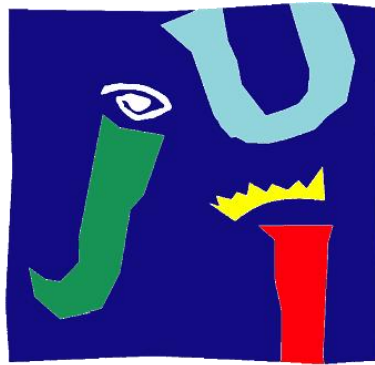


# TREBALL FINAL DE MÀSTER

## GAMIFICACIÓ EN EDUCACIÓ FÍSICA: PROPOSTES PRÀCTIQUES PER A EDUCACIÓ SECUNDÀRIA OBLIGATÒRIA



**UNIVERSITAT  
JAUME I**

**MÀSTER UNIVERSITARI EN PROFESSOR/A D'EDUCACIÓ  
SECUNDÀRIA OBLIGATÒRIA I BATXILLERAT, FORMACIÓ  
PROFESSIONAL I ENSENYAMENT D'IDIOMES**

**ESPECIALITAT: EDUCACIÓ FÍSICA**

**Saül Bort Saura**

**Tutor: Joan Ortí Ferreres**

## AGRAÏMENTS

En primer lloc, m'agradaria agrair a Joan Ortí per guiar-me en el descobriment de la gamificació, un model pedagògic que desconeixia abans de la realització d'aquest treball però que després d'aquest llarg procés, el trobe molt beneficiós per tal de posar-lo en pràctica amb l'alumnat d'Educació Física.

## **RESUM**

La gamificació és un model pedagògic basat en la utilització de recursos propis dels jocs per incrementar la motivació de l'alumnat i la seua implicació en el procés d'ensenyament-aprenentatge.

El present treball pretén donar a conèixer aquest model pedagògic, els beneficis que pot tenir en l'alumnat la seua aplicació a l'aula i les claus per tal de portar a terme de manera exitosa una bona proposta de gamificació. També es realitzen noves propostes gamificades per treballar els continguts relacionats amb els blocs de continguts del currículum d'Educació Física corresponent a l'etapa d'Educació Secundària Obligatòria que trobem a la Comunitat Valenciana tot comparant-los amb les formes tradicionals amb què s'acostumen a treballar aquests continguts.

**Paraules clau:** Gamificació | Educació Física | Condició Física | Expressió corporal

## **ABSTRACT**

Gamification is a pedagogical model based on the use of game resources to increase the motivation of the students and their involvement in the teaching-learning process.

The present work aims to make this pedagogical model known, the benefits that its application in the classroom can have on students and the keys to successfully carrying out a good gamification proposal. In addition, new gamified proposals are also made to work on the contents established in the Physical Education curriculum corresponding to the compulsory Secondary Education stage in the Valencian Community by comparing them with the traditional ways in which these contents are usually worked on.

**Keywords:** Gamification | Physical Education | Physical Condition | Corporal Expression

# ÍNDEX

<b>1. INTRODUCCIÓ.....</b>	<b>1</b>
<b>2. FONAMENTACIÓ TEÒRICA.....</b>	<b>3</b>
2.1. QUÈ ÉS LA GAMIFICACIÓ?.....	3
2.2. ORIGEN DE LA GAMIFICACIÓ.....	4
2.3. PER QUÈ GAMIFICAR?.....	4
2.4. EL CURRÍCULUM.....	5
2.5. GAMIFICACIÓ A L'EDUCACIÓ FÍSICA.....	7
<b>3. PROPOSTES GAMIFICADES PER A L'ÀREA D'EDUCACIÓ FÍSICA.....</b>	<b>9</b>
3.1. EDUFIS I, MISSIÓ SALVAR LA TERRA.....	9
3.1.1. INTRODUCCIÓ.....	9
3.1.2. VINCULACIÓ CURRICULAR DE LA PROPOSTA.....	10
3.1.3. MATERIALS NECESSARIS.....	12
3.1.4. DESENVOLUPAMENT DE LA DINÀMICA.....	12
3.1.5. AVALUACIÓ DE LA PROPOSTA.....	15

3.2. LA LLUITA PEL TRON DE FERRO DE PONENTSTELLÓ DE LA PLANA.....	16
3.2.1. INTRODUCCIÓ.....	16
3.2.2. VINCULACIÓ CURRICULAR DE LA PROPOSTA.....	16
3.2.3. DESENVOLUPAMENT DE LA DINÀMICA.....	18
3.2.4. ELEMENTS TRANSVERSALS.....	23
3.2.5. AVALUACIÓ DE LA PROPOSTA.....	23
3.3. ATRAPEM EL PORTER BALDOMER.....	25
3.3.1. INTRODUCCIÓ.....	25
3.3.2. VINCULACIÓ CURRICULAR DE LA PROPOSTA.....	26
3.3.3. DESENVOLUPAMENT DE LA DINÀMICA.....	28
3.3.4. ELEMENTS TRANSVERSALS.....	31
3.3.5. AVALUACIÓ DE LA PROPOSTA.....	31
<b>4. CONCLUSIONS.....</b>	<b>32</b>
<b>5. REFERÈNCIES.....</b>	<b>34</b>
<b>6. ANNEXOS</b>	

## 1. INTRODUCCIÓ

Abans que ens presentaren les diferents propostes de realització del Treball Final de Màster, la gamificació era un model pedagògic que desconeixia. Però, quan el vaig descobrir vaig ser conscient del gran potencial que té.

Per això, quan ens van presentar la temàtica de la gamificació, vaig tenir clar que aquesta era la temàtica en què volia basar aquest treball. No només per portar a terme la realització d'aquest treball, sinó també per tal de formar-me en la temàtica i posar-la en pràctica en la meua futura funció com a docent ja que dotar les meues sessions d'Educació Física d'un fil conductor que les revesteix d'un sentit i d'una motivació afegida per a l'alumnat em va paréixer fascinant.

Com he dit abans, la gamificació és un model pedagògic que pretén crear un fil conductor motivador per a l'alumnat per tal de donar un sentit a les diferents tasques que plantegem durant les sessions d'Educació Física.

Aquest model pedagògic pretén deixar de banda les tasques on es treballen determinats continguts, en ocasions, poc motivadores per a l'alumnat, per unes altres que, tot i tenir el mateix objectiu i treballar el mateix contingut, desperten en l'alumnat un alt grau de motivació. És a dir, el que fa és canviar la dinàmica de les activitats.

En el cas de l'Educació Física, en ocasions es demana a l'alumnat que treballi la resistència mitjançant la realització de carrera continua durant 30 minuts. Aquesta tasca resulta molt poc motivadora i pot fer que l'alumnat, fins i tot aquells amb una gran predisposició per practicar activitat física durant el temps lliure, acaba rebutjant aquesta pràctica, amb totes les conseqüències negatives que això pot tenir en la salut del nostre alumnat, ja que la realització d'activitat física diària és clau per mantenir un bon nivell de salut, tant mental com física.

Per això i, com a conseqüència dels múltiples beneficis que produeix la pràctica d'activitat física diària en la salut dels adolescents, l'OMS (2010) recomana per a aquest grup d'edat la realització d'un mínim de 60 minuts al dia d'activitat física i la realització d'activitats d'enfortiment muscular dos o tres vegades a la setmana. Però, en el seu informe *Recomendaciones mundiales sobre actividad física para la salud (2010)* també es destaca que més del 80% de la població adolescent d'arreu del món no té un nivell suficient d'activitat física. Aquest fet està fortament lligat a les poques sessions setmanals d'Educació

Física que els adolescents tenen assignades i que, com podem observar, resulten insuficients. A més de la gran competència que trobem en les noves tecnologies per tal d'ocupar el seu temps lliure.

Per tant, dotar l'alumnat de recursos i motivació perquè practiquen i gaudisquen en el seu temps lliure de la realització d'activitat física serà fonamental i, a més, un dels objectius principals que els docents d'aquesta àrea ens hem de plantejar.

Però ara bé, per tal de fer-ho possible serà clau canviar la utilització metodologies poc motivadores que fomenten el rebuig de la pràctica d'activitat física en el temps lliure per altres models pedagògics innovadors i més motivadors per a l'alumnat com, per exemple, la gamificació.

Per això, amb l'objectiu d'elaborar recursos perquè altres docents puguen treballar durant les classes d'Educació Física d'una manera més motivadora per a l'alumnat, he decidit realitzar el següent Treball Final de Màster centrat en l'elaboració de materials didàctics gamificats per treballar continguts del currículum d'Educació Secundària Obligatòria que acostumem a treballar-los d'una manera que resulta menys motivadora, ja que, hi ha molts estudis que demostren la rellevància que té el professorat d'Educació Física en la promoció de l'activitat física entre el jovent (González-Cutre, Sicilia, Beas-Jiménez i Hagger, 2014).

Mitjançant la realització d'aquest Treball Final de Màster m'he plantejat la consecució dels següents objectius:

- Conèixer el model pedagògic de la gamificació i els beneficis que pot tenir en l'alumnat la seua aplicació presentant algunes propostes ja realitzades per altres professionals de l'àrea d'Educació Física.
- Comparar algunes formes de treballar els continguts que marca el currículum amb noves formes de treballar-lo mitjançant la gamificació.
- Elaborar propostes gamificades a partir del currículum d'Educació Secundària Obligatòria de la Comunitat Valenciana per a la matèria d'Educació Física.

## **2. FONAMENTACIÓ TEÒRICA**

### **2.1. QUÈ ÉS LA GAMIFICACIÓ?**

Kapp (2012, p.9) defineix la gamificació com “l’ús de tècniques o mecanismes del joc per a aprendre de manera més lúdica”. Seguint amb aquest corrent, Teixes (2014, p.11) defineix la gamificació com “la utilització de recursos propis dels jocs en contextos no lúdics amb la finalitat de modificar els comportaments dels individus, actuant sobre la seva motivació, per tal d’assolir els objectius plantejats”.

A partir de l’anàlisi de diferents propostes gamificades com les recollides per Sebastiani i Campos-Rius (2019), podem considerar la gamificació no sols com una mena de recompensa al treball que incrementa la motivació extrínseca del nostre alumnat, sinó com una dinàmica que fomenta la motivació intrínseca ja que desenvolupa en el nostre alumnat el desig de voler seguir jugant i participant de la dinàmica del joc.

Però ara bé, segons Valero (2019) això no s’aconsegueix simplement amb el fet de gamificar les nostres classes, sinó que s’aconsegueix desenvolupant una bona gamificació on l’alumnat siga el protagonista de la història, el resultat de l’activitat siga obert i depenga de les actuacions de l’alumnat, es realitzi en espais variats, s’elaboren materials atractius per a l’alumnat, les dinàmiques del joc utilitzades vinguen determinades per videojocs, sèries de televisió o pel·lícules del seu interès, propostes on la creativitat de l’alumnat no es vegi limitada, on l’alumnat s’agrupe lliurement per tal de participar en la dinàmica i propostes on es tinguin presents les opinions de l’alumnat per tal de corregir les dinàmiques del joc.

Serà clau en la consecució de l’èxit que la proposta tinga una temàtica de l’interès del nostre alumnat ja que aquest fet farà que la seua motivació per implicar-se en la proposta siga molt més alta. A més, també es necessita d’una narrativa captivadora i ben desenvolupada per tal de que aconseguisca captar l’atenció de l’alumnat i endinsar-los en la història.

Per altra banda, també és clau en la consecució de l’èxit d’aquest tipus de propostes que la temàtica i la narrativa presentades amb anterioritat en la proposta es vegin fortament reflexades al llarg de tot el procés d’ensenyament aprenentatge. Aquest fet, farà mantenir l’interès i la motivació de l’alumnat per seguir formant part de la proposta.

### **2.2. ORIGEN DE LA GAMIFICACIÓ**



Tot i que la gamificació és un mètode amb molts anys d'història, cal dir que des de fa pocs anys s'han definit i descobert els grans beneficis que aquesta pot tenir en el món educatiu o laboral.

Durant els seus orígens, segons Becerra et al. (2018) la gamificació estava enfocada al màrqueting de les empreses per fomentar el consum dels serveis que aquestes ofertaven. Generalment, el que es buscava era augmentar la motivació extrínseca dels clients mitjançant les recompenses que les empreses els donaven pel fet de consumir els seus serveis ofertats. Així, per exemple, durant els anys 80, algunes empreses hoteleres i automobilístiques recompensaven als seus clients oferint-los alguns bons de fidelitat, etc. Però més endavant, cap a l'any 2010, es van adonar que la gamificació podria proporcionar un alt grau de motivació en altres àmbits com, per exemple, l'àmbit educatiu i, aleshores, aquesta s'hi va començar a utilitzar. Primerament, es va basar en dotar l'alumnat de premis i recompenses per l'esforç realitzat per tal d'incrementar la motivació extrínseca de l'alumnat i, a dia d'avui, aquesta s'entén com una manera de motivar l'alumnat utilitzant les dinàmiques pròpies dels jocs i, així, incrementar la motivació intrínseca.

### 2.3. PER QUÈ GAMIFICAR?

Segons Bueno (2019, p.15) "jugar és la manera instintiva que tenim d'aprendre coses noves en relació amb el nostre entorn mitjançant assajos repetitius que ens resulten divertits". A més, el joc ens aporta molts beneficis com per exemple fer-nos assolir certs comportaments davant de situacions que necessitem fer front durant la vida adulta. Per tant, podem dir que el joc ens prepara per a la vida adulta.

A banda, el joc motiva i fa captar l'atenció del nostre alumnat, un fet molt important per tal d'aconseguir l'assoliment dels diferents aprenentatges. També té la capacitat de transmetre valors com la cooperació, el treball en equip, l'acceptació de normes, l'acceptació dels resultats, promou la confiança entre l'alumnat que participa en la dinàmica del joc, ens fa divertir-nos alhora que aprenem, entre d'altres molts beneficis.

Segons Ortí (2014) el joc acompanya les persones al llarg de tota la vida, però aquest evoluciona amb la maduració i el desenvolupament del mateix. Així, inicialment els xiquets juguen perquè acumulen una gran quantitat d'energia sobrant que alliberen gràcies al joc. En canvi, l'adult juga per a gaudir del seu temps lliure, alliberar tensions provocades per el treball i relacionar-se amb els altres.

Però ara bé, no podem confondre jugar i gamificar. Segons Marín (2018) la principal diferència entre aquests dos conceptes és la intencionalitat dels mateixos. Així, quan parlem

de “jugar” ho podem relacionar amb el joc lliure on la intenció és que els participants gaudisquen del joc, mentre que quan ho fem de “gamificar” ho podem relacionar amb el joc dirigit on la intencionalitat no és una altra que aprendre mentre ho passem bé.

## 2.4. EL CURRÍCULUM

El DECRET 87/2015, de 5 de juny, del Consell, estableix el currículum i desplega l'ordenació general de l'Educació Secundària Obligatòria i del Batxillerat a la Comunitat Valenciana.

Per una banda, aquest currículum estructura l'àrea d'educació física en cinc blocs de continguts i defineix en què consisteix cadascun d'aquests blocs. Així, podem trobar els següents cinc blocs de continguts.

- El Bloc 1, “Condicció física i salut”, es basa en el treball de les qualitats físiques del nostre alumnat i, la importància d'aquest es fonamenta en la seua contribució a la millora de la salut i la prevenció de malalties. A més del fet de poder dotar el nostre alumnat de l'autonomia suficient perquè aquest pugua realitzar activitat física saludable durant el seu temps lliure.
- El Bloc 2, “Jocs i esports”, es basa en la participació de l'alumnat en diferents esports i la resolució de diferents situacions esportives que requereixen un alt grau de presa de decisions tant motrius com cognitives. A més, aquesta participació en els diferents jocs i esports faran millorar la col·laboració, la comunicació i el treball en equip del nostre alumnat per tal d'aconseguir assolir una meta comuna.
- El Bloc 3, “Activitats adaptades al medi”, es basa en la col·laboració de l'alumnat en activitats físiques realitzades en el medi ambient. A més, aquestes activitats promouran en el nostre alumnat una actitud crítica i respectuosa cap al medi natural.
- El Bloc 4, “Expressió corporal i comunicació”, es basa en la realització d'activitats d'expressió corporal i la seua importància rau en el fet que aquestes activitats afavoreixen l'exteriorització d'emocions i sentiments per part del nostre alumnat al mateix temps que millora la capacitat d'expressió i, com a conseqüència, de comunicació amb els altres. També cal destacar que aquest tipus d'activitats potenciaran la creativitat de l'alumnat, un tret característic que amb el sistema educatiu actual no s'està potenciant com es deuria ja que aquest és molt important per al futur de la societat.

- El Bloc 5, “Elements transversals de l’assignatura”, és un bloc comú a tota la matèria i el desenvolupament d’aquest és clau per al correcte desenvolupament integral de l’alumnat. Hi podem trobar l’ensenyament i aprenentatge de certs valors i comportaments com l’empatia, la col·laboració, el treball en equip, el respecte, la tolerància, etc. Aquests valors són molt importants per a la futura vida en societat de l’alumnat.

Per altra banda, també es relacionen la manera en què l’Educació Física ens ajuda a fer assolir al nostre alumnat les competències bàsiques establertes mitjançant la Llei Orgànica d’Educació (LOE 2/2006, de 3 de maig) i amb les quals es basa a dia d’avui l’educació. Així, trobem que des de l’Educació Física podem treballar les competències bàsiques de la següent manera:

- La competència d’aprendre a aprendre la podem treballar fent a l’alumnat partícep de la planificació d’activitats físiques o dotant-los d’autonomia individual i grupal.
- Les competències socials i cíviques les treballarem amb el compliment de les normes i dels reglaments dels diferents jocs i esports treballats.
- La competència de sentit de la iniciativa i esperit emprenedor la treballarem fent l’alumnat protagonista de la seua pròpia organització en les diferents activitats físiques plantejades.
- La competència de consciència i expressions culturals la podem treballar mitjançant els jocs i esports tradicionals com per exemple la pilota valenciana o, també la realització de danses populars.
- La competència matemàtica i les competències bàsiques en ciència i tecnologia la treballarem a través d’activitats on s’apliquen càlculs per al control de la intensitat de les mateixes com per exemple la mesura de la freqüència cardíaca.
- La competència digital es treballarà mitjançant propostes on l’alumnat ha de fer un ús adequat de les noves tecnologies.
- La competència en comunicació lingüística es treballa mitjançant la terminologia específica pròpia de l’àrea d’educació física i mitjançant les exposicions orals que es puguin realitzar al llarg del curs acadèmic.

Per acabar, cal dir que el currículum establert pel Decret 87/2015, de 5 de juny, del Consell, també defineix els criteris d’avaluació i els relaciona amb els seus corresponents continguts

i les competències treballades per tal que els continguts siguin el mitjà que proporcionen els aprenentatges que es pretenen assolir en aquesta assignatura i durant aquesta etapa.

## 2.5. GAMIFICACIÓ A L'EDUCACIÓ FÍSICA

Durant els darrers anys, les propostes de gamificació fetes per tal de treballar els continguts del currículum corresponents a l'àrea d'Educació Física de l'etapa d'Educació Secundària Obligatòria han augmentat de manera molt considerable. Així, trobem autors com Arjona (2016), Herrero (2015), Maté-Puig (2015), Pérez-López (2016), entre molts d'altres que ja han posat en pràctica propostes gamificades per tal de treballar en l'àrea d'Educació Física.

Ortí (2019) desenvolupa la condició física de l'alumnat mitjançant l'ús de l'aplicació *Kahoot*. En aquesta proposta, l'alumnat es distribueix en grups de tres persones i compten amb un temps de 2 minuts per respondre les preguntes plantejades pel docent. Però ara bé, per tal de poder contestar de manera correcta aquestes preguntes, l'alumnat s'ha de desplaçar pels diferents racons del centre i tornar al gimnàs, lloc on estan els aparells electrònics.

D'aquesta manera, l'alumnat treballa la resistència anaeròbica d'una manera més motivadora que no pas utilitzant un mètode fraccionat com per exemple l'interval training.

Miranda i Díaz (2019) desenvolupa l'acondicionament físic de l'alumnat mitjançant la utilització de dinàmiques pròpies del joc de l'oca. Així, mitjançant l'ús del tauler elaborat pel propi docent, l'alumnat llança els daus i desplaça la fitxa per les diferents caselles fins arribar a la establerta pels daus. En les diferents caselles del tauler, trobem exercicis variats on es treballaran aspectes com la higiene postural, la força-resistència o la resistència que l'alumnat haurà de realitzar segons la casella en la que haja anat a parar.

A través d'aquesta proposta podem millorar en el nostre alumnat la seva higiene postural, la força-resistència o la resistència d'una manera més motivadora que no la simple repetició dels exercicis plantejats pel docent.

Navarro (2017), mitjançant el projecte anual anomenat "L'enigma de les 3 efes", estructura diferents reptes basats en fer arribar les 3 efes anteriorment dites, **Fortalesa**, **Fidelitat** i **Felicitat**, a l'alumnat de classe i a la resta de membres de la comunitat educativa a través de l'Educació Física. Així, per exemple, l'alumnat de la classe ha de "contagiar l'activitat física", fent que el major nombre de persones possible de la comunitat educativa realitzi activitat física saludable durant el temps lliure, com per exemple en el temps de pati. Un altre dels reptes plantejats en aquest projecte és l'elaboració de dos projectes transversals, un relacionat amb el medi natural i l'altre amb l'educació emocional. Com veiem, aquesta

proposta gamificada ens deixa programar tot el curs escolar de l'alumnat però sempre fortament unit al fil conductor plantejat que serà la temàtica de la proposta.

També trobem altres propostes gamificades com la de Chamorro (2018), que desenvolupa un projecte gamificat basat en la temàtica de "La volta al món" de Willy Fog per tal de treballar els jocs autòctons i les danses populars, la proposta de Arévalo (2017) que desenvolupa el projecte gamificat "Homo expresivus" per tal de treballar l'expressió corporal en les classes d'Educació Física o la proposta de Expósito (2016), que desenvolupa el projecte gamificat "La Palma paso a paso" per tal de fomentar hàbits de vida saludable i la pràctica d'activitat física en l'alumnat.

Com veiem, utilitzar en el sistema educatiu un model pedagògic com la gamificació ens proporcionarà molts beneficis. Sobretot, si tenim en compte la necessitat actual que tenim d'estimular des dels centres educatius a l'alumnat per a que pugui mantenir la concentració i motivació en les nostres sessions, tenint en compte que, durant el seu temps lliure, aquest cada cop disposa de més estímuls de gran atracció.

### **3. PROPOSTES GAMIFICADES PER A L'ÀREA D'EDUCACIÓ FÍSICA**

A continuació he realitzat un seguit de propostes gamificades per tal de treballar diferents continguts curriculars propis de l'àrea d'Educació Física. Així, les següents propostes es troben basades en el DECRET 87/2015, de 5 de juny, del Consell, pel qual estableix el currículum i desplega l'ordenació general de l'Educació Secundària Obligatoria i del Batxillerat a la Comunitat Valenciana.

### **3.1. Edufis I, missió salvar la Terra**

#### 3.1.1. INTRODUCCIÓ

Aquesta proposta gamificada va destinada al 1r curs d'Educació Secundària Obligatoria per tal de treballar l'orientació i la condició física del nostre alumnat.

Segons la Federació Espanyola d'Orientació (FEDO) l'orientació es defineix com una carrera individual sobre terreny variat amb un recorregut determinat per una sèrie de controls que l'esportista ha de descobrir per itineraris triats per ell mateix, servint-se únicament d'un mapa i una brúixola. A banda, l'AVL defineix orientar-se com l'acció i efecte d'orientar o orientar-se i la posició o direcció d'alguna cosa respecte a un punt cardinal.

L'orientació ens pot resultar vital quan realitzem alguna activitat en el medi natural. És per això que, com a docents d'Educació Física, hem de centrar-nos en el treball de cada capacitat. Però ara bé, aquest treball el podem realitzar d'una manera més motivadora mitjançant l'ajuda de dinàmiques pròpies de jocs que resulten atractives per a l'alumnat. En aquest cas, el treballarem basant-nos amb la temàtica d'un joc molt popular entre la població d'aquesta edat, el joc *Among Us*.

Pel que fa al joc *Among Us*, després de l'anàlisi fet per Fernández, Y (2021) sobre aquest videojoc podem afirmar que és un videojoc multijugador en línia ambientat en una nau espacial. Hi trobem dos tipus de jugadors: els "crewmate" o companys de tripulació i els "impostors". Cal dir que cadascú és conscient del seu rol però no del rol de la resta de participants. Segons el nombre de jugadors "crewmate" hi haurà un major o menor nombre d'impostors.

Per tal de guanyar la partida, els "crewmate" o companys de tripulació, han de completar totes les tasques distribuïdes per la nau, mentre que els impostors, per tal de guanyar la partida, han d'assassinar la resta sense ser descoberts abans que aquests completen totes les tasques.

Quan un jugador trobe un altre jugador que ha estat assassinat, pot polsar un botó “report” o informar per tal de crear una reunió on es porta a terme una conversació per tal d’averiguar qui és l’impostor. En acabar la conversació, es realitzen les votacions individuals i el jugador amb més vots és assassinat, llavors es descobreix si el jugador assassinat per votació era o no era impostor i es segueix el joc fins que tots els impostors hagen estat descoberts o tots els tots els “crewmates” o companys de tripulació, hagen completat les seues tasques o hagen estats assassinats pels impostors.

### 3.1.2. VINCULACIÓ CURRICULAR DE LA PROPOSTA

Com hem dit anteriorment, aquesta proposta gamificada per a treballar l’orientació i la condició física de l’alumnat, està basada el DECRET 87/2015, pel qual estableix el currículum i desplega l’ordenació general de l’educació secundària obligatòria i del batxillerat a la Comunitat Valenciana i està dirigida a 1r curs d’ESO.

Pel que fa als objectius que pretenem assolir amb el nostre alumnat mitjançant el desenvolupament d’aquesta proposta, serán els següents:

- Desenvolupar les capacitats físiques.
- Conèixer i experimentar exercicis per tal de treballar les capacitats físiques.
- Desenvolupar la condició física.
- Comprendre mapes a través del joc.
- Aprendre a orientar un plànol respecte al terreny.
- Conèixer i experimentar l’esport d’orientació i la seua importància quan ens trobem en el medi natural.

Per altra banda, aquesta proposta contribueix al desenvolupament de les següents competències:

- *Competència en comunicació lingüística (CCL)*: Aquesta competència es treballa durant les reunions on l’alumnat tracta de comunicar-se per destapar els impostors mitjançant el diàleg.
- *Competència d’aprendre a aprendre (CAA)*: Aquesta competència es treballa quan l’alumnat rep un exercici que ha de realitzar i ha de treballar-lo de manera autònoma per tal de realitzar-lo correctament.
- *Competències socials i cíviques (CSC)*: Aquesta competència es treballa mitjançant el compliment de les normes i del reglament del joc per part de l’alumnat.

- *Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor (SIEE)*: Aquesta competència es treballa donant a l'alumnat el protagonisme i l'autonomia que proporciona la presa de decisions com l'elecció de quines tasques realitzar primer, per on anar, etc.

A continuació, veurem els continguts curriculars que es treballen mitjançant aquesta proposta gamificada. Aquests són els següents:

***Bloc 1: Condició física i salut***

- Proves de valoració de les capacitats físiques: resistència, força, velocitat i flexibilitat.
- Jocs i activitats de millora de la resistència aeròbica, de força general i flexibilitat.

***Bloc 3: Activitats adaptades al medi***

- Organització d'activitats físicoesportives en el mateix centre: orientació.
- Possibilitats de pràctica que ofereix el mateix centre.
- Tècniques bàsiques de les activitats realitzades: orientació.
- Utilització de mapes en la pràctica d'orientació.

***Bloc 5: Elements transversals a l'assignatura***

- Comprensió de repte que suposa competir amb els altres sense que això implique actituds de rivalitat, entenent l'oposició com una estratègia del joc i no com una actitud contra els altres. Sensibilitzar de la importància de l'esportivitat per damunt de la busca desmesurada de resultats.
- Valora, atén i escolta de forma activa les aportacions enriquidores dels companys i les companyes.
- Planteja els seus punts de vista o aportacions i admet la possibilitat de canvi davant d'altres arguments vàlids.
- Responsabilitat i eficàcia en la resolució de tasques.
- Diàleg igualitari.
- Habilitats de comunicació.

Pel que fa als criteris d'avaluació que utilitzarem per avaluar al nostre alumnat, seran els següents:

- Realitzar exercicis per tal de treballar les capacitats físiques de manera segura amb una tècnica correcta.
- Valorar el treball de les capacitats físiques per a millorar la condició física.
- Realitzar activitats físicoesportives en el propi centre i respectar el lloc de realització.
- Mostrar empatia i col·laboració durant la dinàmica del joc.
- Respectar els diferents punts de vista dels companys i companyes i comprendre



l'oposició com una estratègia del joc.

- Organitzar el discurs i els torns de paraula durant les reunions.

### 3.1.3. MATERIALS NECESSARIS

Per tal de portar a terme la proposta de gamificació *Among Us* per a treballar l'orientació i la condició física amb el nostre alumnat de 1r d'ESO, seran necessaris els següents materials:

- Cartes impostor/*crewmate*/mag<sup>1</sup>
- Xiulets
- Plànol institut amb marques en ubicació de tasques
- Targeta de tasca<sup>2</sup>

### 3.1.4. DESENVOLUPAMENT DE LA DINÀMICA

Per tal de començar amb la posada en pràctica d'aquesta dinàmica el que primer realitzarem serà presentar la narrativa a l'alumnat. Aquesta donarà més riquesa a la proposta fet que comportarà un augment de la motivació de l'alumnat i un increment de la seua predisposició per participar activament de la dinàmica proposada.

***“Estimats tripulants de la nau espacial EDUFIS I,***

***Us fem arribar aquest missatge donat que en els últims dies han aparegut diversos tripulants morts per algunes zones de la nau.***

***Davant d'aquests crims, vam veure la necessitat d'obrir una investigació confidencial per a descobrir qui havia estat l'assassí.***

***Cal dir que tot i no saber encara qui va cometre aquests crims, som conscients que en la nau hi ha alguns impostors que volen sabotejar la missió i intentaran acabar amb vosaltres perquè no puguem complir amb el nostre objectiu de salvar la Terra.***

***Per tal d'acabar amb aquests, l'únic que podem fer és completar les tasques ubicades en els punts del mapa marcats amb una creu i descobrir la identitat dels impostors.***

***Per esbrinar quina tasca heu de realitzar, heu d'anar als punts del mapa marcats i realitzar la tasca que se us demana en la zona de comprovació de tasques. Una vegada dutes a terme les tasques no oblideu que el capità de la nau verifiqui que heu acomplert la tasca i deixeu constància en el full de control.***

***Ah! I se m'oblidava...***

***No us fieu de ningú i tingueu els ulls ben oberts!***

<sup>1</sup> Cartes creades mitjançant la pàgina web: [hearthcards.net](http://hearthcards.net)

<sup>2</sup> Targetes creades amb Canva

*El futur de la Terra està en les vostres mans.*

*Sort!”*

Figura 1. Narrativa introductòria temàtica Among Us

Amb un grup de 20 alumnes, comptarem amb 16 “*crewmates*” o membres de la tripulació, 3 impostors i 1 mag. Per tal d’assignar els rols de manera secreta i aleatòria, donarem a cada alumne una carta, aquesta podrà ser “impostor”, “membre de la tripulació” o “mag” (Veure Annex 1).

Després, demanarem a l’alumnat que mire la seua carta i, seguidament embenarem els ulls a tot l’alumnat i, demanarem a aquells que els ha tocat el rol d’impostor que es lleven la venda. Així, donarem als “impostors” unes pegatines que tractaran de pegar a l’esquena dels “*crewmate*” per simbolitzar l’assassinat (Veure Il·lustració 1. Pegatina assassinat). Aquests es guardaran les pegatines on ningú més les pugui veure i, seguidament es tornaran a embenar els ulls.

Seguidament, demanarem a qui li ha tocat la carta de mag que es lleve la venda per tal de donar-li unes pegatines que intentaran pegar per damunt de les pegatines d’assassinat posades pels impostors per tal de revivre els jugadors (Veure Il·lustració 2. Pegatina jugador reviscut). Aquest també es guarda les pegatines on ningú més les pugui veure per tal de passar desapercebut davant dels impostors.

Per acabar, aquest es tornarà a tapar els ulls i ja demanarem a tot l’alumnat que es destapen els ulls per tal de començar el joc.



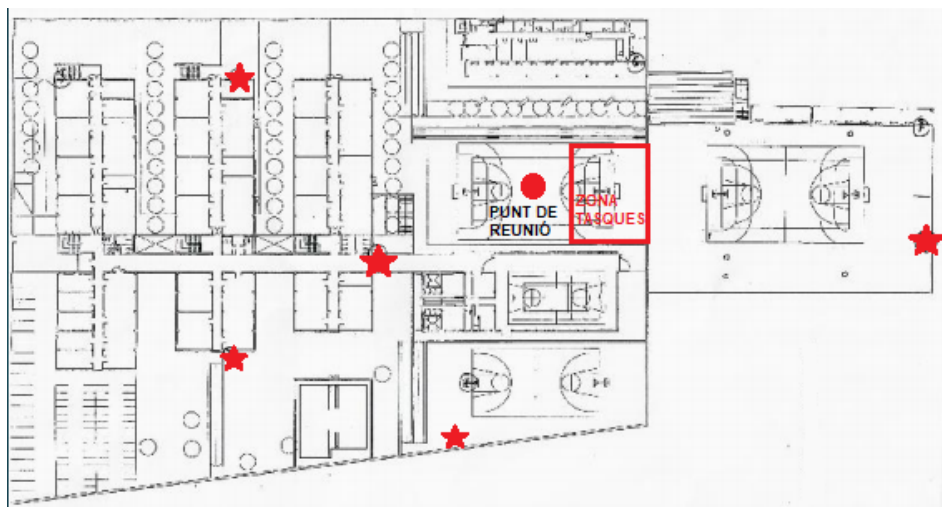
Il·lustració 1. Pegatina assassinat.



Il·lustració 2. Pegatina jugador reviscut

Tots els participants comptaran amb l’ajuda d’un plànol de l’institut on estan marcats els llocs on poden trobar les diferents targetes de tasques per orientar-se per l’espai i aconseguir trobar aquestes targetes (Imatge 1). Una vegada llegida la tasca a realitzar, l’alumnat ha de venir a la zona de comprovació de tasques per tal de dur-la a terme davant del professor (Imatge 2). Després d’haver dut a terme la tasca de manera correcta, el

professor clicarà en el full de control de cada alumne per tal de controlar les tasques ja realitzades per cadascú (Veure Annex 2).



*Imatge 1. Plànol institut amb marques d'ubicació de les tasques*



*Imatge 2. Targeta tasca Squats*

Per altra banda, l'alumnat comptarà també amb un xiulet per tal de fer-lo sonar en cas de trobar algun company assassinat i, així, iniciar una reunió en el punt de reunions establert. Per tal que aquestes reunions on es realitzen les votacions de l'alumnat sospitós de ser impostor siga breu i productiva, el professor farà de moderador i assignarà els torns de paraula a aquells que ho sol·liciten.

El joc acaba quan tot l'alumnat "crewmate" i mag hagen completat totes les tasques, quan l'alumnat impostor haja assassinat tots els "crewmate" o quan hagen passat 20 minuts, en aquest cas els guanyadors seran els impostors.

### 3.1.5. AVALUACIÓ DE LA PROPOSTA

Per tal d'avaluar si s'han complert els objectius plantejats amb l'alumnat, he realitzat la següent llista de control on apareixen diferents conductes o ítems a observar en l'alumnat amb l'objectiu de comprovar el grau de consecució dels mateixos. Després d'haver observat durant el transcurs de la proposta a tot el nostre alumnat, anotarem en aquesta llista de control si les conductes plantejades han sigut observades en poques, algunes o moltes ocasions.

<b>LLISTA DE CONTROL D'AVAUACIÓ DE L'ALUMNAT</b>			
<b>CONDUCTA A OBSERVAR</b>	<b>Poques vegades</b>	<b>Algunes vegades</b>	<b>Moltes vegades</b>
Fa ús del plànol de l'institut per tal d'orientar-se i trobar la ubicació de les tasques.			
Realitza les tasques amb una tècnica correcta.			
S'esforça i mostra un esperit de superació per tal d'acomplir amb els seus objectius.			
Acudeix al lloc de reunió en sentir el soroll del xiulet d'algun company.			
Compleix les normes establertes i respecta el material.			
Realitza carrera continua per tal de desplaçar-se per l'espai.			
Treballa de manera cooperativa.			
Mostra predisposició per tal de participar en la dinàmica.			
Respecta els companys i el torn de paraula establert en les reunions.			
La seua actitud és adequada.			

*Taula 1. Llista de control per avaluar la proposta **Edufis I, missió salvar la Terra***

## **3.2. La lluita pel Tron de Ferro de Ponentstelló de la Plana**

### 3.2.1. INTRODUCCIÓ

Aquesta proposta gamificada va destinada al 4t curs d'Educació Secundària Obligatòria per tal de treballar la condició física amb l'alumnat.

La condició física és definida per Bouchard et al. (1994) com un estat dinàmic que permet a les persones portar a terme les tasques diàries habituals, gaudir del temps lliure i fer front a les emergències imprevistes sense cansament excessiu, alhora que ajuda a prevenir algunes malalties i ens fa experimentar un estat emocional de felicitat.

Però ara bé, per tal de millorar la condició física es requereix de la pràctica constant d'activitat física per part de l'alumnat i, això, va en contraposició de les activitats sedentàries com l'ús del telèfon mòbil, els videojocs, etc. que ocupen cada cop més temps del temps lliure de la població d'aquest grup d'edat.

Així, davant d'aquest fet, trobem la necessitat de promoure en l'alumnat aprenentatges motivadors que els provoquen un apropament cap a l'activitat física. Per tot això, la proposta que a continuació presentaré, "La lluita pel Tron de Ferro de Ponentstelló de la Plana" està basada en l'exitosa sèries de televisió "Game of Thrones" que va tenir un gran èxit entre els adolescents.

Aquesta exitosa sèrie de ficció produïda per la plataforma HBO es desenvolupa en el regne de Ponent i narra la lluita pel poder entre les diferents cases Stark, Lannister i Targaryen per tal d'arribar al Tron de Ferro. A més, apareixen els caminants blanc (enemics que volen dominar el regne) i les cases s'han d'unir per tal de fer-los front.

### 3.2.2. VINCULACIÓ CURRICULAR DE LA PROPOSTA

Aquesta proposta gamificada per a treballar la condició física de l'alumnat, està basada en el DECRET 87/2015, pel qual estableix el currículum i desplega l'ordenació general de l'educació secundària obligatòria i del batxillerat a la Comunitat Valenciana i està dirigida a l'alumnat de 4t curs d'ESO.

Pel que fa als objectius que pretenem assolir amb el nostre alumnat mitjançant el desenvolupament d'aquesta proposta, seran els següents:

- Desenvolupar la condició física.
- Assumir la responsabilitat individual i col·lectiva que suposa organitzar l'entrenament d'una capacitat física.
- Planificar i experimentar de manera autònoma exercicis per tal de treballar les diferents capacitats físiques.

- Desenvolupar les capacitats físiques.
- Treballar de manera cooperativa i respectuosa amb els nostres companys i companyes d'equip i amb els nostres oponents.

Per altra banda, aquesta proposta contribueix al desenvolupament de les següents competències:

- *Competència en comunicació lingüística (CCL)*: Aquesta competència es treballa mitjançant el diàleg que es porta a terme quan els diferents grups s'organitzen i decideixen els exercicis d'entrenament a realitzar.
- *Competència digital (CD)*: Aquesta competència es treballa quan l'alumnat busca mitjançant els telèfons o les tauletes digitals diferents exercicis amb l'objectiu de treballar una capacitat física.
- *Competència d'aprendre a aprendre (CAA)*: Aquesta competència es treballa quan l'alumnat planifica les diferents activitats físiques a realitzar per tal de millorar una capacitat física en qüestió.
- *Competències socials i cíviques (CSC)*: Aquesta competència es treballa mitjançant el compliment de les normes i del reglament de les diferents proves o competicions per part de l'alumnat.
- *Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor (SIEE)*: Aquesta competència es treballa donant a l'alumnat el protagonisme i l'autonomia que proporciona la presa de decisions com l'elecció de quins exercicis realitzar per tal de treballar la capacitat física estipulada.

A continuació, veurem els continguts curriculars que es treballen mitjançant aquesta proposta gamificada. Aquests són els següents:

#### ***Bloc 1: Condició física i salut***

- Activitats i exercicis de resistència, tonificació, i flexibilitat, aplicant autònomament tècniques i mètodes de millora de les capacitats físiques.
- Pràctica de les capacitats físiques relacionades amb la salut: resistència aeròbica, força general i flexibilitat.
- Mètodes de millora de les capacitats físiques relacionades amb la salut.
- Pràctica autònoma d'escalfaments específics, en funció de la part principal de la sessió.

#### ***Bloc 2: Jocs i esports***

- Estratègies bàsiques dels jocs i esports de col·laboració oposició: participants, espai i temps de joc i utilització d'objectes, comunicació i contracomunicació motriu, subrols estratègics, tècnica.

- Activitats lúdiques, d'oci i recreació: els jocs cooperatius, valorar l'oportunitat de les solucions aportades i la aplicabilitat a situacions semblants.

**Bloc 5: Elements transversals a l'assignatura**

- Utilitza convenientment l'equip personal, els materials i espais de pràctica.
- Adopta mesures preventives durant la pràctica d'activitats físicoesportives per a evitar les conseqüències que poden tindre les actuacions poc acurades.
- Autoconeixement. Valoració de fortaleces i debilitats.
- Autoregulació d'emocions, control de l'ansietat i incertesa i capacitat d'automotivació. Resiliència, superar obstacles i fracassos.

Pel que fa als criteris d'avaluació que utilitzarem per tal d'avaluar al nostre alumnat, són els següents:

- Mostrar autonomia en l'elecció d'exercicis a treballar i realitzar aquests amb una correcta tècnica.
- Valorar el treball de les capacitats físiques per a millorar la condició física.
- Respectar als companys, companyes i oponents, entenent la rivalitat del joc com una estratègia i no com un atac personal.
- Tenir predisposició per participar de la dinàmica del joc.
- Acceptar les diferents propostes d'exercicis realitzades pels companys i companyes.

**3.2.3. DESENVOLUPAMENT DE LA DINÀMICA**

Al llarg d'aquesta dinàmica, treballarem la condició física amb les nostre alumnat centrant-nos en el treball de les diferents capacitats físiques bàsiques com són la força, la resistència, la flexibilitat i la velocitat. Així, hi haurà un total de 10 sessions, treballant durant dos sessions cadascuna de les capacitats físiques bàsiques anteriorment mencionades i, en les dues darreres sessió es treballaran totes alhora.

Per tal de començar amb la posada en pràctica d'aquesta dinàmica el que primer realitzarem serà presentar la narrativa a l'alumnat. Aquesta donarà més riquesa a la proposta, fet que comportarà un augment de la motivació per part de l'alumnat i un increment de la seua predisposició per participar activament de la dinàmica proposada.

***“Benvinguts a Ponentstelló de la Plana.***

*Durant molts anys el nostre territori ha estat sotmès a una lluita constant entre les principals cases del regne. Les quals defensaven que ells eren els destinats a ocupar el Tron de Ferro de Castelltron de Ferro i governar el territori.*

*Com aquesta lluita no tenia fi i les morts es comptaven per milers, es va assignar un rei independent que no pertanyia a ninguna casa, el rei Robert Baratheon, qui durant molts anys de govern acompanyat dels seus consellers va atorgar a Ponentstelló de la Plana un clima de pau i prosperitat.*

*Ara, el rei Robert Baratheon ha mort i no ha deixat ningú com a hereu al Tron de Ferro. Vosaltres, sou els encarregats de defensar l'honor de la vostra casa i tornar-li a donar a aquesta el lloc que tant es mereix, el Tron de Ferro.”*

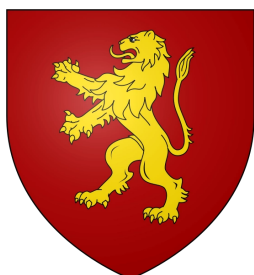
Figura 2. Narrativa introductòria temàtica Game of Thrones

Per tal de realitzar aquesta proposta de Game of Thrones, organitzarem a l'alumnat en 4 equips o cases.

3



Casa Stark



Casa Lannister



Casa Targaryen



Caminants Blancs

Les primeres 8 sessions portades a terme en cadascun dels llocs emblemàtics de Ponentstelló de la Plana (Veure Annex 3) seguiran la mateixa estructura, primerament realitzarem unes activitats prèvies d'entrenament de la capacitat física bàsica treballada en eixa sessió/batalla i, posteriorment es realitzarà una batalla/prova per equips basada en la mateixa capacitat física bàsica.

Pel que fa a la part de les sessions en què l'alumnat de les diferents cases realitzaran exercicis d'entrenament per tal de treballar la capacitat física bàsica establerta per a la

<sup>3</sup> Imatges escuts de cases Game of Thrones extretes del lloc web: <https://sildavia9.wordpress.com/>



posterior batalla, cal dir que donarem a cada grup un alt grau d'autonomia tenint present la seua edat, així farem que siguin ells mateixos els que seleccionen els exercicis a realitzar i la duració dels mateixos, sempre baix la supervisió i recomanació del professor. Tot i això, si a alguna casa no se li ocorre cap exercici per tal de treballar la capacitat física bàsica en qüestió, el professor els presenta una targeta amb exercicis per tal de treballar-la (Veure Annex 4).

Amb l'objectiu d'augmentar la motivació i la implicació de l'alumnat en aquesta part de la sessió, el professor atorga a la casa que millor treballe durant aquest entrenament la possibilitat d'escollir entre una de les diferents cartes d'avantatge possibles. Aquesta carta proporcionarà un cert avantatge o un desavantatge per a una casa rival en la posterior prova (Veure Annex 5). Amb aquest fet farem millorar l'actitud de l'alumnat en aquesta part de les sessions.

La duració total d'aquesta proposta serà de 10 sessions. Les primeres 8 dedicades a la realització dels entrenaments i les posteriors lluites/proves de la capacitat física treballada en cada sessió i les darreres 2 sessions, dedicades a la realització dels entrenaments de totes les capacitats físiques bàsiques (cada equip es pot centrar en aquella en que flueixja més) i les proves de semifinals i final o tercer i quart lloc en la lluita pel tron de ferro.

Per tal de despertar la motivació de l'alumnat i fer-los sabedors de la prova que hauran de realitzar amb l'objectiu de deixar-los temps d'escollir els diferents exercicis d'entrenament que podran realitzar per tal de millorar la realització de la posterior prova, penjarem a l'inici de la setmana en el tauler d'anuncis els cartells que podeu veure en els Annexos mencionats en la següent taula. Aquests cartells detallen en què consisteix la prova a realitzar en les diferents batalles.

<i>N.º SESSIÓ</i>	<i>NOM DE LA BATALLA</i>	<i>CAPACITAT FÍSICA BÀSICA TREBALLADA</i>	<i>ANNEX PROVA</i>
1	BATALLA DE VILAINVERNALIA	FORÇA	Veure Annex 6
2	BATALLA DE SANT MATEUÓN DE TORMENTAS	RESISTÈNCIA	Veure Annex 7
3	BATALLA DE MORELLIDO	FLEXIBILITAT	Veure Annex 8

	DE ÁGUILAS		
4	BATALLA DEL MUR DE LA SÉNIA	VELOCITAT	Veure Annex 9
5	BATALLA DE CABAROCA CASTERLY	FORÇA	Veure Annex 10
6	BATALLA DE MARINAGUASDULCES	RESISTÈNCIA	Veure Annex 11
7	BATALLA DE ALTOJARDONDA	FLEXIBILITAT	Veure Annex 12
8	BATALLA DE SEGORBORNE	VELOCITAT	Veure Annex 13

*Taula 2. Temporalització de les sessions*

Així, al finalitzar cada batalla donarem als diferents grups o cases els punts corresponents segons la classificació de la mateixa prova.

Els punts seran els següents:

1a POSICIÓ	8 PUNTS
2a POSICIÓ	6 PUNTS
3a POSICIÓ	4 PUNTS
4a POSICIÓ	2 PUNTS

*Taula 3. Puntuació en funció de la posició*

En finalitzar cada sessió/batalla, actualitzarem la classificació de la lluita pel tron de ferro segons les puntuacions obtingudes en la prova realitzada durant la sessió. Cal dir que aquesta taula classificatòria estarà penjada en el tauler d'anuncis perquè l'alumnat siga en tot moment conscient de la posició que ocupa el seu grup o casa en la classificació final. Aquest fet farà augmentar la motivació de l'alumnat i l'esperit de superació.



Figura 3. Taula classificatòria GoT

Després d'haver realitzat les huit batalles anteriors, serà el moment de la lluita final pel tron de ferro. Els enfrontaments a semifinals seran els següents:

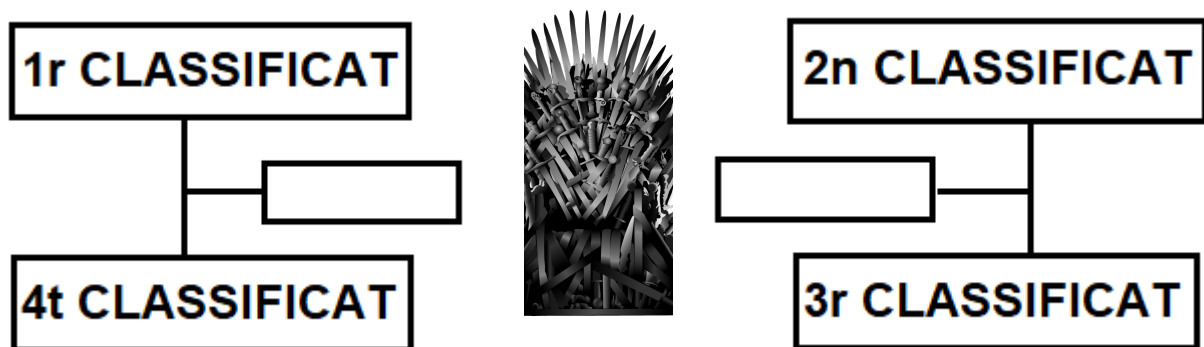


Figura 4. Enfrontaments finals GoT

Aquestes batalles finals consistiran en la realització d'uns circuits que impliquen totes les capacitats físiques bàsiques.

- Prova semifinals GoT (Veure Annex 14).
- Prova final i 3r i 4t lloc GoT (Veure Annex 15).

### 3.2.4. ELEMENTS TRANSVERSALS

Aquesta proposta es pot treballar de manera coordinada amb el departament de llengua anglesa del centre ja que, com hem vist anteriorment, està basada amb la sèrie *Game of Thrones*, una sèrie amb molts noms anglesos i amb la qual podem aprendre trets culturals d'aquesta llengua.

### 3.2.5. AVALUACIÓ DE LA PROPOSTA

Quant a l'avaluació, cal dir que aquesta la realitzarem al llarg de les diferents sessions que formen aquesta proposta. Per poder portar-la a terme, he realitzat la següent taula de registre d'esdeveniments on anotarem aquells comportaments destacables que ha tingut l'alumnat i que resulten significatius per al docent. Així com una interpretació de la conducta observada per l'alumne en qüestió.

REGISTRE D'ESDEVENIMENTS DE L'ALUMNAT				Casa:
ALUMNE/A	DATA	CONDUCTA OBSERVADA	INTERPRETACIÓ	

*Taula 4. Registre d'esdeveniments per avaluar la proposta **La Iluïta pel Tron de Ferro de Ponentstelló de la Plana***

Per altra banda, no simplement avaluarem la consecució dels objectius plantejats prèviament amb el nostre alumnat, sinó que també avaluarem l'opinió de l'alumnat respecte a la proposta realitzada per tal de comprovar si aquest tipus de propostes gamificades resulten motivadores per a l'alumnat o, de manera contrària, aquest tipus de proposta no motiva al nostre alumnat. També, gràcies a aquesta avaluació, podrem descobrir quins

aspectes de la proposta podem millorar seguint les opinions del nostre alumnat, per així seguir millorant la nostra pràctica futura com a docent.

Així, he elaborat una enquesta d'opinió que passarem a l'alumnat una vegada finalitzada la proposta per tal de ser conscients de l'opinió de l'alumnat respecte a la proposta i poder-la millorar en el futur.

<b>Valora els diferents ítems del 1 al 4.</b>				
<i>1: Completament en desacord 2: En desacord 3: D'acord 4: Completament d'acord</i>				
	1	2	3	4
Aquesta proposta ha fet que treballar les diferents capacitats físiques siga més divertit.				
La proposta m'ha motivat per tal de participar en les sessions d'Educació Física.				
Els materials utilitzats i les proves realitzades han sigut variats.				
La narrativa presentada ha sigut motivadora.				
Ha quedat clar en tot moment quin era l'objectiu de la proposta.				
Mitjançant aquesta proposta s'han treballat totes les capacitats físiques.				
La proposta m'ha ajudat a millorar la meua condició física.				
Després d'haver realitzat la proposta, tinc una gran bateria d'exercicis per a treballar les diferents capacitats físiques.				
M'agradaria seguir realitzant aquest tipus de propostes per tal de treballar diferents continguts al llarg del curs.				

*Taula 5. Enquesta d'opinió de l'alumnat proposta **La lluita pel Tron de Ferro de Ponentstelló de la Plana***

### **3.3. Atrapem el Porter Baldomer**

#### 3.3.1. INTRODUCCIÓ

Aquesta proposta gamificada va destinada al 2n curs d'Educació Secundària Obligatòria per tal de treballar l'expressió corporal.

Aquesta és definida per Calecki i Thévenet (1992, 24) com “una forma d'expressió que consisteix a dir per mitjà del cos, utilitzant gestos significatius nascuts del sentir i de l'espontaneïtat. Aquesta permet crear un llenguatge propi fent-lo comprensible, és a dir comunicable als altres”.

Aquesta és molt important treballar-la des de la nostra àrea ja que, fins i tot, constitueix un bloc del currículum d'Educació Secundària Obligatòria de l'Educació Física. Però ara bé, no sempre li atorguem a aquesta la importància que realment té i, en moltes ocasions ens limitem a realitzar balls i coreografies que una gran part de l'alumnat acostuma a rebutjar perquè li fa vergonya realitzar determinats balls davant la resta de companys.

Per això, treballar l'expressió corporal a través del joc per tal de fer a l'alumnat gaudir d'aquest treball i deixar de banda aquesta tímida hora d'expressar-se amb el seu cos. A més, aquest treball farà a l'alumnat acceptar el seu cos, un dels problemes que més preocupen a l'alumnat d'aquestes edats.

Quant al joc del Portero Baldomero i, seguint amb la ressenya d'Oliver (2018) realitzada al blog Ronda Final, podem definir aquest joc com un joc de taula bastant ràpid de jugar i en el qual poden participar entre 3 i 8 participants. Aquest joc ens transmet a la pell d'un grup de veïns i un porter tafaner que tracta assabentar-se de les conversacions que aquests mantenen.

Un dels avantatges d'aquest joc és la senzillesa que té i el poc material que es necessita per a poder jugar. Així, només necessitarem un parell de daus, unes targetes que remenarem i repartirem a cada jugador i una quadrícula central on apareixen una sèrie de paraules relacionades entre si per un tema comú.

Un cop tots els jugadors tenen la seva targeta i la quadrícula central ja està seleccionada, miraran en secret la targeta que li ha tocat. Totes les targetes són iguals menys la del “Porter Baldomer” i inclouen una taula que indica quina de les paraules que apareixen en la quadrícula central serà la triada per a jugar durant aquesta ronda. Però la del “Portero

Baldomero” és de color negre i en ella posa “Tu eres el Porter Baldomer”, per tant aquest no sabrà quina paraula serà la triada per a jugar.

Llançarem els daus a la vista de tots, els jugadors hauran de comprovar quina és aquesta paraula i Baldomero haurà de dissimular i consultar la taula central sense delatar que no té ni la menor idea del que està mirant i, llavors es començarà a jugar.

Començarà un jugador a l'atzar i ha de dir una paraula relacionada amb la paraula amb la que estem jugant. Cal dir que aquesta paraula no ha de ser ni massa específics, per tal que el Porter Baldomer no descobreisca la paraula amagada, ni massa poc específics perquè sinó rebrem les acusacions de la resta de participants.

Una vegada tots el participants han dit la seua paraula, arribarà el moment de les acusacions i les defenses. Els jugadors votaran els qui creuen que és el Baldomero i, el triat per majoria, haurà de donar la volta a la seua carta, si Baldomero ha sigut descobert guanyen els veïns. En cas contrari, la victòria és per a Baldomero.

### 3.3.2. VINCULACIÓ CURRICULAR DE LA PROPOSTA

Aquesta proposta gamificada per a treballar la condició física de l'alumnat, està basada en el DECRET 87/2015, pel qual estableix el currículum i desplega l'ordenació general de l'educació secundària obligatòria i del batxillerat a la Comunitat Valenciana i està dirigida a l'alumnat de 2n curs d'ESO.

Pel que fa als objectius que pretenem assolir amb el nostre alumnat mitjançant el desenvolupament d'aquesta proposta, serán els següents:

- Desenvolupar l'expressió corporal.
- Representar les diferents emocions, sentiments, professions, músiques, etc. amb un alt grau de creativitat.
- Experimentar de manera autònoma diferents tècniques d'expressió corporal.
- Respectar als nostres companys i companyes i comprendre que l'oposició és una estratègia del joc.
- Valorar l'expressió corporal com un mitjà de comunicació molt important.

Per altra banda, aquesta proposta contribueix al desenvolupament de les següents competències:

- *Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia (CMCT):* Aquesta competència es treballa mitjançant el llançament de daus i la corresponent recerca de la paraula escollida en les targetes de codis.
- *Competència en comunicació lingüística (CCL):* Aquesta competència es treballa mitjançant el diàleg que es porta a terme quan es qüestiona l'expressió que un alumne ha realitzat i aquest es defensa transmetent als que saben la paraula amagada que aquest no és el Porter Baldomero alhora que no dóna pistes al Porter Baldomero.
- *Competències socials i cíviques (CSC):* Aquesta competència es treballa mitjançant el compliment de les normes i del reglament del joc.
- *Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor (SIEE):* Aquesta competència es treballa donant a l'alumnat el protagonisme i l'autonomia que proporciona la presa de decisions com l'elecció de la manera de realitzar l'expressió corporal.

A continuació, veurem els continguts curriculars que es treballen mitjançant aquesta proposta gamificada. Aquests són els següents:

***Bloc 4: Expressió corporal i comunicació***

- Comunicació d'emocions, sentiments i idees amb desinhibició i creativitat. Tècniques d'expressió corporal com per exemple el mim, la dansa, etc.
- Situacions d'interacció comunicativa (conversacions, entrevistes, col·loquis, debats, etc.)

***Bloc 5: Elements transversals***

- Valora, atén i escolta de forma activa les aportacions enriquidores dels companys i les companyes.
- Planteja els seus punts de vista o aportacions i admet la possibilitat de canvi davant d'altres arguments vàlids.
- Diàleg igualitari.
- Habilitats de comunicació.

Pel que fa als criteris d'avaluació que utilitzarem per tal d'avaluar al nostre alumnat, són els següents:

- Acceptar els diferents punts de vista dels participants.
- Realitzar les diferents expressions corporals amb una correcta coordinació i amb una gran transmissió de sentiment.
- Mostrar autonomia en l'elecció de la manera en que realitzarà l'expressió corporal.



- Valorar l'expressió corporal com un mitjà de comunicació molt important.
- Respectar als companys, companyes i oponents, entenent l'oposició pròpia del joc com una estratègia.

### 3.3.3. DESENVOLUPAMENT DE LA DINÀMICA

Al llarg d'aquesta dinàmica, treballarem l'expressió corporal amb el nostre alumnat. Per això, ens centrarem en la realització de mímica, drama o dansa amb l'objectiu d'expressar diferents situacions, emocions, sentiments, accions, animals, professions o, fins i tot, el tipus de música del que estem parlant.

Per tal de començar amb la posada en pràctica d'aquesta dinàmica el que primer realitzarem serà presentar la narrativa a l'alumnat. Aquesta donarà més riquesa a la proposta, fet que comportarà un augment de la motivació per part de l'alumnat i un increment de la seua predisposició per participar activament de la dinàmica proposada.

*“Estimats veïns i veïnes.*

*Com bé sabeu, en els darrers dies s'han filtrat informacions personals d'alguns de nosaltres. Aquestes informacions han sigut enviades a la premsa amb el nom de Porter Baldomero.*

*Com no podia ser d'altra manera, les investigacions ja estan en marxa. Però sense l'ajuda de tots vosaltres no podrem descobrir la identitat del Porter Baldomero i, així, recuperar la nostra intimitat.*

*Per tal de fer-ho possible, la comunicació i la col·laboració entre els diferents veïns i veïnes serà fonamental.*

*Esperem resoldre la situació tan prompte com siga possible!*

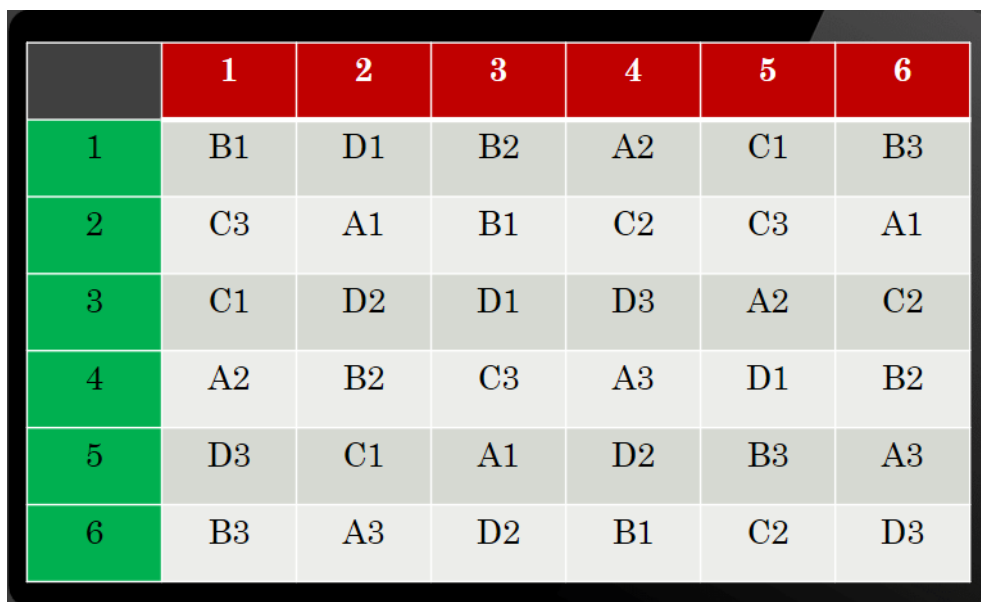
*Salutacions”*

Figura 5. Narrativa introductòria temàtica Portero Baldomero

La participació en aquesta proposta serà individual, podent jugar amb un màxim de 10 alumnes. Per tant, per tal de portar-la a terme amb una classe de 20 alumnes, haurem de realitzar dos grups.

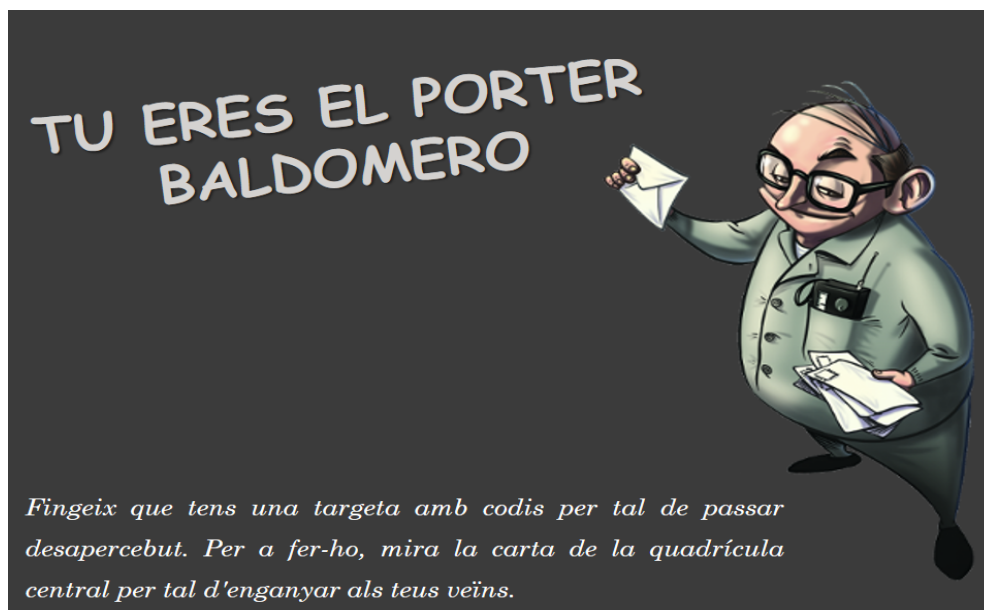
Primer de tot, seleccionarem la quadrícula central d'entre les diferents quadrícules realitzades (*Veure Annex 16*). Aquesta podrà tenir una temàtica des de diferents tipus de música, on l'alumnat haurà d'expressar-se segons el que li transmet aquest tipus de música en concret, fins a altres targetes on apareixen diferents emocions, sentiments, accions, professions, etc. on l'alumnat haurà d'expressar aquesta paraula però sense que siga molt clara, per tal de no donar pistes al Porter Baldomer.

Seguidament, repartirem a cada jugador o jugadora una targeta. Podent ser aquesta la del "Porter Baldomer" o una targeta amb codis que, amb l'ajuda dels daus, ens farà descobrir la paraula amb la que jugarem.



	1	2	3	4	5	6
1	B1	D1	B2	A2	C1	B3
2	C3	A1	B1	C2	C3	A1
3	C1	D2	D1	D3	A2	C2
4	A2	B2	C3	A3	D1	B2
5	D3	C1	A1	D2	B3	A3
6	B3	A3	D2	B1	C2	D3

*Figura 6. Targeta amb codis per a descobrir la paraula*



*Figura 7. Targeta Porter Baldomer*

Una vegada repartides les cartes, es llançaran els daus, un serà de color roig i estarà numerat del 1 al 6 i ens indicarà la columna roja de la targeta de codis on trobarem la paraula, mentre que l'altre serà de color verd i també estarà numerat del 1 al 6, però aquest ens indicarà la fila verda on trobarem la paraula. Així, trobarem el codi de la paraula, per exemple D3. Ara, serà el moment de mirar en la targeta de la quadrícula quina paraula correspon a aquest codi.

Una vegada sabuda la paraula, els alumnes disposen d'un temps per tal de pensar en l'expressió que van a realitzar. Aquesta estarà relacionada amb aquesta paraula, així, la resta de veïns que saben la paraula de la que estem parlant, podran comprovar que aquest participant no és el Porter Baldomer.

Quan tots els jugadors tinguen l'expressió pensada, aniran un a un realitzant les seues expressions i, una volta ho hagen fet tots, serà el moment de les acusacions i les defenses. Aquests hauran que justificar, sense que siga massa clar, el perquè de la seua expressió.

Es realitzen les posteriors votacions i el jugador que més votacions ha tingut gira la seua carta, si aquest no resulta ser el Porter Baldomer el guanyador seria el vertader Porter Baldomer. Mentre que si aquest era el Porter Baldomer, aquest tindrà una oportunitat per encertar la paraula temàtica de la partida, en cas d'encertar-la el guanyador seria aquest, però, en cas d'errada, els guanyadors serien la resta de jugadors.

### 3.3.4. ELEMENTS TRANSVERSALS

Aquesta proposta es pot treballar de manera coordinada amb el departament de música del centre ja que, a través d'aquesta es treballen els diferents tipus de música i, així, treballem el ritme, la pulsació, etc. A més, l'expressió corporal és un contingut tant de l'àrea de música com de l'educació física.

### 3.3.5. AVALUACIÓ DE LA PROPOSTA

Amb l'objectiu d'avaluar la consecució d'objectius per part de l'alumnat, he realitzat la següent escala gràfica en la qual assenyalarem diferents nivells i situarem a l'alumnat en el nivell on es troba.

Desenvolupa l'expressió corporal durant el joc?

Sempre	Habitualment	En ocasions	Alguna vegada	Mai
5	4	3	2	1

Representa allò que vol transmetre amb un alt grau de creativitat?

Sempre	Habitualment	En ocasions	Alguna vegada	Mai
5	4	3	2	1

Experimenta de manera autònoma diferents tècniques d'expressió corporal?

Sempre	Habitualment	En ocasions	Alguna vegada	Mai
5	4	3	2	1

Respecta als companys i companyes entenent l'oposició com una estratègia del joc?

Sempre	Habitualment	En ocasions	Alguna vegada	Mai
5	4	3	2	1

Valora l'expressió corporal com un mitjà de comunicació molt important?

Sempre	Habitualment	En ocasions	Alguna vegada	Mai
5	4	3	2	1

*Taula 6. Escala gràfica per avaluar la proposta **Atrapem al Porter Baldomer***

## **4. CONCLUSIONS**

La gamificació és una metodologia que es troba en auge. Després d'haver realitzat aquest treball i la seua corresponent investigació, he descobert alguns autors que han preparat dinàmiques similars a les que jo he realitzat. Tot i això, podem trobar altres tipus de models pedagògics amb més propostes realitzades. Per això, considere que encara queda molt de material per compartir per tal de potenciar i fomentar la utilització d'aquest tipus de model en les aules.

En les propostes gamificades observades, els diferents autors coincideixen a remarcar que l'experiència ha sigut molt enriquidora i satisfactòria i que ha provocat un gran augment de motivació de l'alumnat durant les classes d'Educació Física. Aquest augment de motivació que destaquen, farà que l'alumnat prenga estima cap a la pràctica d'activitat física, un fet molt important de complir ja que, la promoció de l'activitat física en horari extraescolar serà un dels objectius principals a aconseguir amb el nostre alumnat i, mitjançant aquest tipus de propostes, l'alumnat augmentarà la seua motivació cap a la nostra àrea, fet que implicarà un augment de la pràctica d'activitat física en el seu dia a dia, amb els molts beneficis que açò comporta entre la població.

Al meu paréixer, el sistema educatiu hauria d'anar encaminat cap a la realització d'aquest tipus de propostes innovadores. Optant així per metodologies actives que proporcionen a l'alumnat aprenentatges significatius on la vivència de l'alumnat és la principal font d'aprenentatge i deixant de banda els aprenentatges repetitius i poc motivadors on l'alumnat aprèn per repetició/imitació sense pensar realment en el que està fent. Aconseguint que l'alumnat gaudisca alhora que aprèn i, fent de l'institut un lloc on l'alumnat hi pot gaudir.

Pel que fa a les limitacions d'aquest treball crec que la més clara és la de no haver pogut posar en pràctica les diferents propostes plantejades anteriorment. Però, a causa de la crisi sanitària provocada per la Covid-19, l'institut on estava realitzant les pràctiques tenia un protocol anti-contagis molt restrictiu i era pràcticament impossible posar-les en pràctica i respectar aquests protocols. En un altra situació haguera pogut posar-la en pràctica i tenir una mostra realitzada per l'alumnat sobre la seua opinió respecte d'aquestes experiències gamificades.

A més, considere que per tal de seguir investigant en aquest model pedagògic innovador com és la gamificació, caldria primer que res posar-la en pràctica en els centres educatius i així poder observar en l'alumnat els seus grans beneficis. Però ara bé, per a fer-ho possible

haurem de disposar de propostes com les que he plantejat o com les ja realitzades per altres autors. Com no pot ser d'una altra manera, serà fonamental per a aconseguir que aquest tipus de metodologies innovadores estiguen més presents en les aules que el professorat que es vulga iniciar en aquesta aventura pedagògica dispose de propostes ja realitzades per altres autors i, així, agafe la confiança necessària perquè més endavant el mateix docent pugui crear-ne de pròpies.

Així, considere que la realització d'un banc de propostes gamificades on treballen de manera cooperativa diferents autors de l'àrea serà fonamental per a donar a la gamificació la presència necessària en el sistema educatiu del futur.

Per altra banda, alhora de portar a terme aquestes propostes innovadores serà fonamental que el professorat estiga al corrent de quins són els gustos de l'alumnat. Aquest fet pot ser trascendental per aconseguir que la proposta plantejada siga exitosa. Així, si el professorat és conscient de quins jocs, sèries, pel·lícules i, en definitiva, quines temàtiques agraden a l'alumnat, la motivació i, com a conseqüència, la implicació de l'alumnat en la proposta està assegurada.

Per tant, millorar la comunicació amb l'alumnat i ser conscients de quins són els gustos de l'alumnat serà un aspecte molt important a tenir en compte alhora de realitzar una proposta gamificada. Aquest fet s'aconsegueix observant els gustos de l'alumnat, conversant amb ells per tal de descobrir aquests gustos, etc. A més, si veiem un alumne amb problemes per relacionar-se en l'aula o que està desmotivats durant les sessions d'Educació Física, serà convenient buscar una temàtica que el motiva per tal de tornar-lo a captivar i endinsar dins de les nostres sessions.

Per últim, m'agradaria destacar que es necessita de docents motivats per tal de portar a terme aquest tipus de propostes a l'aula ja que, requereixen de molta feina prèvia. Però, si aquestes propostes es porten a terme de manera correcta, tant els docents com l'alumnat gaudirem de les sessions de l'àrea i donarem a les sessions d'un ambient i un clima d'aula fantàstic, contagiant així el gust per la pràctica d'activitat física.

## 5. REFERÈNCIES

### BIBLIOGRAFIA:

Becerra, L., Josende, K., Roca, F., Soria, E. (2018). *Gamificación en educación*. Barcelona: Editorial UOC.

Calecki, M i Thévenet, M. (1992). *Técnicas de bienestar para niños: Expresión corporal y yoga*. Barcelona: Paidós Ibérica.

DECRET 87/2015, de 5 de juny, del Consell, pel qual s'establix el currículum i desplega l'ordenació general de l'Educació Secundària Obligatoria i del Batxillerat a la Comunitat Valenciana

Herrero, G. (2015). Ocio activo, un hábito que mimar y emprender. *Habilidad Motriz*, 45, pp.22-31.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 4 de mayo de 2006, núm. 106, pp. 17158-17207.

Marín, I. (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós Educación.

Miranda, D.; Díaz, A. (2019). *Capítulo 7. "LA OCA". Acondicionamiento físico gamificado en 4º de Educación Secundaria*. En *Gamificando la Educación Física. De la teoría a la práctica en Educación Primaria y Secundaria*. pp.255-278. Oviedo: Universidad de Oviedo.

Navarro, D. (2017). *El enigma de las 3 efes: Fortaleza, Fidelidad y Felicidad*. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, Núm. 419, pp.73-85.

Ortí, J. (2004). *Capítulo 2 El juego. La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. INDE, pp. 39-138.

Ortí, J. (2018). *La gamificación en educación física: Desarrollo de la condición física a través de Kahoot*. *Tándem*, Núm. 60, pp.58-61.

Pérez-López, I.J. (2016). *No te la juegues con tu salud, gamificala: La amenaza de los Sedentaris*. Habilidad Motriz 46, 42-48

Sebastiani, Enric M., Campos-Rius, Josep. (2019). *Gamificación en educación física. Reflexiones y propuestas para sorprender a tu alumnado*. Barcelona: Inde.

Teixes, F. (2015). *Gamificación, motivar jugando*. Barcelona: Editorial UOC.

Valero, A. (2019). *Vivir la historia a través del juego*. Aula de Secundaria, 32, pp.8.

#### **WEBGRAFIA:**

Arjona, J. (2016). Pedagogía Vírica. Revista Andalucía Educativa. Lloc web:  
<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/web/revista-andalucia-educativa/enportada/-/noticia/detalle/4-pedagogia-virica-1>

AVL (2006): Diccionari ortogràfic i de pronunciació del valencià. València: Acadèmia Valenciana de la Llengua.

Federación Española de Orientación (FEDO). Lloc web: <http://www.fedo.org/web/>

Fernández, Y. (2021). Among Us: qué es, cómo se juega y cómo descargarlo en Android, iOS o Windows. de xataka.com Lloc web:  
<https://www.xataka.com/basics/among-us-que-como-se-juega-como-descargarlo-android-ios-windows>

Maté, I. (2015). El Ministeri del Temps. Lloc web:  
<https://natxo1d10.wixsite.com/ministerideltempv>

Oliver. (2018). Reseña: El Portero Baldomero. de Ronda Final Lloc web:  
<https://www.rondafinal.es/el-portero-baldomero-juego-de-mesa/>

OMS. (2010). *Recomendaciones mundiales sobre actividad física para la salud*, de Biblioteca de la Organización Mundial de la Salud. Lloc web:  
[https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/44441/9789243599977\\_spa.pdf](https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/44441/9789243599977_spa.pdf)

Sildavia9. (2013). Juego de Tronos II: Casas nobles de Poniente y escudos. Lloc web:  
<https://sildavia9.wordpress.com/2013/07/02/juego-de-tronos-game-of-thrones-ii-casas-nobles-de-poniente>



## **6. ANNEXOS**

### **ANNEXOS “EDUFIS I, MISSIÓ SALVAR LA TERRA”**

*ANNEX 1. CARTES AMONG US*

*ANNEX 2. FULL DE CONTROL ALUMNAT*

### **ANNEXOS “LA LLUITA PEL TRON DE FERRO DE PONENTSTELLÓ DE LA PLANA”**

*ANNEX 3. MAPA PONENTSTELLÓ DE LA PLANA*

*ANNEX 4. TARGETA EXEMPLES EXERCICIS CAPACITATS FÍSiques BÀSIQUES*

*ANNEX 5. CARTES AVANTATGES*

*ANNEX 6. CARTELL BATALLA DE VILAINVERNALIA*

*ANNEX 7. CARTELL BATALLA DE SANT MATEUÓN DE TORMENTAS*

*ANNEX 8. CARTELL BATALLA DE MORELLIDO DE ÁGUILAS*

*ANNEX 9. CARTELL BATALLA DEL MUR DE LA SÉNIA*

*ANNEX 10. CARTELL BATALLA DE CABAROCA CASTERLY*

*ANNEX 11. CARTELL BATALLA DE MARINAGUASDULCES*

*ANNEX 12. CARTELL BATALLA DE ALTOJARDONDA*

*ANNEX 13. CARTELL BATALLA DE SEGORBORNE*

*ANNEX 14. PROVA SEMIFINALS GoT*

*ANNEX 15. PROVA FINAL I 3r/4t LLOC GoT*

### **ANNEXOS “ATRAPEM AL PORTER BALDOMERO”**

*ANNEX 16. EXEMPLES QUADRÍCULA CENTRAL PORTERO BALDOMERO*

ANNEX 1. CARTES AMONG US



**ANNEX 2. FULL DE CONTROL ALUMNAT**

<b>FULL DE CONTROL TASQUES AMONG US</b>	
<b>Alumne:</b>	
<b>DESCRIPCIÓ DE LA TASCA</b>	<b>SUPERAT?</b>
Realitzar 10 squats.	
Realitzar skipping durant 15 segons.	
Realitzar un estirament per al tronc inferior durant 15 segons.	
Realitzar un sprint de 20 metres.	
Realitzar 10 splits.	
<b>NOTES:</b>	

**ANNEX 3. MAPA PONENTSTELLÓ DE LA PLANA GoT**



ANNEX 4. TARGETA EXEMPLES EXERCICIS CAPACITATS FÍSQUES BÀSIQUES



ANNEX 5. CARTES AVANTATGES GoT



ANNEX 6. CARTELL BATALLA DE VILAINVERNALLIA

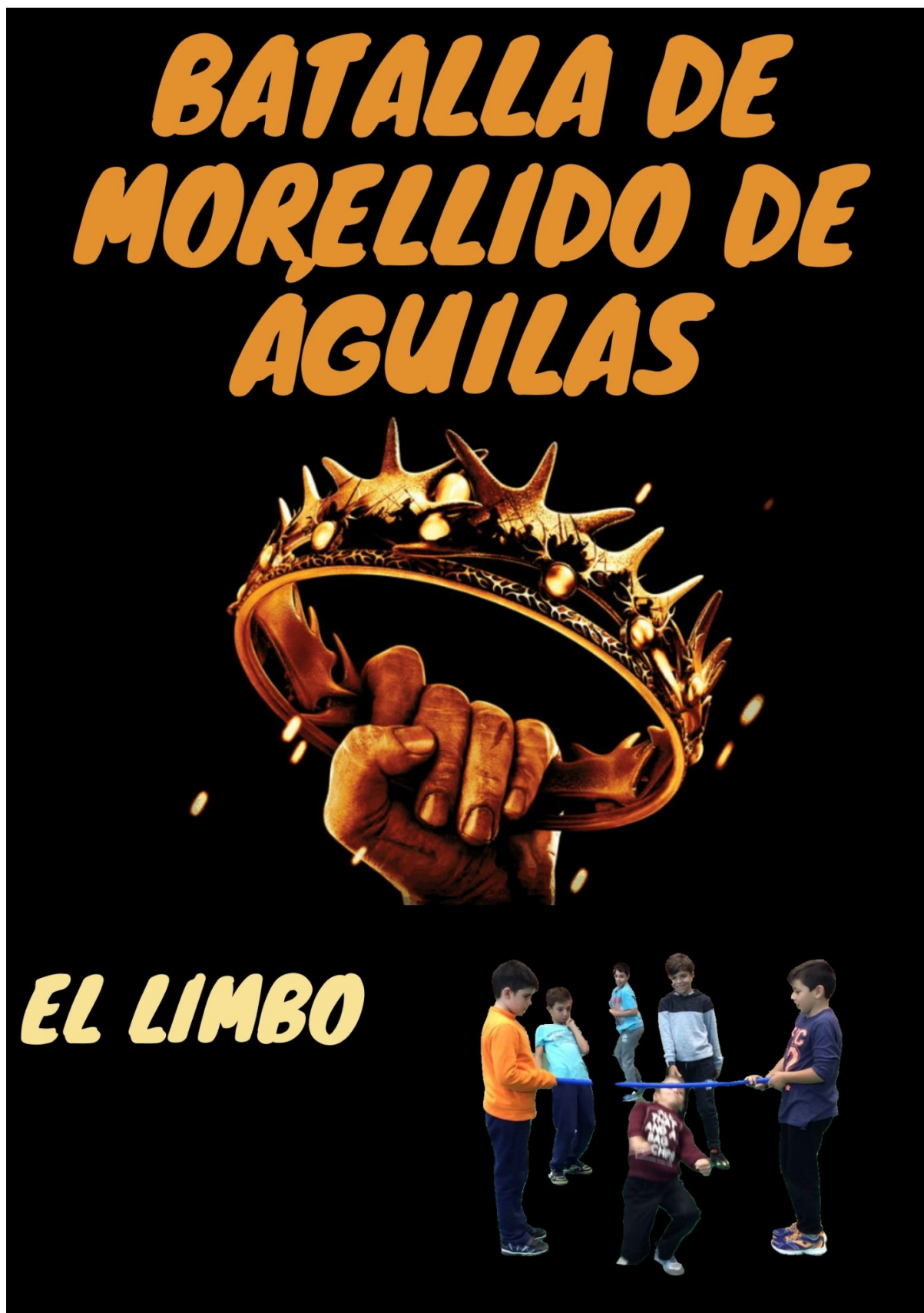


ANNEX 7. CARTELL BATALLA DE SANT MATEUÓN DE TORMENTAS





ANNEX 8. CARTELL BATALLA DE MORELLIDO DE ÁGUILAS



ANNEX 9. CARTELL BATALLA DEL MUR DE LA SÈNIA



ANNEX 10. CARTELL BATALLA DE CABAROCA CASTERLY



ANNEX 11. CARTELL BATALLA DE MARINAGUASDULCES



ANNEX 12. CARTELL BATALLA DE ALTOJARDONDA

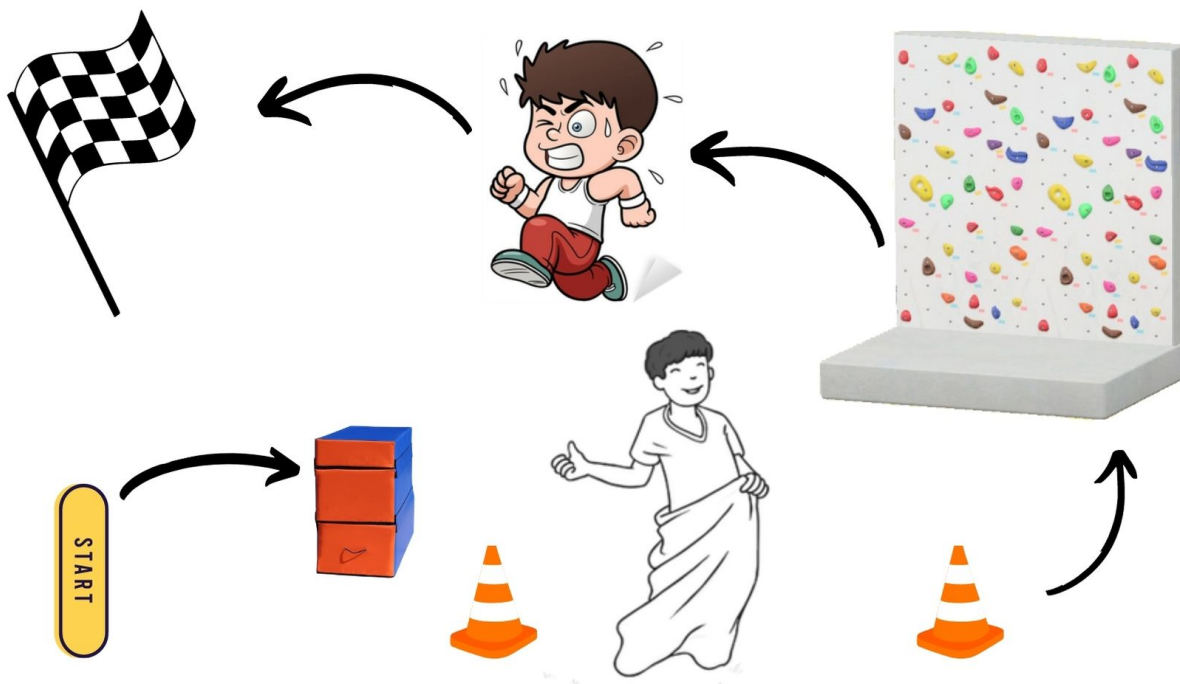


ANNEX 13. CARTELL BATALLA DE SEGORBORNE



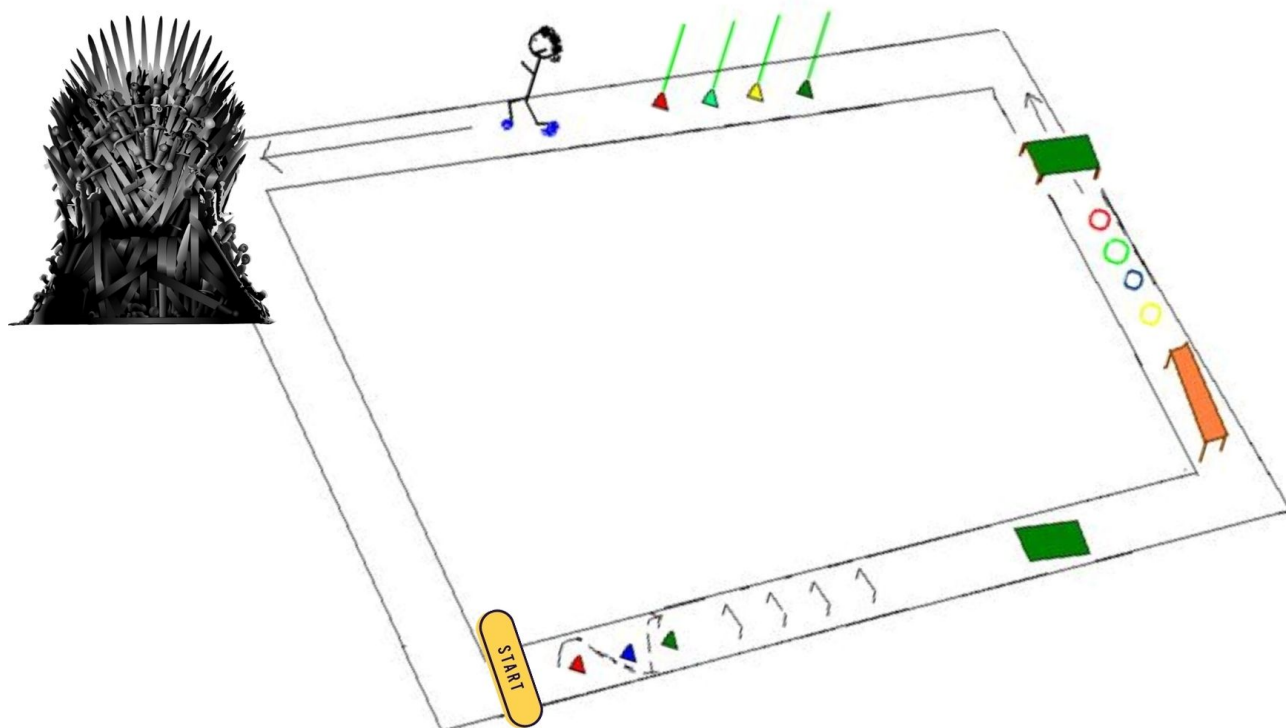
ANNEX 14. PROVA SEMIFINALS GoT

# PROVA SEMIFINAL



ANNEX 15. PROVA FINAL i 3r/4t LLOC GoT

# PROVA FINALS





ANNEX 16. EXEMPLES QUADRÍCULA CENTRAL PORTER BALDOMERO

<b>SENTIMENTS I EMOCIONS</b>				
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
<b>1</b>	ENUIG	TRISTESA	ALEGRIA	POR
<b>2</b>	INTERÉS	PAU	AMOR	FÀSTIC
<b>3</b>	EUFÒRIA	SORPRESA	GRATITUD	CONFIANÇA

<b>TIPUS DE MÚSICA</b>				
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
<b>1</b>	CLÀSSICA	BLUES	ROCK	SALSA
<b>2</b>	GOSPEL	JAZZ	SOUL	METAL
<b>3</b>	PUNK	REGGAE	DISCO	FLAMENCO