



# El Videojoc de la Vida

Institut La Sínia - Parets del Vallès

ddonat@xtec.cat

ESO 1r Cicle

Medi Ambient

Tecnologia i Comunicació

## Tecnologies Maker

Programació

### Durada

entre 25 i 35 hores

## Propòsit del projecte

Que l'alumnat descobreixi i identifiqui els mecanismes que han impulsat i produït l'evolució de les diferents formes de vida al llarg de la història, per tal de poder explicar amb una mica de detall i amb coherència un dels períodes de la història de l'evolució. Que l'alumnat dissenyi i programi un videojoc funcional i interessant amb un context determinat (dintre de la història de l'evolució) i estil artístic. Que exposi i comparteixi els aprenentatges i videojocs amb la comunitat de l'institut i del municipi.

## Pregunta essencial, repte o servei

Com podem fer un videojoc per mostrar l'evolució de la vida a la Terra?

## Descripció del projecte

Es presenta de forma resumida la història de l'evolució de la vida al nostre planeta i alguns factors i desencadenants dels canvis. Dividim la història en 7 capítols i en equips l'alumnat investiga i crea pòsters per explicar com va evolucionar la vida en cada període. Després practica la creació de videojocs a <https://arcade.makecode.com/#> i dissenya i programa un videojoc ambientat en el capítol del seu equip. Crea un segon pòster i presenta en públic el conjunt: "game party" per a famílies i fira de robòtica al municipi.

## Creació d'obres o productes

Pòster de l'evolució: per poder explicar en públic les característiques de la vida en cada període i els desencadenants i fets que produeixen l'evolució. Pòster i videojoc: per poder explicar les característiques del videojoc dissenyat, les decisions preses en coherència amb el coneixement científic. També per explicar la programació. "Game Party" i Fira: per compartir els aprenentatges amb la comunitat i gaudir.

## Reflexió de les persones implicades

“M’ha agradat programar-ho tot, aprendre des de zero. M’ha agradat molt fer els dissenys dels personatges a quadradets de colors” Aran (alumne 2n ESO). “M’ha agradat la implicació dels alumnes en la creació del videojoc i com havien de col·laborar cadascú en la seva funció. També és important com els alumnes han anat millorant els videojocs veient els errors que tenien i com ho podien anar canviant fins que els quedés bé. Aquest procés de millora és molt eficaç per aprendre i tenir un objectiu clar.” Marc (Docent).

