

# WEB DE RECERCA PARTICIPATIVA JOCS.TECNOCAMPUS.CAT

Castells-Molina, Anna i García-Fresneda, Adrián  
TecnoCampus, Universitat Pompeu Fabra

## INTRODUCCIÓ

El web [www.jocs.tecnocampus.cat](http://www.jocs.tecnocampus.cat) és una proposta d'innovació educativa que consisteix en crear un lloc web de jocs fet pel propi alumnat que esdevingui punt de referència per a la comunitat educativa que vulgui nodrir-se de recursos lúdics de qualitat.

Dona transcendència, significativitat a les activitats que l'alumnat genera en les assignatures i al mateix temps els empodera.

Els resultats mostren les grans possibilitats que té, com millorar el procés i les sinergies que permet generar amb altres ens i assignatures. Els seus objectius són:

- OB1.** Crear una **plataforma virtual** (pàgina web) en la que l'alumnat de diversos graus i escoles puguin col·laborar a través de la creació del contingut vinculat al joc
- OB2.** Enriquir les propostes de jocs amb altres elements de qualitat com poden ser vincles amb l'entorn educatiu formal, la **diversitat funcional i la salut**.
- OB3.** Dissenyar **de manera col·laborativa** accions de joc que repercuteixin de forma interdepartamental promovent les relacions entre les diferents assignatures, graus i escoles del TecnoCampus Mataró-Maresme.
- OB4.** Donar **visibilitat al treball de l'alumnat**.
- OB5.** Mostrar l'activitat d'**innovació vinculada al joc** que es realitza al TecnoCampus des del curs 2012-13 i que fins al moment no ha estat projectada a la societat més enllà de la formació personal de l'alumnat.

## METODOLOGIA

El desenvolupament de la proposta s'ha fet oferint la possibilitat d'**incorporar continguts de manera voluntària al web** de jocs des de l'assignatura "Teoria i pràctica del joc motor i expressió corporal". Aquesta activitat és de caràcter complementari a l'assignatura, però rep un reconeixement en possible puntuació extra en cas que es realitzi.

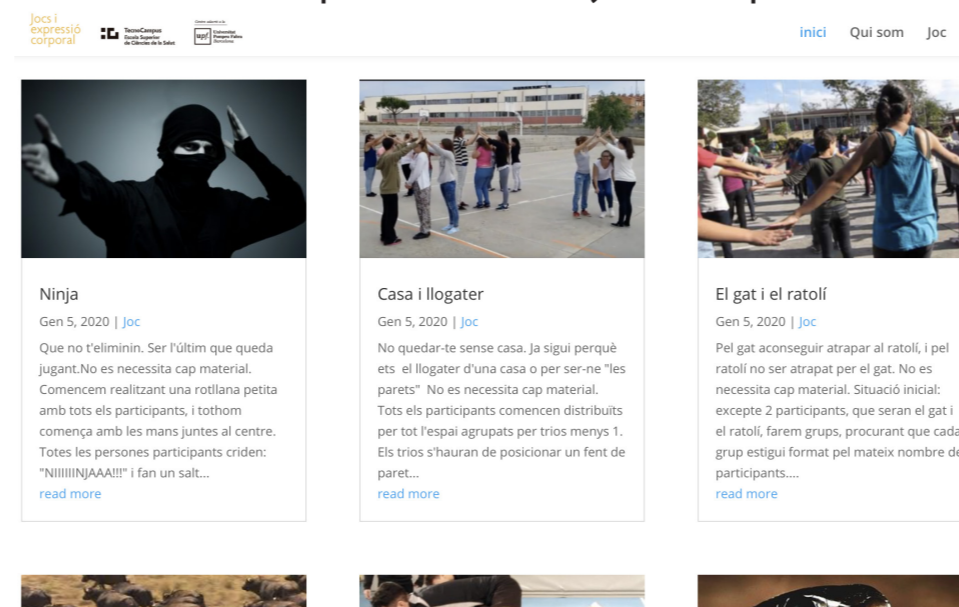
A partir d'aquí es creen unes credencials a l'alumnat que genera els continguts que són supervisats pel professorat.

## RESULTATS

- 1. Desenvolupament.** S'ha desenvolupat el lloc web i fet les primeres càrregues d'informació.



- 2. Publicació.** S'han incorporat més d'11 jocs a la plataforma virtual.



- 3. Participació.** S'han implicat 8 alumnes que han participat de manera voluntària. La implicació del professorat s'ha mantingut al llarg dels cursos en que s'ha pogut implementar la proposta (2018-19 i 2019-20).

El resum de resultats els podeu veure a la taula adjunta:

		Alumnat Professorat Entrades Publicades			
		Prèvies	1	1	1
2018-19	1r trimestre		1	1	1
	2n trimestre (no hi ha docència)			1	1
	3r trimestre	2	1	5	2
2019-20	1r trimestre		1	1	4
	2n trimestre (no hi ha docència)			1	3
	3r trimestre	0	0	0	0

## CONCLUSIONS

En relació amb tot l'exposat anteriorment podem concloure que la proposta és útil i podria ser-ho encara més si s'enriqueix el seu contingut i quantitat de propostes que mostra. **Motiva a l'alumnat** a formar-ne part, ja que la seva participació és voluntària i sempre hi ha estudiants disposats a fer-ho. S'observa que cal millorar alguns aspectes per afavorir la pujada de continguts i aprofitar realment el seu potencial. Això haurà de centrar-se a considerar la possibilitat que la tasca no sigui voluntària per part de l'alumnat sinó que sigui una de les tasques avaluatives del curs. Per altra banda, també cal millorar la temporalització de les revisions per part del professorat per tal d'aprofitar-ne el potencial pedagògic i que els resultats de la feina dels i les alumnes tingui una visibilitat més immediata. Al mateix temps, s'haurà d'**incorporar indicadors** que permetin veure el seu impacte i fer-ne el seguiment.

## IMPACTE

La proposta **proporciona recursos de qualitat** a les escoles i la comunitat educativa general que hi té accés, i per això en resulta enriquidora i motivadora del canvi. Per altra banda, una línia de futur en aquest projecte serà la de realitzar les adaptacions dels jocs que disposem a la pàgina web per a poblacions especials, donant així continuïtat al treball realitzat per l'alumne al llarg de diferents cursos.

Creiem possible i enriquidor que alumnes de cursos superiors millorin les propostes amb **adaptacions a poblacions amb necessitats especials**, gent gran, lesions, persones amb discapacitat, grups amb risc d'exclusió, persones malaltes, etc. Tot això esdevindrà fonamentat amb un nou model d'adaptacions més respectuós i ecològic amb les persones amb discapacitat orientat en no només es doni resposta a les accions motrius, sinó abordant les relacions no escrites que es manifesten en l'entorn. Per això, les noves vies de treball impliquen dissenyar de quina manera s'incorporaran a la web aquestes adaptacions a persones amb necessitats específiques definint quin alumnat les incorporarà, quin suport es farà servir, quines modificacions necessita la web actual per incorporar-les.

## REFERÈNCIES

- Bohórquez, G. , Bohórquez.M, (2017) Diseño de una estrategia didáctica colaborativa con ayuda de herramientas web 2.0 en la enseñanza de la química. Revista Virtual Universidad Católica Del Norte, 0(51), 46-63
- Uriel, M i Sevilla, J. (2019) Prácticas en industria farmacéutica y diseño de web colaborativa como portfollio digital sobre dicha estancia. Universitat Politècnica de València