

Instruccions

COMPETÈNCIES>

<..... CONNECTADES

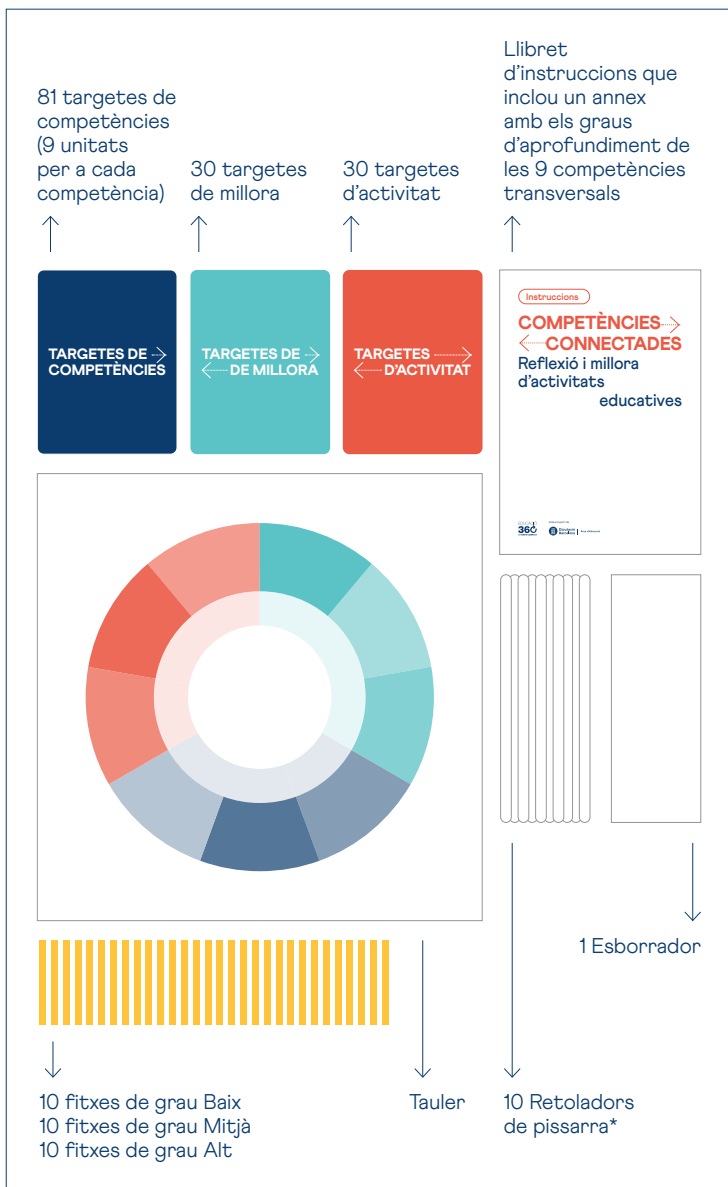
Reflexió i millora
d'activitats
educatives

Nombre de jugadors recomanats: 6 + 1 *crupier*

Nombre de jugadors màxim: 8 + 1 *crupier*

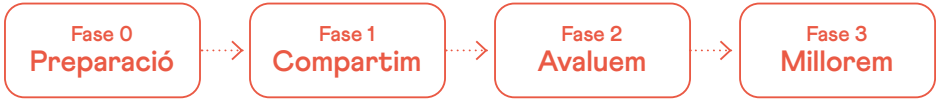
Temps previst de durada d'una partida: entre 90 i 120 minuts

Elements del joc



Dinàmica del joc

El joc s'organitza en 4 fases. Atenció!



Fase 0. Preparació

A cada partida una persona ha d'assumir el rol de dinamitzadora (crupier).

Què ha de fer el crupier?

Abans de començar la partida:

1. Llegir les instruccions del joc.
2. Llegir les 9 targetes de competències per conèixer-ne la definició.
3. (Opcional, però recomanat) Llegir la guia *Eines per a un Currículum de ciutat 360. Competències transversals per connectar i millorar les oportunitats educatives*. Disponible en línia:



4. Preparar la taula on es desenvoluparà la partida amb tots els elements del joc.
5. Guardar-se un lot de targetes de competències i les instruccions per anar dinamitzant la partida.

Durant la partida:

1. Explicar a tots els participants què són les competències transversals:
Què són? Les competències transversals són aquell conjunt de coneixements, habilitats i actituds que possibiliten aprendre a utilitzar el que

s'ha après en problemes i situacions diverses, creant i usant el coneixement en el món real. Són competències per a la vida.

Tots i totes, infants, joves i adults, necessitem tenir treballades aquestes competències per desenvolupar-nos satisfactòriament en l'àmbit educatiu, social, professional i personal i per ser ciutadans i ciutadanes de ple dret.

Per exemple, comunicar-se amb claredat amb les altres persones és una capacitat que, al llarg de la vida, s'aplica i és necessària en contextos diversos, tant educatius com personals o professionals. Aquesta és, clarament, una competència transversal.

2. Explicar a tots els jugadors els **objectius del joc**:

- a. Compartir activitats i projectes que s'estiguin desenvolupant.
- b. Reflexionar conjuntament sobre quines competències transversals es treballen en les diferents activitats i projectes, i en quin grau.
- c. Pensar canvis i millores en les activitats que facin que cada una pugui treballar més competències.
- d. Entendre les possibilitats que ofereix la mirada competencial per garantir més qualitat en les activitats educatives i més connexió entre diferents agents educatius.

3. Repartir a cada jugador:

- > 1 carta d'activitat
- > 1 carta de millora
- > 1 fitxa de grau Baix
- > 1 fitxa de grau Mitjà
- > 1 fitxa de grau Alt
- > 1 retolador de pissarra
- > 1 lot de targetes de les 9 competències

4. Demanar que cada jugador llegeixi les 9 targetes de competències que té perquè sàpiga què vol dir cadascuna d'elles.

5. Donar les instruccions a cada fase del joc.

Comença la partida!



Fase 1. Compartim

L'objectiu d'aquesta fase del joc és compartir i conèixer activitats i valorar quina competència transversal s'hi treballa.

1. Cada jugador pensa en una activitat que conegui a fons, o força, i que vulgui compartir durant la partida. Escriu la descripció sintètica a una de les **cartes d'activitat**. Ho fan tots els jugadors alhora. *Temps màxim recomanat: 2 minuts.*
2. Començarà la partida el jugador que estigui a l'esquerra del *crupier* i se seguirà l'ordre en la direcció de les agulles del rellotge.
3. El primer jugador explica a la resta en què consisteix l'activitat que ha escrit. *Temps màxim recomanat: 1 minut.*
4. Després de l'explicació, la resta de jugadors han de pensar (sense dir-ho a la resta) quina és la competència que més treballa l'activitat que acaben de sentir. Per decidir-se, cada jugador pot fer una pregunta a la persona que ha explicat l'activitat.
5. Cada jugador selecciona del seu lot la **targeta de la competència** que creu que més treballa l'activitat que s'acaba d'explicar i la col·loca de cap per avall, sense que la resta de jugadors la vegi.
6. El *crupier* fa el compte enrere «tres, dos, u», i tots els jugadors menys el que ha explicat l'activitat giren la **targeta de la competència** que han escollit.
7. El *crupier* fa el recompte i llegeix la descripció de la competència que ha estat la més votada. Les persones que han escollit la més votada han d'argumentar per què ho han fet.

Si hi ha empat de més d'una competència en la votació, el *crupier* llegeix les més votades. *Temps màxim recomanat: 2 minuts.*

8. Després de sentir els arguments, el *crupier* dona la indicació a la persona que ha compartit l'activitat que ensenyi a la resta la competència que havia escollit:
 - a. Si és la mateixa que ha sortit més votada, col·loca la **carta d'activitat** sota de la competència al tauler i es passa al següent jugador.
 - b. Si és diferent de la més votada, el jugador ha de decidir si accepta el que ha sortit i canvia la competència o si es manté en la seva decisió.

Si es manté, ha d'argumentar per què. Un cop argumentat, col·loca la **carta d'activitat** sota de la competència al tauler i es passa al següent jugador.

Es fa el mateix procediment amb la resta de jugadors fins que totes les cartes d'activitat estan situades al tauler a sota d'alguna de les 9 competències.

Es recomana que el crupier faci un repàs sobre com ha quedat el tauler (quines competències es treballen més, quines menys, etc.).



Fase 2. Avaluem

L'objectiu d'aquesta fase del joc és analitzar en quin grau de profunditat s'estan treballant les competències a cada activitat.

El crupier explica que es poden treballar les competències en tres graus (baix, mitjà i alt). La lògica d'aquesta classificació sempre és la mateixa:

- > **Baix:** durant l'activitat s'exercita la competència de manera puntual i tan-gencial.
 - > **Mitjà:** en l'activitat s'exercita de manera regular la competència i s'ofereixen algunes eines o pautes concretes per desenvolupar-la.
 - > **Alt:** la competència és un dels eixos centrals de l'activitat; s'ofereixen eines i pautes concretes per desenvolupar-la i es reflexiona sobre el pro-pi aprenentatge.
1. El jugador que ha començat la partida recorda el nom de la seva activitat i la competència on està col·locada al tauler.
 2. El *crupier* agafa les instruccions i llegeix en veu alta els tres graus de tre-ball de la competència (es troben a l'annex de les instruccions).
 3. Cada jugador selecciona la **fitxa** corresponent al grau d'intensitat que creu que més s'adequa a l'activitat i la col·loca de cap per avall, sense que la resta de jugadors la vegi.
 4. El *crupier* fa el compte enrere «tres, dos, u», i tots els jugadors menys el que ha explicat l'activitat giren la fitxa del grau que han escollit.
 5. El *crupier* fa el recompte i torna a llegir la descripció del grau que ha estat el més votat. Les persones que han escollit el més votat han d'ar-gumentar per què ho han fet.
Si hi ha empat de més d'un grau en la votació, el *crupier* llegeix els més votats. *Temps màxim recomanat: 2 minuts.*
 6. Després de sentir els arguments, el *crupier* dona la indicació a la persona que ha compartit l'activitat que ensenyi a la resta el grau que havia escollit:
 - a. Si és el mateix grau que el que ha sortit més votat, apunta el grau a la **targeta d'activitat** del tauler.
 - b. Si és diferent del grau més votat, el jugador ha de decidir si accepta el que ha sortit i canvia la seva **fitxa** o si es manté en la seva decisió.

Si s'hi manté, ha d'argumentar per què. Un cop argumentat, apunta el grau a la **targeta d'activitat** que està al tauler i es passa al següent jugador.

Es fa el mateix procediment amb la resta de jugadors fins que totes les targetes d'activitat tenen apuntat el grau en què es treballa la competència.

Es recomana que, abans de passar a la següent fase del joc, el crupier comenti la partida (quines competències es treballen i quines no, els graus, etc.).

NOTA: depenent dels objectius de la partida i del temps disponible es pot decidir acabar la partida en aquest moment. Si s'acaba, es recomana que el crupier faci una anàlisi sobre el resultat i pugui plantejar algunes pre-guntes per a la reflexió.



Fase 3. Millorem

L'objectiu d'aquesta fase és repensar les activitats des d'una mirada competencial, afegint-hi noves capes o millores que permetin treballar noves competències.

Per millorar una activitat en clau competencial cal tornar a pensar-la posant l'èmfasi en allò que es vol aconseguir.

1. El *crupier* agafa el lot de competències i, sense que es vegin, demana al jugador que ha començat la partida que n'esculli una. Si surt la competència amb la qual ha associat la seva activitat, escull una altra carta.
2. Un cop escollida la nova competència, la persona que ha agafat la carta ha d'escollir un dels altres jugadors com a encarregat de pensar la millora.
3. El *crupier* llegeix en veu alta el grau mitjà i el grau alt de la competència que ha sortit.
4. El jugador escollit ha de dir quins canvis faria a l'activitat perquè també treballés la competència que ha sortit en, almenys, un grau mitjà. *Temps màxim recomanat: 2 minuts.*
5. Tots els jugadors han d'estar d'acord en la millora. Es poden intercanviar idees per complementar-la.
6. Un cop consensuada, la persona que ha pensat la millora l'escriu sintèticament a la targeta de millora i la col·loca al costat de la targeta d'activitat.

Es fa el mateix procediment amb la resta de jugadors fins que totes les targetes d'activitat tenen associada una targeta de millora.

Partida acabada!

Al final de la partida, es recomana que el crupier faci una anàlisi sobre el resultat i pugui plantejar algunes preguntes per a la reflexió. Alguns exemples de possibles preguntes:

- > A totes les activitats es poden treballar les competències transversals?*
- > Quina competència és la més difícil de treballar i per què?*
- > La mirada competencial en les activitats, les millora?*

El crupier també pot afegir algunes reflexions com, per exemple:

- > Aprendre com altres persones o entitats pensen les seves activitats i com treballen les competències ens pot ajudar a millorar les nostres.*
- > No hem de ser presoners de les activitats, sempre podem canviar-les o canviar algunes de les coses que hi fem. Cal tenir sempre al cap què volem aconseguir amb aquella activitat.*
- > Saber que una persona que ha fet una activitat nostra s'emporta habilitats que li serviran per a altres situacions de la vida és el més meravellós que ens pot passar.*

Per tancar, el crupier anima els participants a fer una ronda en la qual comparteixin què s'han emportat (aprenentatges, reflexions, dubtes, etc.) de la partida.

Annex: Com treballen les competències?

Descripció del treball de les competències en tres graus:

BAIX MITJÀ ALT
● ●● ●●●

Competència		COMUNICO
<p>Activitats que promouen l'<u>expressió</u>, la <u>comprensió</u> i els <u>usos del llenguatge</u> adequant-se al propòsit i al context</p>		
<p>BAIX ●</p>	<p>En alguns moments els participants han d'expressar idees o reflexions, adaptant el to al context, i han de comprendre els missatges dels altres.</p>	
<p>MITJÀ ●●</p>	<p>Regularment, els participants s'han d'expressar, escoltar i comprendre els altres. Durant l'activitat es donen pautes perquè els participants millorin la seva capacitat expressiva i la capacitat d'escolta.</p>	
<p>ALT ●●●</p>	<p>Se centra en l'expressió, la comprensió i l'escolta activa. L'activitat té com un dels objectius prioritaris la millora de les capacitats comunicatives.</p>	

Competència		PARTICIPO
<p>Activitats que promouen la <u>cooperació</u> i el <u>treball en equip</u> i desenvolupa l'<u>apoderament</u> dels participants i el <u>sentiment de pertinença</u></p>		
<p>BAIX ●</p>	<p>En alguns moments s'hi inclou alguna dinàmica grupal, en la qual els participants han d'interactuar i col·laborar per assolir objectius comuns.</p>	
<p>MITJÀ ●●</p>	<p>El treball en equip forma part de l'activitat. Cada persona hi té un rol específic a partir del qual coopera per assolir objectius comuns. Els participants prenen part activa en algunes fases de l'activitat com la planificació o l'execució.</p>	
<p>ALT ●●●</p>	<p>El treball cooperatiu hi té un rol central. Es preveuen mecanismes per tal de fer aflorar la diversitat del grup, distribuint tasques i responsabilitats. El grau d'autoorganització i d'autogestió és molt elevat.</p>	

Competència		M'IMPLICO
<p>Activitats que promouen el <u>pensament crític</u> i el <u>compromís social</u> i fomenten l'<u>empatia</u> i la <u>inclusió</u></p>		
<p>BAIX ●</p>	<p>Es promou l'empatia, el respecte i la cura de les persones des d'una mirada inclusiva a partir de la col·laboració puntual en alguna acció cívica o solidària.</p>	
<p>MITJÀ ●●</p>	<p>Regularment es duen a terme accions que promouen el benestar col·lectiu. Coneixen alguna problemàtica social per tal d'analitzar-la i comprendre-la críticament. Es comparteixen eines per potenciar actituds d'inclusió i valoració positiva de la diversitat.</p>	
<p>ALT ●●●</p>	<p>Es treballa de manera central la construcció de pensament crític i compromís social des d'una perspectiva de defensa dels drets humans. L'activitat se centra a desenvolupar la sensibilitat social i l'empatia i a valorar la diversitat com quelcom positiu.</p>	

Competència		M'ESTIMO
<p>Activitats que desenvolupen l'<u>autoconcepte positiu</u> i promouen el <u>benestar personal</u>, l'<u>autoregulació</u> i la <u>gestió emocional</u></p>		
BAIX ●	<p>En moments puntuals s'afavoreix la construcció d'un autoconcepte positiu i ajustat a la realitat, mitjançant els missatges de la persona educadora i la resta de companys. Es proporciona conscientment un ambient tranquil i segur per desenvolupar l'activitat.</p>	
MITJÀ ●●	<p>Inclou processos reflexius, d'anàlisi, d'expressió o de pràctica que permeten als participants conèixer-se millor a ells mateixos des d'una mirada positiva. S'aporten algunes eines de relaxació o connexió amb les emocions.</p>	
ALT ●●●	<p>S'orienta plenament a la construcció d'un autoconcepte positiu i equilibrat, així com a l'aprenentatge de tècniques per a la gestió de les emocions. S'explora què és adequat per a la pròpia salut i benestar i es promou la posada en pràctica de pensaments i hàbits saludables.</p>	

Competència		SOMIO
<p>Activitats que promouen la <u>focalització</u> i la <u>perseverança</u> i incentiven la <u>passió</u> i la <u>projecció</u> d'objectius i fites</p>		
BAIX ●	<p>En algun moment ocasional, es facilita que els participants identifiquin els seus interessos i es valoren els esforços més visibles per assolir objectius personals.</p>	
MITJÀ ●●	<p>De manera regular, es facilita que els participants identifiquin els seus interessos i tracin objectius personals coherents, fomentant l'elevació d'expectatives, oferint algunes eines i pautes per afrontar adversitats i perseverar.</p>	
ALT ●●●	<p>Té com un dels focus principals identificar interessos i desenvolupar capacitats de projecció i ampliació de les expectatives per definir plans personals orientats a les pròpies metes, tot cultivant una cultura de l'esforç, l'automotivació i la perseverança.</p>	

Competència		DECIDEIXO
<p>Activitats que promouen l'<u>autonomia</u>, la <u>proactivitat</u> i la <u>confiança</u> en un mateix a l'hora de <u>prendre decisions</u></p>		
BAIX ●	<p>De manera puntual, es potencia l'autonomia i la proactivitat dels participants transferint-los algunes responsabilitats i decisions i mostrant-los confiança.</p>	
MITJÀ ●●	<p>Es fomenta la progressió en l'adquisició d'autonomia a partir de l'observació del grau de maduresa de cada persona i del grup, per tal d'ajustar els suports i la transferència de responsabilitats.</p>	
ALT ●●●	<p>L'adquisició d'autonomia i proactivitat és un dels objectius principals de l'activitat. Es potencia que els participants assumeixin un rol progressivament més basat en l'autogestió i el colideratge.</p>	

Competència		EXPLORO
Activitats que promouen la <u>curiositat</u> i l' <u>interès per aprendre</u> i la capacitat d' <u>indagació</u> a partir de la <u>relació amb l'entorn</u>		
BAIX ●	En alguns moments es deixa lloc per a la curiositat espontània dels participants sobre l'entorn, fent aflorar connexions, contradiccions i incerteses.	
MITJÀ ●●	S'activa el desig d'aprendre a partir de la relació amb l'entorn formulant preguntes i utilitzant metodologies que situen l'aprenent com a protagonista del seu propi procés educatiu.	
ALT ●●●	S'orienta prioritàriament a despertar i mantenir la curiositat dels participants sobre l'entorn durant tot el procés d'aprenentatge. S'adquireixen pautes i criteris per formular preguntes investigables i s'exploren estratègies de recerca per construir nous coneixements.	

Competència		EXPERIMENTO
Activitats que promouen la <u>resolució de problemes</u> a partir de l' <u>anàlisi</u> , el <u>raonament</u> i la <u>validació</u> de respostes		
BAIX ●	Puntualment, s'identifica algun problema i s'exploren les causes i les conseqüències per formular algunes hipòtesis de solució.	
MITJÀ ●●	El plantejament de problemes o d'interrogants forma part de l'activitat, i es donen eines i pautes senzilles de recerca per analitzar les causes i d'experimentació, per trobar possibles solucions.	
ALT ●●●	Se centra en un procés d'aprenentatge per respondre un interrogant o repete mitjançant processos de cerca i anàlisi d'informació, d'observació o mesura. S'exerciten diferents formes de raonament per a la resolució de problemes i mecanismes per validar les respostes.	

Competència		CREO
Activitats que promouen la <u>innovació</u> utilitzant <u>diferents llenguatges</u> i <u>eines</u> per crear objectes o respostes noves		
BAIX ●	Puntualment es proposa idear una solució creativa o innovadora a situacions a resoldre i es recullen les propostes.	
MITJÀ ●●	Es faciliten algunes estratègies per conceptualitzar propostes creatives, emprant metodologies d'innovació i utilitzant diferents llenguatges.	
ALT ●●●	Té per objectiu idear i desenvolupar un producte o resposta innovadora de manera creativa i multidisciplinària, tot desenvolupant processos de prototipatge, disrupció, expressió estètica i autoreflexió.	

