

El meu poble:  
Sant Feliu de Guíxols  
al llarg del temps

ESC L'ESTACIÓ  
SANT FELIU DE GUÍXOLS

treball amb RA  
1r cicle Inicial  
curs 2014-2015



## **ÍNDEX**

### **PRESENTACIÓ**

- 1. OBJECTIUS I COMPETÈNCIES QUE ES TREBALLEN**
- 2. CONTEXT EN QUE ES DESENVOLUPA**
- 3. DESCRIPCIÓ DEL TREBALL**
- 4. METODOLOGIA I RECURSOS**
- 5. ESPECIFICACIÓ DE LES APLICACIONS QUE EL TREBALL TÉ EN EL**

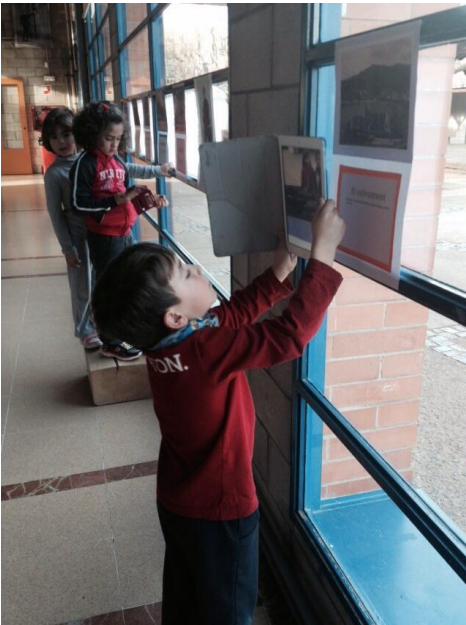
### **SISTEMA EDUCATIU**

- 6. RESUM DE L'EXPERIÈNCIA**
  - a. Descripció dels objectius**
  - b. Descripció del context**
  - c. Descripció del contingut**
- 7. VALORACIÓ DEL PROJECTE**
- 8. MATERIAL AUDIOVISUAL (ENLLAÇ A LA PRESENTACIÓ DE L'ACTIVITAT)**

**En el vestíbul de l'escola hi ha una exposició de fotografies antigues dels monuments i indrets més emblemàtics de Sant Feliu de Guíxols.**

**Els alumnes de cicle inicial hem viatjat pel temps i hem gravat uns vídeos amb els dispositius mòbils en els llocs que encara es conserven, explicant el seu origen i les característiques més importants.**

**Tant sols amb un mòbil i enfocant la fotografia es desplega el video fer pels nostres alumnes. La realitat augmentada o realitat virtual ha arribat a la nostra escola.**



**Tot un viatge virtual pel temps!**

## **1. Objectius que es pretenen assolir.**

### **Objectius generals:**

- Aconseguir que els dispositius mòbils s'integrin a les aules com eines d'ensenyament aprenentatge.
- Millorar l'expressió oral i escrita de l'alumnat.
- Fomentar la creativitat de l'alumnat.
- Treballar les diferents competències bàsiques a través d'eines i aplicacions que es poden aplicar a diferents àrees.
- Potenciar la participació i interacció de l'alumnat.

### **Objectius específics del projecte portat a terme**

1. Conèixer l'entorn físic més proper.
2. Conèixer la història de la pròpia localitat: saber quins van ser els seus orígens i
3. identificar fotografies antigues amb gravacions fetes actuals.
4. Reconèixer, identificar i localitzar en el poble diferents edificis d'interès històric o artístic.
5. Reconèixer l'estil modernista de diferents edificis de la ciutat.
6. Conèixer el valor artístic de la Casa Patxot i descobrir alguns dels seus elements més importants a partir d'un treball d'observació directa.
7. Experimentar amb la Realitat augmentada: app Aurasma
8. Usar la càmera i el vídeo del dispositiu mòbil
9. Fer un ús responsable del dispositiu mòbil.

## **Competències Bàsiques**

La **competència lingüística** ha estat present de manera constant al llarg de tota la realització del projecte: els alumnes han hagut d'explicar oralment a través dels vídeos els diferents elements arquitectònics i paratges de la ciutat, així com escriure la descripció de les fotografies a l'ordinador per poder muntar l'exposició.

La **competència social i ciutadana** ha estat present tant a dins com a fóra del centre; per exemple quan els alumnes han fet les posades en comú i han donat la seva opinió sobre allò que han vist, expressant com els agrada la seva ciutat i els diferents indrets, edificis i històries que han anat descobrint.

La **competència cultural i artística** s'ha materialitzat de manera específica en la realització d'alguns apartats del projecte, com per exemple a l'hora de fer els cartells de l'exposició, així com amb el contacte directe amb els protagonistes del municipi d'aquest àmbit: pintors, escultors, músics, fotògrafs, ...

La **competència matemàtica** ha estat una eina indispensable en tot moment per resoldre situacions quotidianes, calcular distàncies i dissenyar l'itinerari del recorregut per la ciutat que proposem en l'exposició.

La **competència de coneixement i interacció amb el món físic** ha estat la competència més treballada atès l'objecte d'estudi. Alumnes i mestres estudiàvem allò que teníem al voltant, i ho fèiem de manera significativa: des del propi estudi de la seva escola (història, característiques, ...) fins als edificis més importants de la seva ciutat.

L'estudi del nostre poble ens aportat infinitat d'ocasions per al tractament de la informació, a l'hora d'elaborar bases de dades o fer classificacions...

I no ens oblidem de la **competència digital** sempre present a l'hora de gravar els vídeos, fer els aurasmes, editar textos...

## **2. Context en què es desenvolupa.**



La nostra escola és un centre de doble línia amb més de 450 alumnes. Té un 23% d'alumnes amb NEE i més del 40% d'alumnes amb famílies en una situació precària.

L'escola participa des del curs 2005 en un Pla d'Autonomia de Centre (PAC) cosa que ha permès planificar uns objectius estratègics conjuntament amb tota la comunitat educativa:

- Incrementar el rendiment escolar
- Millorar la cohesió social

Abans de fer aquest projecte es va fer una enquesta des de la comissió TAC per tal de saber quantes famílies tenien internet a casa, quantes tenien mòbil

amb connexió a internet, quants alumnes tenien una tablet,..., hem constatat que un 85% de les famílies tenen internet, un 98% tenen mòbil i un 80% tenen tablets.

Això ens fa reflexionar i pensar que internet , dispositius mòbils, hauran de ser aprofitades com a noves eines per tal d'innovar i canviar el nostre rol dins l'aula.

### **Projectes en què treballa l'escola:**

Projecte TAC (Tecnologies d'audiovisual i comunicació)

Projecte de Música

Tallers mares d'aula d'acollida

Projecte "Desenvolupament del pensament científic"

Pla immersió lingüístic

Pla català de l'esport

Projecte de Biblioteques

### **3. Descripció del treball tant des del punt de vista de la matèria objecte del treball com des de l'aplicació pràctica al centre educatiu.**

#### **Origen de la proposta**

Durant el primer trimestre de Cicle Inicial es realitza el projecte de "El meu poble" . Des de la comissió TAC del centre cada any es proposen activitats per tal d'engrescar als mestres a utilitzar els dispositius mòbils. Aquest any es va proposar "**La realitat augmentada**". Es va trobar interessant introduir-hi l'ús de dispositius mòbils dins l'aplicació del projecte per enriquir amb més informació la realitat.

L'escola l'Estació ha canviat molt al llarg del temps. Abans era l'antiga estació del tren que anava de Sant Feliu de Guíxols a Girona. Això ho podem veure en les fotografies antigues que hi ha per a tota l'escola. A partir d'aquest exemple anem veient el pas del temps en d'altres indrets prou coneguts per ells de Sant Feliu de Guíxols. Hem buscat fotografies antigues dels llocs més importants de la ciutat i els hem anat a visitar, gravant-hi un vídeo del que representa aquell indret, edifici, personatge... Per representar aquesta informació ho fem fet a través de la Realitat Augmentada.



#### **4. Metodologia i recursos.**

L'escola no disposa encara de cap tauleta pròpia, per tant, hem treballat bàsicament

amb les tauletes, i-pads i mòbils de les mestres i els diferents dispositius que ens han deixat les famílies: 4 mòbils de les mestres i 8 tauletes.

Es van utilitzar aplicacions compatibles i gratuïtes amb qualsevol sistema operatiu.

Aquesta activitat s'ha dut a terme durant dues setmanes a l'àrea de Medi, plàstica, informàtica i una sessió de mig grup de Llengua catalana..



És important que els alumnes siguin conscients que un mòbil o una tauleta no és només un estri per jugar sinó que també és una eina educativa que s'utilitza a l'escola, al igual que un ordinador o una PDI. S'ha procurat que es combinés el treball individual amb treball per parelles o petits grups per tal de fomentar la col·laboració i la cooperació entre tots.

## **5. Especificació de les aplicacions que el treball té en el sistema educatiu.**

La realitat augmentada és una tecnologia que combina el món real amb dades i continguts generats per ordinador o dispositius mòbils (realitat virtual), en la qual objectes gràfics i continguts multimèdia són combinats amb seqüències filmades del món real en temps real.

La realitat augmentada ens ofereix als docents una gran possibilitat d'experiències educatives innovadores i motivadores pels nostres alumnes.

Hi ha diferents experiències ja fetes en diferents àrees aplicant la realitat augmentada i els resultats són molt satisfactoris doncs els alumnes són els propis reguladors del seu aprenentatge.

L'oportunitat de proporcionar noves experiències en l'aprenentatge, de captar l'atenció i sorprendre... és aquí, al camp de l'ensenyament, on les aplicacions de realitat augmentada adquireixen molt sentit.

És una nova forma d'aprendre que permet descobrir el contingut dels documents d'una manera diferent i sempre sorprenent.

Hi ha experiències que permeten veure en Realitat Augmentada diferents aspectes de les matèries escolars. Per exemple, en el cas de l'estudi del cos humà, la tecnologia mostra les parts de cos en 3 dimensions o en matemàtiques, és possible conèixer mesures i volums d'objectes vistos en

Realitat Augmentada. En el camp educatiu, també estan tenint molta cabuda els jocs amb realitat augmentada.

## 6. Resum de l'experiència

### a. Descripció breu de l'objectiu principal que es pretén assolir.

- millorar **la capacitat comunicativa** dels nostres alumnes (especialment l'oral) per tal de que siguin capaços d'**elaborar explicacions personals** sobre allò que els envolta i puguin compartir-ho amb els companys així com elaborar un discurs coherent i entenedor.
- **conèixer l'entorn que els envolta, és a dir el seu poble i el patrimoni local** que s'ha conservat al llarg del temps.
- Afavorir, millorar i enriquir el context d'aprenentatge a través de l'interacció de l'alumne amb el dispositiu mòbil ja que a través de la seva interacció l'alumne aconsegueix ser **el gestor i el protagonista actiu del seu propi aprenentatge**.

### b. Descripció breu del context en què es desenvolupa.

Aquesta activitat està feta amb alumnes de cicle inicial i dura a terme fonamentalment en l'àrea del coneixement del medi social i cultural així com també és molt important l'àrea de llengua pel treball de llengua oral que es desenvolupa.

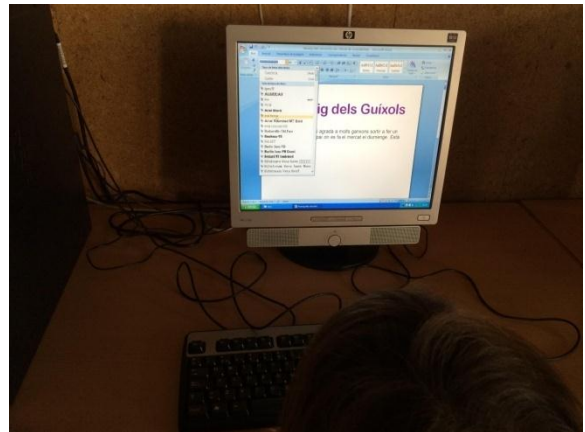
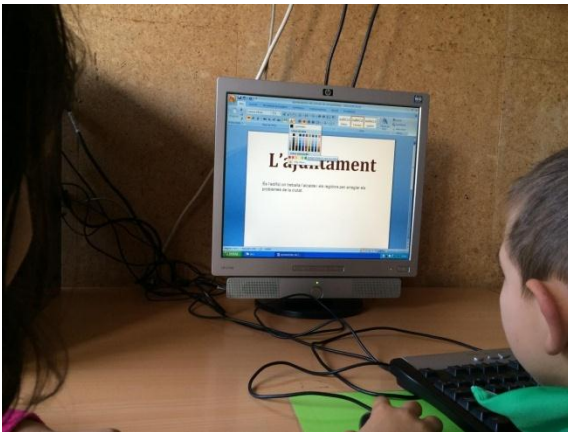
El context on es desenvolupa l'activitat és al vestíbul de l'escola on hi ha muntada l'exposició de les fotografies antigues així com els indrets de Sant Feliu de Guíxols on hem anat a gravar els vídeos per crear els Aurasmas.

### c. Descripció breu del contingut.

1. Vam pensar què volíem conèixer i estudiar i vam repartir els alumnes en grups i vam **buscar fotografies antigues dels monuments** i llocs importants

de Sant Feliu de Guíxols. Els vam identificar/reconèixer i vam fer buscar informació a casa per **implicar les famílies** en aquesta activitat.

2. Posteriorment vam haver de decidir **quina informació volien explicar** sobre el lloc emblemàtic que els havia tocat.
3. Els vam donar un **mapa** de Sant Feliu i vam dissenyar el **recorregut més idoni** per anar a gravar els vídeos.



4. A l'aula d'informàtica van passar l'escrit a l'ordinador amb el format de text que més els hi va agradar.
5. Després van haver d'**estudiar el text** per poder fer la gravació de **memòria**.

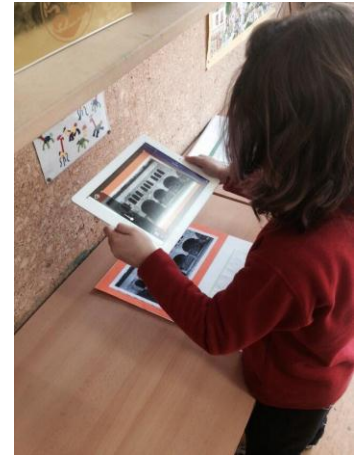
6. Vam anar gravant en els edificis o indrets que havien estudiat amb els nostres dispositius seguint el recorregut que havíem decidit. Són els propis alumnes qui graven i editen els vídeos.



7. Van preparar l'exposició a l'escola.



El més important del muntatge de l'exposició és la creació d'els aurasmes. Vam buscar el vídeo a l'ipad i vam fer la fotografia a vincular des de l'app de l'Aurasma. **Els alumnes són els creadors dels aurasmes.**



## **7. Valoració del projecte.**

Ara anem a fer una mica d'avaluació. El resultat final ha estat un èxit rotund tant per part dels pares com els alumnes. **La Realitat Augmentada obre una nova porta a l'ensenyament aprenentatge doncs els alumnes, interactuen i experimenten amb els continguts.**

Els dispositius mòbils **fan despertar la curiositat del alumnes, que en definitiva és del que es tracta, de captar l'atenció per poder obrir camí cap a noves experiències educatives** i quina millor manera que fer-ho amb les eines de les quals disposen totes aquestes generacions que ja són **nadius digitals**. A més els dispositius mòbils el que tenen de bo és que els pots dur a sobre, sortir de les

aulas amb ells i únicament amb un mòbil i un dit ho pots fer tot. Tens tot el món al teu abast.

Pots crear, publicar i compartir: **anytime, anywhere, anyway.**

Per conclure, **hem d'aprofitar tot aquest potencial per millorar, innovar la nostra manera d'ensenyar i sobretot canviar el nostre rol dins l'aula.**

## **8. Material audiovisual complementari.**

Enllaç on hi ha vídeos, fotografies i explicacions del nostre projecte.

[https://docs.google.com/presentation/d/1VuIbKx2FELauvIsCEwdNhMDQmSX-1qJu\\_3WwGDvSK0U/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1VuIbKx2FELauvIsCEwdNhMDQmSX-1qJu_3WwGDvSK0U/edit?usp=sharing)