TUEVISION

JOC JUJOL 360º

Beneficis de l'aplicació de la realitat virtual a les aules:
-Estalvia temps
-Millora la compressió
-Crea coneixements més estables i duradors
-Augmenta el temps d'atenció dels alumnes
-Ensenyament més personalitzat

Càpsula VR-ELEARNING

Introducció:

El Joc de Jujol 360 sorgeix arrel de la celebració al 2019 dels 140 anys del naixement de Josep Maria Jujol.

Així, es planteja una activitat gamificada que combina dos elements d'èpoques allunyades històricament: la masia de Can Negre de l'època modernista amb la realitat virtual.

Objectius:

-Difondre i apropar la figura i obra de Jujol a l'alumnat dels darrers cursos d'Educació Primària i primer Cicle de secundària.

-Emprant la gamificació *(Escape Room)*.

-Treballar d'una manera atractiva i multidisciplinar diferents continguts curriculars a través d'una de las obres de Jujol presents en el municipi.



Descripció de l'activitat

Destinataris: Principalment els darrers cursos d'Educació Primària tot que és pot aplicar a primer Cicle de secundària

Duració: 2 hores

Nombre màxim alumnes: 25

Recursos necessaris:

-Aula amb projector i portàtil

-5 Ulleres de realitat virtual (VR)

-5 ordinadors portàtils

TUEVISION

JOC JUJOL 360º

Continguts:

ÀMBIT DE MATEMÀTIQUES	ACTIVITAT	RECURS
Ús de representacions planes d'objectes tridimensionals per visualitzar i resoldre problemes d'àrees i volums.	Càlcul de l'àrea d'una porta (àrea rectangle i àrea de semicercle)	Porta lateral de la façana principal
ÀMBIT ARTÍSTIC	**ACTIVITAT**	**RECURS**
Terminologies pròpies dels llenguatges visuals: pintura, dibuix, escultura, espectacle visual, instal·lació, còmic, cartellisme, arquitectura, publicitat, gravat, collage, modelatge, construcció, fotografia, imatge digital, cinema-vídeo.	Identificació dels capitells	Capitells sobre els cubs de fusta
ÀMBIT LINGÜÍSTIC	**ACTIVITAT**	**RECURS**
Funcionament semàntic i morfològic de la llengua: mecanismes de derivació i composició, famílies de paraules, sentit figurat, comparació, metàfora, polisèmia...	Identificació de gentilici Hiats i separació en síl·labes	Text basat en el llibre Petita història de Josep Maria Jujol, de Tate Cabré i Pilarín Bayés
Normes ortogràfiques constants i introducció de normes d'excepció i excepcions.		
ÀMBIT DE CONEIXEMENT DEL MEDI	**ACTIVITAT**	**RECURS**
Observació i descripció d'alguns éssers vius i de la seva interacció amb el medi.	Cerca per internet d'informació sobre el paó	Paó de la sala dels ocells
Relació entre funcions vitals i estructura d'alguns animals, plantes i fongs.		
ÀMBIT D'EDUCACIÓ EN VALORS	**ACTIVITAT**	**RECURS**
Actituds ètiques	Identificació d'un "element" incívic	Pintada de la façana
Drets i deures que regulen l'ús dels béns comuns i dels serveis públics i responsabilitat en la seva utilització.		

TUEVISION

JOC JUJOL 360º

Competències

Amb la realització d'aquesta activitat i dins de l'àmbit digital, es treballen vàries competències:

-Seleccionar, utilitzar i programar dispositius digitals i les seves funcionalitats d'acord amb les tasques a realitzar.

-Construir nou coneixement personal mitjançant estratègies de tractament de la informació amb el suport d'aplicacions digitals.

Dinàmica de l'activitat:

L'activitat es divideix en dues parts d'una hora de duració:

-Primera hora: explicació sobre Jujol i la seva obra emprant una presentació o altres recursos TIC.

-Segona hora: realització de l'activitat tipus *Escape Room* on l'alumnat ha de respondre a diferents preguntes per tal d'aconseguir obrir els panys i superar el joc. Per dur a terme aquesta segona part, l'alumnat haurà de distribuir-se en grups d'un màxim de cinc alumnes.

Cada grup disposarà d'unes ulleres de realitat virtual a través de les quals anirà accedint a les preguntes les quals hauran de ser resoltes **col·laborativament entre els membres del grup**. Per resoldre les qüestions l'alumnat pot emprar els apunts i llibres de text que necessitin.

És important assegurar-se que **tots els membres del grup tinguin l'oportunitat d'emprar les ulleres VR**. Per aquest motiu, cada grup disposarà de cinc reptes, un per alumne/a de manera que quan el grup resolgui un repte, les ulleres passaran a un altre membre del grup.