



Un univers dins d'una caixa

Institut Baix a Mar - Vilanova i la Geltrú

a08065354@xtec.cat

ESO 2n Cicle

Salut i Benestar

Tecnologies Maker

Tall làser

Durada

entre 35 i 50 hores

Propòsit del projecte

Que l'alumnat ideï, dissenyi i creï un joc de taula original, desenvolupant la creativitat, el pensament crític i les habilitats comunicatives. Que aprengui a gestionar el treball en equip i el feedback dels testers per millorar els seus prototips, mentre incorpora eines digitals i processos de fabricació maker i fomentar el benestar emocional a través del joc.. Que prengui consciència del potencial del joc com a eina d'aprenentatge i expressió, obrint el projecte a la comunitat a través d'un esdeveniment públic.

Pregunta essencial, repte o servei

Podem fomentar el nostre benestar emocional a través del disseny i creació de jocs de taula?

Descripció del projecte

Els alumnes de 4t d'ESO dissenyen i creen un joc de taula original tot seguint un procés per fases: descoberta i anàlisi de jocs, ideació, prototipatge progressiu, test amb companys i experts, disseny gràfic, producció audiovisual i elaboració de la memòria. El projecte incorpora treball cooperatiu, ús d'eines digitals i cultura maker al FaigLab. Els jocs es presenten en un concurs vinculat a la fira Jugar x Jugar, on es posa en valor la creativitat i el joc com a eina d'aprenentatge.

Creació d'obres o productes

El producte final ha estat un joc de taula inèdit creat col·lectivament per equips d'entre 3 i 6 alumnes. Cada grup ha lliurat el joc complet amb tots els seus components, una capsa dissenyada per guardar-lo, les regles redactades en català, un vídeo de presentació (màxim 5 minuts) i una memòria final. Els jocs, pensats per ser re-jugables i sense suport digital, podien incloure modalitat individual, però havien d'estar orientats principalment al joc en grup. S'ha fet ús de diferents màquines de fabricació digital com la talladora làser, el

plòter de tall i la impressora 3D.

Reflexió de les persones implicades

El projecte ha tingut un impacte profund en l'alumnat, afavorint tant l'aprenentatge com el desenvolupament personal. Ha fomentat el treball en equip, la gestió de conflictes i l'autonomia, així com el pensament crític i la capacitat de valorar el feedback. El docent ha esdevingut guia mentre l'alumnat prenia decisions. S'ha potenciat la digitalització, la cultura maker i el treball interdisciplinari, obrint el projecte a l'entorn i donant-li projecció.

