

GAMIFICACIÓ DE LA LLENGUA ORAL VEHICULAR

- Escola Drassanes (Barcelona) - Matrícula viva.
- Centre que aposta per canvis metodològics com la gamificació.
- Proposta dirigida a l'alumnat d'aula d'acollida multinivell.
- Alumnat amb situació socioeconòmica desfavorida i ús escàs del català en l'entorn pròxim.
- Absentisme escolar per viatges de llarga durada al país d'origen.

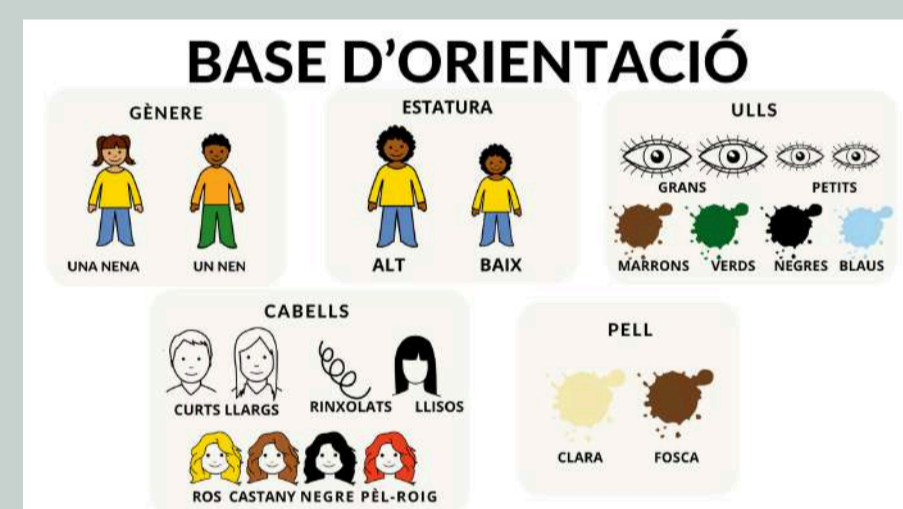
Les propostes han estat creades amb la finalitat de **promoure l'aprenentatge de la llengua catalana i el desenvolupament de la competència comunicativa** de l'alumnat nouvingut del centre escolar Drassanes. La principal transformació que volem que es generi a través d'aquestes dinàmiques gamificades és potenciar i incentivar la comunicació des del punt de vista més immediat amb els companys i companyes, per tal de poder establir vincles i relacions. Per tant, és un treball enfocat, sobretot, en l'oralitat.

Com podem potenciar la llengua oral a través de la gamificació en l'alumnat de l'aula d'acollida, amb l'objectiu de fomentar la comunicació oral en llengua catalana?

Com podem fomentar la llengua oral catalana en l'alumnat amb l'objectiu d'afavorir la seva autonomia?

Com podem motivar l'alumnat amb l'objectiu d'impulsar el seu aprenentatge?

Com podríem promoure la cohesió de grup amb l'objectiu d'afavorir el sentiment de pertinença?



ODS 4: Educació de qualitat.

Garantir una educació inclusiva, equitativa i de qualitat, i promoure oportunitats d'aprenentatge durant tota la vida per a tothom.

Objectiu de la proposta:

Afavorir la competència comunicativa oral de l'alumnat destinatari mitjançant una proposta pedagògica gamificada, que opta per la interacció entre iguals fent ús dels elements que proporciona l'entorn de l'escola.

La gamificació: estratègia per a l'aprenentatge de la llengua oral en l'àmbit educatiu

"La **gamificació** és potenciar processos d'aprenentatge basats en l'ús del **joc**, els quals facilitin la **cohesió**, la integració i la motivació pel contingut" (Marín, 2015).

La gamificació a l'aula d'acollida

"El **caràcter motivacional** de l'ús de la gamificació a l'aula ha demostrat influir potencialment en l'**atenció a classe**, l'**aprenentatge significatiu** i en promoure iniciatives estudiantils" (Torres i Romero, 2018).

La competència comunicativa

És inviable ensenyar i aprendre la llengua oral de manera comunicativa en una estructura de classe tradicional, poc participativa i dominada per un monòleg del docent (Rio i Gràcia, 2014).

La comunicació oral en l'aprenentatge d'una llengua

Les teories del constructivisme social afirmen que la participació activa en situacions comunicatives interpersonals permet als alumnes la construcció intrapersonal del coneixement lingüístic.

Propostes gamificades:

- "**Qui és qui?**". Joc de deducció i identificació. Els participants han de fer preguntes descriptives alternades, per tal d'aconseguir endevinar correctament el personatge del participant contrincant.
- "**Qui soc jo?**". Cada alumne/a té una targeta "al front" amb el nom d'algun objecte, persona o espai del centre. La finalitat és descobrir la seva identitat a través de preguntes de sí o no.

QR materials



Proyecto PID2020-115446RJ-I00 financiado por:



Júlia Bañeza Figueras
Estela Cáceres García
Júlia Cots Solanas
Juan Laffaure Corominas
Rosa Martí Agustí