



TREBALL DE FINAL DE MÀSTER - ANNEXOS

Títol: Estudi i implementació d'eines de joc a Tecnologia de 3er d'ESO - ANNEXOS

Cognoms: Duran Oliver

Nom: Jaume

Titulació: Màster en Formació del Professorat d'Educació Secundària Obligatòria i
Batxillerat, Formació Professional i Ensenyament d'Idiomes

Especialitat: Tecnologia

Directora: Rosa Pàmies Vilà

Data de lectura: 16 de Juny de 2021

ANNEX I

Unitat didàctica

Títol UD: Programem els nostres primers videojocs

Matèria	Tecnologia
Curs	3r d'ESO
Professor/a	Jaume Duran Oliver
Títol de la unitat o seqüència didàctica	Programem els nostres primers videojocs

Justificació: Aquest projecte té per objectiu introduir a l'alumnat al món de la programació atès que en aquesta edat tenen gran interès pels videojocs es proposa que desenvolupin videojocs senzills mitjançant SCRATCH.

<p>Competències bàsiques d'àmbit</p> <p>Dimensió objectes i sistemes tecnològics de la vida quotidiana</p> <p>Competència 7. Utilitzar objectes tecnològics de la vida quotidiana amb el coneixement bàsic del seu funcionament, manteniment i accions a fer per minimitzar els riscos en la manipulació i en l'impacte mediambiental</p> <p>Competència 9. Dissenyar i construir objectes tecnològics senzills que resolguin un problema i avaluar-ne la idoneïtat del resultat</p>	<p>Competències transversals</p> <p>Àmbit digital</p> <p>Competència 1. Seleccionar, configurar i programar dispositius digitals segons les tasques a realitzar.</p> <p>Competència 6. Organitzar i utilitzar un entorn personal de treball i aprenentatge amb eines digitals per desenvolupar-se en la societat del coneixement</p> <p>Competència 8. Realitzar activitats en grup tot utilitzant eines i entorns virtuals de treball col·laboratiu</p> <p>Àmbit personal i social (dimensions)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autoconeixement • Aprendre a aprendre • Participació <p>Competències d'altres àmbits.</p> <p>Àmbit Matemàtic</p> <p>Competència 2. Emprar conceptes, eines i estratègies matemàtiques per resoldre problemes</p> <p>Competència 6. Emprar el raonament matemàtic en entorns no matemàtics. •</p> <p>Àmbit Artístic</p> <p>Competència 5. Compondre amb elements dels llenguatges artístics utilitzant eines i tècniques pròpies de cada àmbit</p> <p>Àmbit lingüístic (llengües estrangeres)</p> <p>Competència 4. Aplicar estratègies de comprensió per obtenir informació i interpretar el contingut de textos escrits d'estructura clara de la vida quotidiana, dels mitjans de comunicació i de l'àmbit acadèmic</p>
--	---

Continguts Clau - Científicotecnològic

17. Objectes tecnològics de la vida quotidiana.
25. Aparells i sistemes d'informació i comunicació.

Continguts Clau – Digital

1. Funcionalitats bàsiques dels dispositius
6. Robòtica i programació.
18. Entorn personal d'aprenentatge (EPA).
22. Entorns de treball i aprenentatge col·laboratiu.

Continguts Clau – Personal i Social

11. Capacitats cognitives: raonament, comunicació, indagació, imaginació, creativitat, etc.
15. Actitud de superació personal.
22. Planificació dels aprenentatges: distribució i temporització de tasques, entorns personals d'aprenentatge (EPA), etc.
23. Organització del coneixement. coneixements previs, relacions i associacions, cerca d'informació, mnemotècnia, eines de síntesi (esquemes, mapes conceptuals i mentals...), etc.
24. Consolidació i recuperació del coneixement: relacions i associacions, mnemotècnia, eines de síntesi (esquemes, mapes conceptuals i mentals...), etc.
25. Transferència dels aprenentatges: anàlisi i síntesi, generalització, destreses i habilitats de pensament, pensament crític, pensament creatiu, etc.
34. Habilitats i actituds per al treball en grup: assumpte de rol, assertivitat, empatia, escolta activa, responsabilitat, etc.
36. Eines digitals col·laboratives: paquets ofimàtics en línia, fòrums, xats, blogs, wikis, etc.
41. Habilitats i actituds per a la participació: comunicació, empatia, assertivitat, respecte...
43. Recursos i tècniques de participació: reunions, sessions de treball, dinàmiques participatives (pluja d'idees, joc de rol, debat, etc.), acords i consens, rols, etc.

Criteris d'avaluació

- CA 1: Definir i identificar els diferents components d'un programa informàtic.
- CA 2: Dissenyar programes informàtics simples aplicables a necessitats concretes del seu entorn immediat.
- CA 3: Realitzar programes informàtics simples aplicant estructures de programació que incloguin operadors, estructures condicionals i estructures de repetició

ANNEX II

Activitats ludificades.

CodeCombat



Figura XX: CodeCombat

Kahoot

All (7)		Difficult questions (4)		S
Question	Type			
1	Què és Scratch ?		Quiz	
2	Quin va ser el primer videojoc de la història ?		Quiz	
3	Què és un Sprite?		Quiz	
4	Els diagrames de flux serveixen per ...		Quiz	
5	La instrucció en Scratch de "Si []" es tracta de...		Quiz	
6	Les variables en programació serveixen per repetir una instrucció moltes vegades		True or false	
7	Com podem aconseguir generar un número al atzar en Scratch?		Quiz	

Figura XX: Preguntes compactades del Kahoot

ANNEX III**Enquesta als estudiants:**

Sóc : Noi / Noia / Altre _____

Respon la següent enquesta indicant la teva opinió:

1= Totalment en desacord, 2= en desacord, 3= d'acord, 4= totalment d'acord

M'agrada l'assignatura de tecnologia i la trobo interessant	
Acostumo a participar i a preguntar dubtes a classe	
Abans de la unitat tenia interessos i/o motivació envers la programació	
Em va agradar l'activitat del Codecombat.	
Fer activitats a través de jocs fa que estigui més atent a la classe	
Crec que aquestes dinàmiques de joc també s'haurien d'utilitzar en altres assignatures	
Em va agradar l'activitat feta amb Kahoot	
En general estic satisfet/a amb el meu procés d'aprenentatge en aquesta Unitat	
Després d'aquesta Unitat tinc més interès cap a la programació	

A continuació et deixo aquest espai per si vols afegir algun comentari, la teva sincera opinió és molt important!