en LOMLOE. Aquesta experiència suposa la continuació natural d'una altra gamificació realitzada prèviament en 5é, amb la qual comparteix narrativa, estètica i mecàniques de joc.

Fonamentació i finalitat.

Mathsworlds naix amb el propòsit de potenciar el treball cooperatiu, millorar la motivació de l'alumnat, afavorir l'adquisició significativa dels continguts matemàtics i desenvolupar les competències clau. A través d'una narrativa filada, cohesionada i altament motivadora, l'alumnat es converteix en el protagonista d'una aventura estructurada en diferents "mons matemàtics".

Cada món està inspirat en personatges, sèries, llibres o pel·lícules pròximes als seus interessos, la qual cosa reforça la connexió de l'alumnat i augmenta la seua implicació. En cadascun d'aquests mons es treballa un saber específic de l'àrea de Matemàtiques, la correcta adquisició de les quals és imprescindible per a poder avançar en la narrativa i superar els diferents reptes que planteja l'aventura.

Per a garantir la rellevància i l'impacte de la proposta, el curs anterior es va realitzar una enquesta a l'alumnat per a conèixer els seus gustos i incorporar-los a la narrativa, reforçant així la connexió de l'alumnat amb l'experiència.

Descripció de l'experiència:

Narrativa i estructura:

La gamificació s'organitza en diversos mons digitals, cadascun acompanyat de:

- Còmics introductoris, on es presenta la narrativa i es treballa la competència lectora.
- Personatges guia, que introdueixen els sabers matemàtics propis de cada seqüència didàctica.
- Reptes i aventures, que permeten avançar en la història sol si s'han adquirit els sabers treballats.

Aquesta estructura afavoreix un aprenentatge progressiu i significatiu, ja que cada aventura requereix aplicar els coneixements matemàtics en contextos lúdics i funcionals.

Integració de competències:

Mathsworlds impulsa el desenvolupament de múltiples competències clau:

- *Competència matemàtica i en ciència, tecnologia i enginyeria*, en treballar tots els sabers de 6é curs.
- *Competència digital*, mitjançant l'ús d'eines i recursos digitals en totes les sessions, tant per part del professorat com alumnat.
- *Competència lectora i lingüística*, gràcies a l'ús de còmics i textos narratius vinculats també a l'àrea de Llengua Valenciana.
- *Competència personal, social i d'aprendre a aprendre*, fomentada mitjançant dinàmiques de treball cooperatiu.

Avaluació formativa i final:

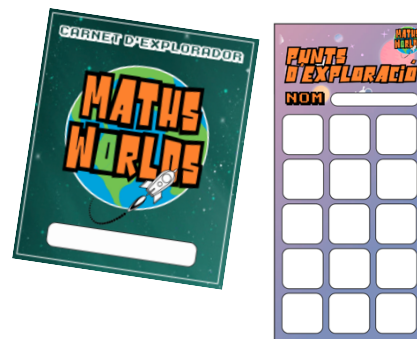
Cada “aventura” intermèdia funciona com una avaluació formativa, permetent ajustar la seqüència d'aprenentatge segons el progrés real de l'alumnat, alhora que ens permet avançar en la narrativa. Ells ho veuen com un joc, en sessions que impliquen molt treball matemàtic. A més, en completar cada món, el grup s'enfronta a una prova final, dissenyada com a avaluació sumativa, que requereix haver adquirit tots els sabers bàsics per a poder superar-la.

Treball cooperatiu i motivació

Totes les activitats es realitzen en grups cooperatius, incentivant la participació, la responsabilitat compartida i l'ajuda mútua. A més, l'experiència inclou un sistema de carnets, insígnies i punts, tant individuals com grupals, que reforcen la motivació i el compromís de l'alumnat.

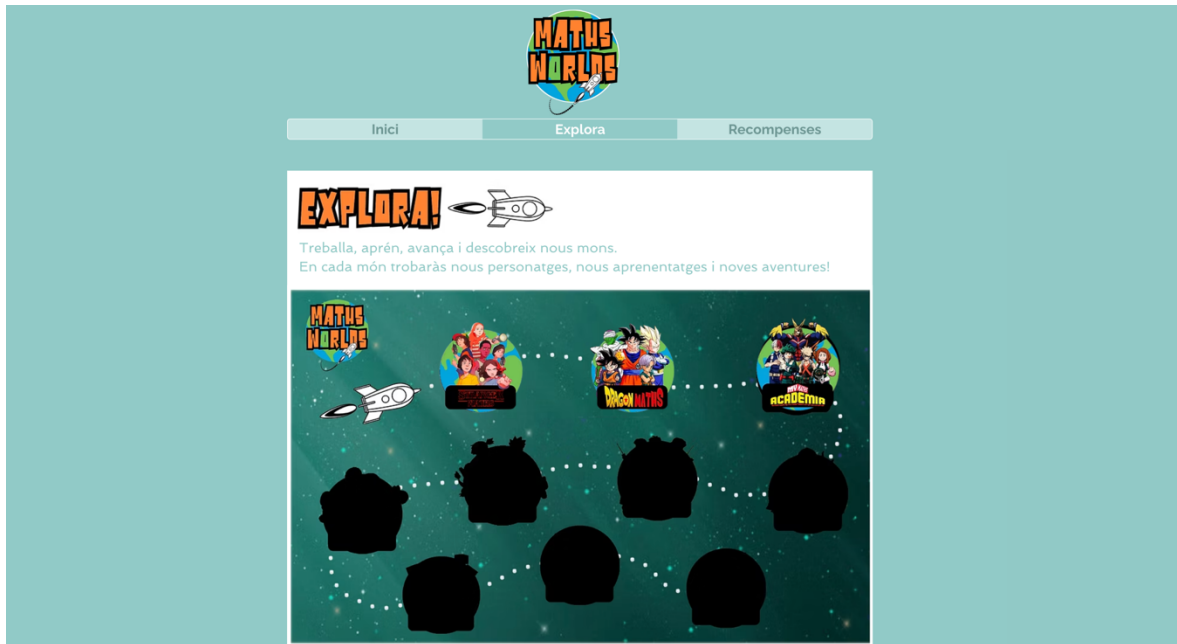
Recursos digitals i accessibilitat.

Mathsworlds compta amb una pàgina web pròpia del projecte, on s'allotgen tots els materials de la gamificació, de creació pròpia del centre. Es tracta de dossiers de treball, aventures interactives i llibres interactius. Això converteix l'experiència en una proposta transferible i fàcilment replicable en altres centres educatius.



La seua web és:

<https://enelpalmeral.wixsite.com/mathsworlds>



Caràcter innovador de la proposta.

Considerem Mathsworlds una pràctica innovadora ja que utilitza metodologies actives com la gamificació, inclou elements digitals com a pàgines webs, activitats en línia o llibres digitals i promou un aprenentatge competencial profund i significatiu.

Mathsworlds! és una proposta global que transforma l'àrea de Matemàtiques en una aventura educativa on l'alumnat aprén, col·labora i es motiva a través del joc. El seu enfocament competencial, la seua narrativa immersiva i el seu caràcter digital la converteixen en una experiència innovadora, sostenible i transferible, amb resultats molt positius en termes de motivació, participació i aprenentatge.