



Juguem?

Institut Miquel Martí i Pol - Cornellà de Llobregat

a8035143@xtec.cat

ESO 1r Cicle

Drets humans i equitat

Tecnologies Maker

Tall làser

Impressió 3D

Eines manuals

Durada

entre 25 i 35 hores

Propòsit del projecte

Que l'alumnat desenvolupi la creativitat, la col·laboració i el pensament crític dissenyant jocs de taula que ajudin a visibilitzar i reflexionar sobre problemes reals del seu entorn, per prendre consciència i generar possibles solucions.

Pregunta essencial, repte o servei

Com podem crear un joc de taula que serveixi per visibilitzar, reflexionar o proposar solucions sobre un problema real del nostre entorn més proper?

Descripció del projecte

El projecte convida l'alumnat de 1r d'ESO a dissenyar i crear un joc de taula original a partir d'un problema real del seu entorn proper. Es desenvolupa a l'aula FAIG, un espai educatiu on es promou l'aprenentatge actiu, la creativitat i el pensament crític, seguint els principis del moviment "maker", que posa l'èmfasi en aprendre fent.

Creació d'obres o productes

Es dissenya la mecànica del joc, es crea la narrativa, es defineixen els objectius i el tipus d'interacció entre jugadors. En aquest sentit, es reflexiona sobre com fer que el joc no només sigui divertit, sinó que també comuniqui un missatge potent i ajudi a prendre consciència del problema tractat. Després es construeixen els materials: taulers, cartes, fitxes, daus, instruccions i elements visuals. Es fan servir tècniques manuals, eines digitals i recursos de fabricació de l'aula FAIG.

Reflexió de les persones implicades

Aquest projecte ha tingut un impacte molt positiu en l'alumnat, que ha anat més enllà de la simple creació d'un joc de taula. Els alumnes han après a identificar problemes reals del seu entorn i han vist com poden ser part de la solució a través de la creativitat, el treball en equip i el compromís.

