

COL·LECCIÓ DOCÈNCIA I METODOLOGIA

Maletes pedagògiques ABJ: transformant l'aprenentatge mitjançant el joc de taula

*Secció d'Educació Infantil, Primària, Secundària i Formació Professional de
l'Institut de Desenvolupament Professional (IDP)*

Coordinació

Àlex Caramé Fontes i Manel Vidal Portillo

Autoria

Albiach Roman, J. R., Bolós Contador, A. J., Cabarrocas Pelegrín, J., Cerezo Gracia, M., Chico Pina, M., Farrero Rubinat, C., García Meléndez, R., Hernández Escrivà, M., Hugas Claparols, M., López Cogolludo, Y., Lupiáñez Asso, M., Mangiron Hevia, M., Martín Gallardo, E., Moyano Vargas, È., Pajuelo Pelaez, J., Porras Díaz, V., Salla Ardèvol, R., Vey Sánchez, A. i Vizcarro López, S.

Institut de Desenvolupament Professional – IDP. Universitat de Barcelona
Pg. Vall d'Hebron, 171 (Campus de Mundet)
08035 Barcelona

COL·LECCIÓ / COLECCIÓN

Docència i Metodologia

EDICIÓ / EDICIÓN



Institut de Desenvolupament
Professional
UNIVERSITAT DE BARCELONA

Març, 2025

Edició i maquetació del text: Anna Villarroya i Zaida Mateo

AMB EL SUPORT DE / CON EL APOYO DE:



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Obra distribuïda sota una llicència CC-BY-NC-SA 4.0. Consulta de la llicència completa a: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>



© Albiach Roman, J. R., Bolós Contador, A. J., Cabarrocas Pelegrín, J., Caramé Fontes, À. (coord.), Cerezo Gracia, M., Chico Pina, M., Farrero Rubinat, C., García Meléndez, R., Hernández Escrivà, M., Hugas Claparols, M., López Cogolludo, Y., Lupiáñez Asso, M., Mangiron Hevia, M., Martín Gallardo, E., Moyano Vargas, È., Pajuelo Pelaez, J., Porras Díaz, V., Salla Ardèvol, R., Vey Sánchez, A., Vidal Portillo (coord.) i Vizcarro López, S. Maletes pedagògiques ABJ: transformant l'aprenentatge mitjançant el joc de taula. (Institut de Desenvolupament Professional), 2025. Document electrònic. [Disponible a: <https://hdl.handle.net/2445/218597>]

URL: <https://www.ub.edu/idp/web/ca/publicacions/biblioteca-digital?collection=60>

Índex

Introducció.....	1
Les maletes pedagògiques	2
Maleta ABJ per a l'etapa d'infantil.....	4
Maleta ABJ per als primers cursos de l'etapa de primària (1r-3r).....	14
Maleta ABJ per als darrers cursos de l'etapa de primària (4t-6è)	23
Maleta ABJ per a l'etapa de secundària.....	33
Conclusions	43
Acknowledgments i agraïments.....	43
Referències.....	44

Introducció

Les maletes pedagògiques que es comparteixen en aquesta publicació, són el resultat de la feina que ha desenvolupat, durant el curs 2023/2024, el Grup de Treball d'Aprenentatge Basat en Jocs¹(ABJ) dedicat a explorar, investigar i aplicar els beneficis dels jocs de taula en l'aprenentatge. A través de la col·laboració i la creativitat, s'han creat quatre maletes pedagògiques específiques per a diferents etapes educatives, proporcionant als equips docents recursos valuosos per implementar l'ABJ a les seves aules.

L'ABJ s'està reconeixent cada vegada més com una metodologia valuosa en educació. Segons Brown (2009) el joc és essencial per al desenvolupament cognitiu i emocional dels infants. També argumenta que facilita la creativitat, la resolució de problemes i la resiliència, qualitats fonamentals per a l'aprenentatge efectiu. Però no és l'únic autor que ens parla sobre el poder del joc. Huizinga (2012), en la seva obra *Homo Ludens*, defensa que el joc és una activitat humana intrínseca que va més enllà de la mera diversió; que és cultura i, com veurem a continuació, un mitjà per a l'aprenentatge. Huizinga parla del concepte del Cercle màgic, és la qualitat per la qual mentre juguem es crea un espai segur, desconnectat de la realitat i les seves preocupacions, on poder explorar, experimentar i aprendre sense la pressió de les conseqüències reals. Aquestes característiques que destaca converteixen el joc en una eina que facilita l'aprenentatge profund i significatiu.

Tant Huizinga (referent quan es parla dels jocs i les seves característiques) com Brown (que aborda el joc des del punt de vista de la psicologia) ressalten les bondats i potencialitats que tenen. Hi ha d'altres autors i autores (Marín, 2018; Sánchez, 2021; Caramé, 2023; Mello-Carpes, 2020, entre molts altres) que ho relacionen directament amb l'aprenentatge. El cas de Sánchez (2021) és el d'un mestre considerat com un dels referents en ABJ que tenim a l'estat espanyol. Al seu llibre subratlla que el joc de taula a l'aula no només augmenta la motivació de l'alumnat sinó que també millora la seva comprensió dels conceptes acadèmics. També assenyala que els jocs permeten als infants aprendre de manera activa, treballar en equip i desenvolupar habilitats socials importants, com la comunicació i la col·laboració.

Però, què ens diu la ciència? Des de la neurociència, Mora (2016) explica que el cervell aprèn millor quan està involucrat activament i emocionalment en el procés d'aprenentatge. Els jocs de taula, amb la seva capacitat per involucrar els alumnes emocionalment i mentalment, són eines ideals per a la neuroeducació, ja que promouen un aprenentatge basat en la curiositat i la descoberta. Aquest autor, juntament amb Guillén (2017) destaquen la necessitat d'emocionar per aconseguir un bon aprenentatge, i el joc és un bon instrument per incrementar la motivació, per emocionar.

En resum, l'ABJ aporta múltiples beneficis a l'aprenentatge. Des del desenvolupament cognitiu i emocional destacat per Brown, passant per la concepció cultural de Huizinga, fins a les aplicacions pràctiques de Sánchez, Marín, Caramé, Mello-Carpes, Guillén i Mora, els

1 El Grup de Treball està format per docents de diferents etapes educatives: des de l'Educació Infantil fins als estudis universitaris. Tenint representació de totes elles: Infantil, Primària, Secundària, Batxillerat, Cicles Formatius i Universitat. La coordinació d'aquest Grup de Treball ha anat a càrrec de l'Àlex Caramé Fontes i en Manel Vidal Portillo, membres de l'associació Laboratori de Jocs.

jocs de taula esdevenen part d'una metodologia educativa poderosa i efectiva. Aquesta perspectiva interdisciplinària demostra que el joc no és només una activitat recreativa, sinó que també pot ser part integral de l'aprenentatge i transformar les experiències educatives del nostre alumnat.

De nou ens sorgeix una pregunta: què és l'ABJ? El terme original és Game-Based Learning (GBL) i fa referència a jocs que reporten uns resultats d'aprenentatge. Molts dels articles que parlen de GBL fan referència a joc electrònic, segurament això és degut a la facilitat d'aplicar-los en espais educatius, però no s'ha d'entendre aquest terme com a exclusiu de jocs electrònics o digitals, cada vegada s'observen més experiències que contemplen altres modalitats de joc.

Així doncs, el GBL o ABJ és la utilització de jocs com a vehicle en el procés d'aprenentatge, és aprofitar els beneficis que tenen per refermar continguts, aconseguir un aprenentatge a llarg termini, més actiu, participatiu i significatiu. Ara bé, l'ABJ pot presentar diverses manifestacions: amb videojocs, jocs de moviment, jocs d'escapament, jocs de taula... En aquest cas, des de Laboratori de Jocs, posem l'atenció a les experiències d'ABJ que prenen un joc de taula com a element central, és doncs la creació de situacions d'aprenentatge a partir d'ells.

Basant-nos en aquestes premisses, el grup de treball d'Aprenentatge Basat en Jocs de l'IDP, impulsat per l'entitat Laboratori de Jocs, amb el suport de l'Aula de Jocs de la Universitat de Barcelona (Campus Mundet), ha dissenyat quatre maletes pedagògiques que pretenen ser una guia per tal que el joc de taula entri a les aules per ajudar a l'alumnat i als equips docents a fer avançar el binomi ensenyament-aprenentatge.

Les maletes pedagògiques

Diverses vegades ens hem trobat amb docents o centres que tenen interès en l'ABJ, que volen començar a utilitzar-ho a les seves aules, però els hi apareix un neguit important: "quins jocs són els més adients per iniciar una petita ludoteca de centre?" Aquestes maletes pedagògiques d'ABJ pretenen ajudar en aquesta situació, són recursos educatius dissenyats per integrar el joc com a eina central en el procés d'ensenyament-aprenentatge. A l'interior trobareu una selecció de jocs de taula enfocada als diferents nivells educatius. Cada joc s'ha vinculat al currículum de la seva etapa educativa (infantil, primària o secundària), cercant un primer apropament a la implementació de l'ABJ.

L'objectiu principal de les maletes pedagògiques és proporcionar als equips docents recursos pràctics i efectius per enriquir l'experiència educativa de l'alumnat, fomentant la participació activa, la motivació i el desenvolupament d'habilitats cognitives, socials i emocionals. Les maletes es presenten com un recurs per fer de l'aprenentatge una experiència més dinàmica i significativa, assegurant que els jocs no només siguin una font de diversió, sinó també una eina poderosa per a l'aprenentatge. Com es podrà observar, els jocs presentats en aquesta publicació tenen una relació directa amb el currículum, sense necessitat d'adaptar-los ni modificar-los. Cada fitxa pedagògica té una primera part en la

qual es realitza una breu descripció del joc (editorial, autoria, durada, edats, nombre de jugadors/es i preu aproximat) i una segona part relacionada amb el currículum (cursos als quals s'adreça, àrees o àmbits [per a Primària i Secundària, respectivament], competències claus, competències específiques i sabers. Algunes de les fitxes també incorporen un enllaç a experiències d'ABJ concretes que s'han fet i que es poden trobar al Catàleg d'Experiències Lúdiques²). També és important explicar que la selecció final dels jocs de les diferents maletes ha tingut dues condicions: el nombre de jocs que podia contenir (entre 7 i 10) i el cost total de la maleta (al voltant de 150€ cadascuna).

Tenint present aquest punt de partida, des del Grup de Treball es va acordar que els jocs proposats havien de reunir una sèrie de característiques (sempre que fos possible):

- econòmics: que la seva compra no comporti una despesa important per al centre;
- senzills: que siguin fàcils de jugar, amb reglaments de baixa dificultat;
- ràpids: d'explicar, desplegar i jugar (que la durada d'una partida no superi els 20');

Amb aquestes indicacions, el Grup de Treball va fer una exploració del fons de jocs de l'Aula de Jocs de la Facultat d'Educació de la UB. Després d'aquesta visió més general, es va procedir a fer una primera tria, per a continuació conèixer amb més detall aquests jocs. Aquest pas va comportar jugar-hi a tots ells, analitzar-los i, finalment, extreure les seves possibilitats educatives vinculades als currículums corresponents. A tal efecte les persones que conformen el Grup de Treball es van dividir en quatre subgrups:

- Educació Infantil
- Educació Primària (1r, 2n i 3r)
- Educació Primària (4t, 5è i 6è)
- Secundària

Com a punt final, cal incidir en el fet que cap persona participant declara tenir conflicte d'interès amb editorials del sector. El Grup de Treball ha elaborat la seva proposta de maletes basant-se únicament en criteris pedagògics. No s'ha produït, doncs, cap patrocini o ajuda econòmica per part de les editorials d'aquests jocs de taula.

De fet, la llista final podria ser ben diferent, ja que molts jocs de taula han quedat fora, degut a les restriccions del nombre de jocs que pot contenir cada maleta, i procurant relacionar els jocs del llistat amb els diferents sabers i competències dels currículums. La relació amb les editorials responsables dels jocs que conformen les diferents maletes s'ha limitat a informar del producte final elaborat pel Grup de Treball, un cop aquest ja havia finalitzat.

2 El Catàleg d'Experiències Lúdiques (CEL) és un recurs d'accés obert i gratuït on es recullen experiències d'ABJ realitzades per docents a les seves aules. Aquest repositori és un projecte de Laboratori de Jocs www.elcel.org

Maleta ABJ per a l'etapa d'infantil

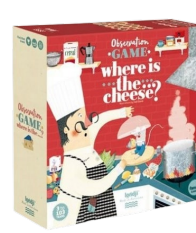
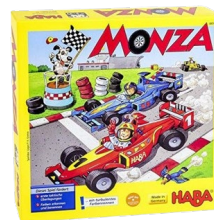
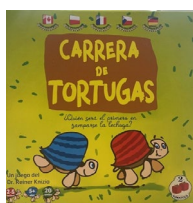
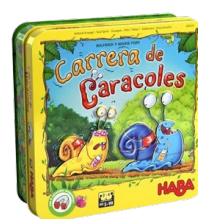
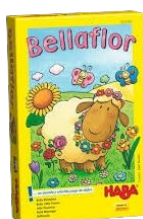
La maleta pedagògica d'infantil, ha sigut elaborada per les mestres Mireia Hernández Escrivà i Vanessa Porras Díaz. Conté una selecció de jocs de taula triats acuradament per tal que l'alumnat de la segona etapa del cicle d'infantil els gaudeixi i aprengui, tot relacionant-los amb el currículum corresponent. El valor econòmic del conjunt d'aquesta maleta és de 163€, aproximadament.

Llistat dels jocs per a l'etapa d'infantil

Tot seguit s'exposen els jocs seleccionats per a l'etapa d'infantil.

Taula 1

Maleta de jocs per a l'etapa d'Educació Infantil



Font: Elaboració pròpia

Fitxes pedagògiques per a l'etapa d'infantil

seguit, es comparteixen les fitxes pedagògiques dels jocs seleccionats per a l'etapa d'infantil.

Fitxa 1. Abejitas zum zum

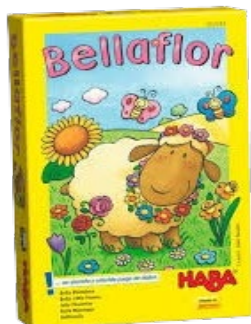


Editorial Mercurio	Autoria Reiner Knizia
Edat 4 anys o +	Nº jugadors/es 2-5
Durada 15'	Preu aprox. 20 €
Descripció Podràs trobar a les petites abelles en els seus ruscs? No estiguis tan segur/a perquè no paren de canviar de lloc. Roba una carta i intenta trobar l'abella correcta per poder portar-li la mel. El jugador que aconsegueixi agafar 4 ruscs guanya la partida.	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	I4 i I5.
Competències clau	Comunicació lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre; Ciutadana; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria; Pensament creatiu.
Competències específiques	Eix 1: CE4; Eix 2: CE 2; Eix 3: CE 1.
Sabers	— E1-C4: Incorporació progressiva d'hàbits i actituds de superació, perseverança, atenció i iniciativa. — E2-C2: Reconeixement i ús de llenguatge matemàtic, nombres, símbols i codis que poden ser llegits pels altres i que tenen significats compartits per la societat en contextos reals i situacions progressivament més complexes. — E3-C1: Comparació, correspondència, ordenació i classificació de les qualitats o atributs. Relacions qualitatives i quantitatives. Reconeixement de patrons, anticipacions i verbalització de regularitats en situacions de la vida quotidiana.

Fitxa 2. Haba



Editorial Haba

Autoria Alain Rivollet

Edat 3 anys o +

Nº jugadors/es 2-4

Durada 10-15'

Preu aprox. 9 €

Descripció

Us presentem a la Bellaflor, una simpàtica ovella que recull flors!
De la seva mà jugarem amb els nombres i els colors.
Un primer joc d'atzar, molt senzill i fàcil de jugar.

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	I3 i I4.
Competències clau	Comunicació lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre; Ciutadana; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria; Pensament creatiu.
Competències específiques	Eix 1: CE 1, 2 i 4; Eix 2: CE 1 i 2; Eix 3: CE 1 i 2.
Sabers	— E1-C1: Iniciativa i esforç per trobar solucions a diferents situacions. — E1-C2: Sentiment de pertinença al grup en projectes compartits. / Expressió i desenvolupament de relacions afectives i comunicatives, sabent demanar i acceptar ajuda quan es necessiti. — E1-C4: Incorporació progressiva d'hàbits i actituds de superació, perseverança, atenció i iniciativa. — E2-C1: Utilització de normes socials d'intercanvi lingüístic en situacions comunicatives que potenciïn el respecte i la igualtat: atenció, escolta activa, torns de diàleg i alternança. — E2-C2: Reconeixement i ús de llenguatge matemàtic, nombres, símbols i codis que poden ser llegits pels altres i que tenen significats compartits per la societat en contextos reals i situacions progressivament més complexes. — E3-C1: Utilització progressiva d'estratègies per comptar, inclòs el comptatge a cop d'ull. — E3-C2: Avenç en les estratègies de planificació i organització de la pròpia acció, mitjançant el diàleg, la cooperació i el consens amb els altres.

Fitxa 3. Carrera de caracoles



Editorial Haba

Autoria Wilfried i Marie Fort

Edat 5 anys o +

Nº jugadors/es 2-4

Durada 15'

Preu aprox. 25 €

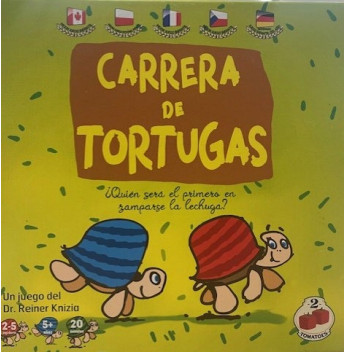
Descripció

Els cargols es mouen a poc a poc, però això no significa que no s'avancin els uns als altres o que es col·loquin els uns a sobre dels altres. Aquell que tingui sort amb els daus i jugui amb habilitat per a que el seu cargol arribi al podi obtindrà més punts i guanyarà.

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	15.
Competències clau	Comunicació lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria; Pensament creatiu.
Competències específiques	Eix 1: CE 1, 2 i 4; Eix 2: CE 1 i 2; Eix 3: CE 2.
Sabers	— E1-C1: Iniciativa i esforç per trobar solucions a diferents situacions. — E1-C2: Expressió i desenvolupament de relacions afectives i comunicatives, sabent demanar i acceptar ajuda quan es necessiti. — E1-C4: Incorporació progressiva d'hàbits i actituds de superació, perseverança, atenció i iniciativa. — E2-C1: Utilització de normes socials d'intercanvi lingüístic en situacions comunicatives que potenciïn el respecte i la igualtat: atenció, escolta activa, torns de diàleg i alternança. — E2-C2: Reconeixement i ús de llenguatge matemàtic, nombres, símbols i codis que poden ser llegits pels altres i que tenen significats compartits per la societat en contextos reals i situacions progressivament més complexes. — E3-C2: Avenç en les estratègies de planificació i organització de la pròpia acció, mitjançant el diàleg, la cooperació i el consens amb els altres.

Fitxa 4. Carrera de tortugas

	Editorial 2 Tomatoes	Autoria Reiner Knizia
	Edat 5 anys o +	Nº jugadors/es 2-5
	Durada 5-10'	Preu aprox. 20 €
	Descripció Les tortugues inicien la cursa intentant aconseguir les millors fulles d'enciam. Amb les cartes els jugadors poden fer anar més de pressa a alguna tortuga o fins i tot aturar-la. Qui arriba primer a la meta guanya.	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	15.
Competències clau	Comunicació lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre; Ciutadana; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria; Pensament creatiu.
Competències específiques	Eix 1: CE 1 i 3; Eix 2: CE 2; Eix 3: CE 1 i 2.
Sabers	— E1-C1: Iniciativa i esforç per trobar solucions a diferents situacions. — E1-C3: Ús de mapes senzills i/o seguiment d'indicacions verbals en situacions de joc i entorns propers. — E2-C2: Reconeixement i ús de llenguatge matemàtic, nombres, símbols i codis que poden ser llegits pels altres i que tenen significats compartits per la societat en contextos reals i situacions progressivament més complexes. — E3-C1: Reconeixement de situacions en les quals és necessari comptar. Funcionalitat dels nombres en la vida quotidiana. — E3-C2: Avenç en les estratègies de planificació i organització de la pròpia acció, mitjançant el diàleg, la cooperació i el consens amb els altres.
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/carrera-de-tortugas/

Fitxa 5. Little Puzzle



Editorial Djeco

Autoria Babayaga

Edat 2 anys o +

Nº jugadors/es 2-4

Durada 5-10'

Preu aprox. 11 €

Descripció

Un primer joc de cartes per desenvolupar l'observació i relacionar els colors.

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	I3 i I4.
Competències clau	Comunicació lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre; Ciutadana; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria; Pensament creatiu.
Competències específiques	Eix 1: CE 1; Eix 3: CE 1.
Sabers	— E1-C1: Experimentació manipulativa i domini progressiu de la psicomotricitat fina amb diferents objectes i eines, i inici del desenvolupament grafomotor. — E3-C1: Comparació, correspondència, ordenació i classificació de les qualitats o atributs dels elements de l'entorn. Relacions qualitatives. Reconeixement de patrons, anticipacions i verbalització de regularitats en situacions de la vida quotidiana.

Fitxa 6. Monza



Editorial Haba

Autoria Jürgen Grunau

Edat 5 anys o +

Nº jugadors/es 2-6

Durada 10-15'

Preu aprox. 22 €

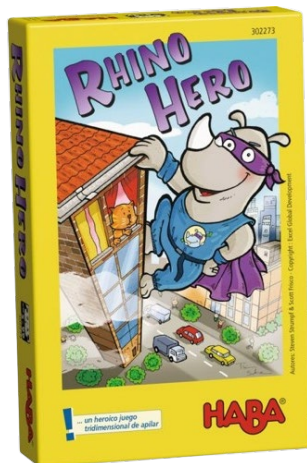
Descripció

Monza és un joc de daus i estratègia. Els jugadors podran avançar els seus cotxes de carreres segons els colors que surtin en llençar els daus.

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	15.
Competències clau	Personal, social i d'aprendre a aprendre; Ciutadana; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria; Pensament creatiu.
Competències específiques	Eix 1: CE 1, 2 i 4; Eix 2: CE 1 i 2; Eix 3: CE 2.
Sabers	— E1-C1: Iniciativa i esforç per trobar solucions a diferents situacions. — E1-C2: Sentiment de pertinença al grup en projectes compartits. / Expressió i desenvolupament de relacions afectives i comunicatives, sabent demanar i acceptar ajuda quan es necessiti. — E1-C4: Incorporació progressiva d'hàbits i actituds de superació, perseverança, atenció i iniciativa. — E2-C1: Utilització de normes socials d'intercanvi lingüístic en situacions comunicatives que potenciïn el respecte i la igualtat: atenció, escolta activa, torns de diàleg i alternança. — E2-C2: Reconeixement i ús de llenguatge matemàtic, nombres, símbols i codis que poden ser llegits pels altres i que tenen significats compartits per la societat en contextos reals i situacions progressivament més complexes. — E3-C2: Avenç en les estratègies de planificació i organització de la pròpia acció, mitjançant el diàleg, la cooperació i el consens amb els altres.
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/monza/

Fitxa 7. Rhino Hero



Editorial Haba	Autoria Scott Frisco i Steven Strumpf
Edat 5 anys o +	Nº jugadors/es 2-5
Durada 5'	Preu aprox. 9 €
Descripció Rhino Hero és un superheroi que escala edificis. És tan fort i pesant que a vegades fa tremolar els edificis de la ciutat. L'ajudem a complir la seva missió? Joc de cartes on haurem de construir edificis els més alts i sòlids possibles perquè pugui escalar-los sense preocupació. Cada símbol del sostre ens indicarà com muntar les parets de la propera planta.	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	15.
Competències clau	Competència lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre; Ciutadana; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria; Pensament creatiu.
Competències específiques	Eix 1: CE 1 i 4; Eix 2: CE 1; Eix 3: CE 1.
Sabers	— E1-C1: Experimentació manipulativa i domini progressiu de la psicomotricitat fina amb diferents objectes i eines, i inici del desenvolupament grafomotor. — E1-C1: Iniciativa i esforç per trobar solucions a diferents situacions. — E1-C4: Incorporació progressiva d'hàbits i actituds de superació, perseverança, atenció i iniciativa. — E2-C1: Utilització de normes socials d'intercanvi lingüístic en situacions comunicatives que potenciïn el respecte i la igualtat: atenció, escolta activa, torns de diàleg i alternança. — E3-C1: Comparació, correspondència, ordenació i classificació de les qualitats o atributs. Relacions qualitatives i quantitatives. Reconeixement de patrons, anticipacions i verbalització de regularitats en situacions de la vida quotidiana.
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/rhino-hero/

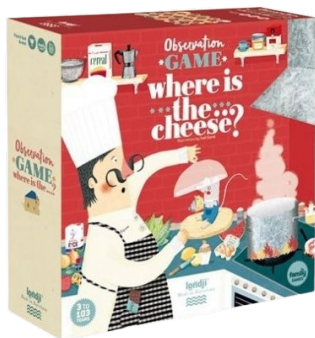
Fitxa 8. Sardines

	Editorial Djeco	Autoria N. D.
	Edat 5 anys o +	Nº jugadors/es 2-4
	Durada 5-10'	Preu aprox. 12 €
	Descripció Joc de cartes de sardines on la memòria i l'observació són claus per guanyar.	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	I5.
Competències clau	Comunicació lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre; Ciutadana; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria; Pensament creatiu.
Competències específiques	Eix 1: CE 4; Eix 2: CE 1; Eix 3: CE 1.
Sabers	— E1-C4: Incorporació progressiva d'hàbits i actituds de superació, perseverança, atenció i iniciativa. — E2-C1: Utilització d'estratègies de comprensió amb imitació de models i amb un ús de la llengua oral cada vegada més acurat en pronunciació, estructura gramatical, lèxic, entonació, to de veu, etc. — E3-C1: Comparació, correspondència, ordenació i classificació de les qualitats o atributs. Relacions qualitatives. Reconeixement de patrons, anticipacions i verbalització de regularitats en situacions de la vida quotidiana.

Fitxa 9. Where is the cheese?



Editorial Londji

Autoria Txell Darné

Edat 3 anys o +

Nº jugadors/es 2-6

Durada 15'

Preu aprox. 35 €

Descripció

Fins a 6 cuiners buscaran ingredients i estris per emportar-se'ls a la seva cuina. ¿Paquets d'arròs o de sucre, pomes o carabasses, una tetera o una cafetera? Observa, fixa't bé i sigues el més ràpid en omplir el teu rebost!

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	13, 14 i 15.
Competències clau	Comunicació lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre; Plurilingüe; Ciutadana; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria; Pensament creatiu.
Competències específiques	Eix 1: CE 4; Eix 2: CE 1; Eix 3: CE 1.
Sabers	— E1-C4: Incorporació progressiva d'hàbits i actituds de superació, perseverança, atenció i iniciativa. — E2-C1: Adquisició progressiva de nou repertori comunicatiu. — E2-C1: Utilització d'estratègies de comprensió amb imitació de models i amb un ús de la llengua oral cada vegada més acurat en pronunciació, estructura gramatical, lèxic, entonació, to de veu, etc. — E2-C1: Discriminació auditiva i adquisició progressiva de consciència fonològica en contextos de joc i de vida quotidiana. — E3-C1: Observació, exploració i identificació d'elements de l'entorn: objectes, materials, animals, plantes, paisatges, etc, amb actitud de respecte.

Maleta ABJ per als primers cursos de l'etapa de primària (1r-3r)

La maleta pedagògica per als primers cursos de l'etapa de primària (1r-3r) ha sigut elaborada pel mestre Martí Cerezo Gracia i les mestres Yasmina López Cogolludo, Esther Martín Gallardo i Èrica Moyano Vargas. Aquesta maleta conté una selecció de jocs de taula triats acuradament per tal que l'alumnat dels primers cursos de primària els gaudeixi i aprengui, tot relacionant-los amb el currículum corresponent. El valor econòmic del conjunt d'aquesta maleta és de 126€, aproximadament.

Llistat dels jocs per als primers cursos de l'etapa de primària (1r-3r)

A continuació teniu els jocs que conformen la maleta de primària que engloba els cursos de 1r a 3r.

Taula 2

Maleta de jocs per als primers cursos de l'etapa d'Educació Primària (1r-3r)

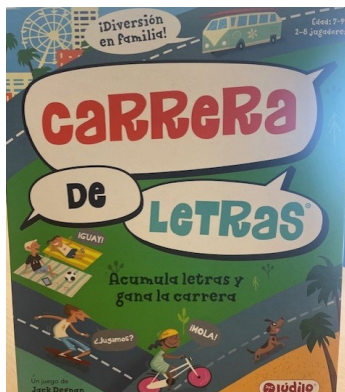


Font: Elaboració pròpia

Fitxes pedagògiques per als primers cursos de l'etapa de primària (1r-3r).

Tot seguit, es comparteixen les fitxes pedagògiques dels jocs seleccionats per als primers cursos de l'etapa de primària (1r-3r).

Fitxa 1. Carrera de lletres



Editorial Lúdilo

Autoria Jack Degnan

Edat 7 anys o +

Nº jugadors/es 2-10

Durada 10-15'

Preu aprox. 23 €

Descripció

Ràpid, pensa una paraula ben llarga que s'ajusti al tema. D'aquesta manera arrossegars aquestes lletres fins a fer-les caure del tauler pel teu costat. Guanyarà qui n'aconsegueixi treure vuit lletres.

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	1r, 2n i 3r de Primària.	Àrees	Llengües
Competències clau	Competència lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre; Plurilingüe; Ciutadana; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria; Emprenedora.		
Competències específiques	Llengua: CE9. Matemàtiques: CE6. Medi: CE5.		
Sabers	— Llengua: Discriminació fonètica de sons, síl·labes i accents i correspondència entre els sons i les grafies en la lectura i en les diferents produccions escrites, tenint en compte les diferents etapes del procés evolutiu de la lectura i l'escriptura. — Matemàtiques: Pràctica de la suma i la resta de nombres naturals amb flexibilitat i sentit en situacions contextualitzades, usant estratègies i eines de resolució i propietats. — Educació Artística: Planificació i experimentació de processos creatius, personals o col·laboratius en les produccions artístiques treballades a l'aula, per expressar idees, sentiments o emocions identificant i valorant-ne les fases i els resultats finals.		
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/carrera-de-letras/		

Fitxa 2. Imagine Family

	Editorial Cocktail Games	Autoria Shintaro Fujita, Shingo Nakashima, Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawa i Shotaro Ono
	Edat 8 anys o +	Nº jugadors/es 3-8
	Durada 30'	Preu aprox. 25 €
	Descripció Joc de cartes amb diferents elements on l'objectiu és representar un concepte (per exemple, un animal) i que la resta l'endevini. Es poden emprar tantes cartes com es cregui necessari i col·locar-les en diferents posicions, moure-les... A imaginar!	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	1r, 2n i 3r de Primària.	Àrees	Llengües i Educació Artística
Competències clau	Competència lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre; Plurilingüe; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria; Consciència i expressió culturals.		
Competències específiques	Ed. Artística: CE3. Llengua: CE9. Mates: CE2, CE4		
Sabers	— Llengua: Utilització d'elements gràfics i paratextuals adequats al suport, de forma acompanyada, que facilitin l'organització i la comprensió del text produït a l'aula. — Educació Artística: Identificació i cerca d'imatges de l'entorn associant-les al valor comunicatiu compartint múltiples lectures i interpretacions en pràctiques observacionals. — Matemàtiques: Descripció de la posició relativa d'objectes en l'espai amb relació a un mateix amb el vocabulari adequat. — Experimentació amb les propietats de les formes geomètriques.		
Level up	Fes les teves pròpies targetes de vocabulari, conceptes...		

Fitxa 3. Los 10 cerditos



Editorial Mercurio

Autoria Ayelet Pnueli

Edat 6 anys o +

Nº jugadors/es 2-8

Durada 15-20'

Preu aprox. 12 €

Descripció

Joc de cartes on cada vegada que sumis 10 a la pila central, t'emportaràs totes les cartes jugades. Però... compte! No et passis del nombre màgic perquè si ho fas, les cartes seran del teu veí/veïna. Compta bé, digues-ho en veu alta i espera a tenir sort.

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	1r i 2n de Primària.	Àrees	Matemàtiques
Competències clau	Personal, social i d'aprendre a aprendre; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria.		
Competències específiques	Matemàtiques: CE5, CE7 Personal, Social...: CCEC4		
Sabers	— Matemàtiques: Ús d'estratègies variades de comptatge i recompte sistemàtic en situacions de la vida quotidiana amb quantitats fins al 199 adquirint una base sòlida en la comprensió i maneig d'aquestes quantitats. Pràctica de la suma i la resta de nombres naturals amb flexibilitat i sentit en situacions contextualitzades, usant estratègies i eines de resolució i propietats. Familiarització d'estratègies de càlcul mental amb nombres naturals fins al 199, posant especial atenció al rang 1-20 en situacions en què es treballi la descomposició de dígit, especialment el 10, dobles i quasi dobles.		
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/los-10-cerditos/		

Fitxa 4. Look Around



Editorial Mercurio

Autoria Spartaco Albertarelli

Edat 8 anys o +

Nº jugadors/es 2-6

Durada 15-30'

Preu aprox. 15 €

Descripció

Joc de cartes que consisteix a trobar paraules que comencin per la lletra que hagi sortit al conjunt de dibuixos de la carta en joc. L'entrenament perfecte de la rapidesa visual, mental, la consciència alfabètica i el vocabulari.

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	1r, 2n i 3r de Primària.	Àrees	Llengües
Competències clau	Competència lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre; Plurilingüe; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria; Consciència i expressió culturals.		
Competències específiques	Llengua: CE9. Ed. Artística: CE3.		
Sabers	— Llengua: Utilització d'elements gràfics i paratextuals adequats al suport, de forma acompanyada, que facilitin l'organització i la comprensió del text produït a l'aula. Discriminació fonètica de sons, síl·labes i accents i correspondència entre els sons i les grafies en la lectura i en les diferents produccions escrites, tenint en compte les diferents etapes del procés evolutiu. — Educació Artística: Identificació i cerca d'imatges de l'entorn associant-les al valor comunicatiu compartint múltiples lectures i interpretacions en pràctiques observacionals.		
Level up	El pots utilitzar per treballar categories de paraules, camps semàntics, rimes, ortografia i accentuació o per crear històries orals o escrites..		

Fitxa 5. Monster Kit

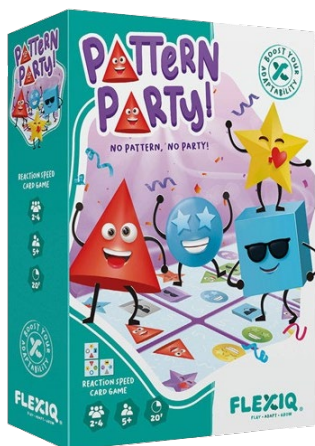


Editorial Tranjis Games	Autoria Manu Sánchez
Edat 3 anys o +	Nº jugadors/es 1-10
Durada 15-20'	Preu aprox. 14 €
Descripció Joc de cartes per crear divertits monstres: el seu cos, a partir de diferents parts; el seu nom, a partir de síl·labes; la seva edat (força o qualsevol altra qualitat) a partir de la suma de números, etc. Creativitat al poder!	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	1r, 2n i 3r de Primària.	Àrees	Llengües, Matemàtiques i Artística
Competències clau	Competència lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre; Plurilingüe; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria; Consciència i expressió culturals.		
Competències específiques	Llengua: CE9. Matemàtiques: CE6. Artística: CE3, CE4.		
Sabers	— Llengua: Discriminació fonètica de sons, síl·labes i accents i correspondència entre els sons i les grafies en la lectura i en les diferents produccions escrites, tenint en compte les diferents etapes del procés evolutiu de la lectura i l'escriptura. — Matemàtiques: Pràctica de la suma i la resta de nombres naturals amb flexibilitat i sentit en situacions contextualitzades, usant estratègies i eines de resolució i propietats. — Educació Artística: Planificació i experimentació de processos creatius, personals o col·laboratius en les produccions artístiques treballades a l'aula, per expressar idees, sentiments o emocions identificant i valorant-ne les fases i els resultats finals.		
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/monster-kit/ (el mateix joc també té moltes variants)		

Fitxa 6. Pattern Party!

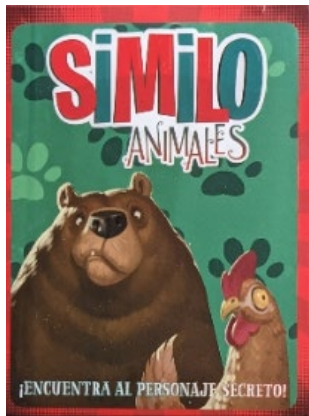


Editorial Flexiq	Autoria Gali Shimoni i Tzvi Shalem
Edat 5 anys o +	Nº jugadors/es 2-4
Durada 15-20'	Preu aprox. 13 €
Descripció Joc de cartes multisolitari amb formes geomètriques on l'objectiu és ser el primer a formar la figura proposada. Per emparellar correctament les cartes, les imatges adjacents han de ser idèntiques en forma o en color o en ambdues coses. No hi ha una combinació única, comença la Pattern Party!	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	1r, 2n i 3r de Primària.	Àrees	Matemàtiques
Competències clau	Personal, social i d'aprendre a aprendre; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria; Consciència i expressió culturals.		
Competències específiques	Matemàtiques: CE2, CE4 Exp. Cult: CCEC4		
Sabers	— Matemàtiques: Agrupació d'elements a partir de semblances i diferències d'objectes, en aspectes diversos, i ordenació seguint criteris qualitius i quantitatius.		
Level up	Pots crear targetes de repte que tinguin formes diferents de les proposades (persona, animal, objecte...). Pots crear targetes noves on se substitueix les formes geomètriques per objectes que tenen aquella forma (ex. en comptes d'un cercle, trobar una pilota).		

Fitxa 7. Similo animales

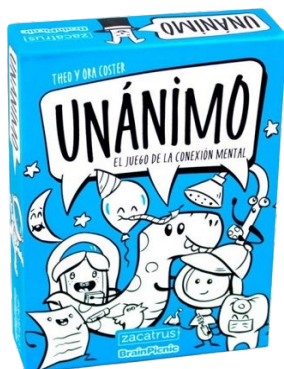


Editorial Lúdilo	Autoria Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi i Martino Chiacchiera
Edat 7 anys o +	Nº jugadors/es 2 o +
Durada 15-20'	Preu aprox. 10 €
Descripció Joc cooperatiu de cartes d'animals, on l'objectiu és aconseguir descobrir el personatge secret mitjançant una sèrie de pistes tot relacionant els animals entre ells.	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	1r, 2n i 3r de Primària.	Àrees	Coneixement del Medi Natural, Social i Cultural
Competències clau	Personal, social i d'aprendre a aprendre; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria; Consciència i expressió culturals.		
Competències específiques	Medi: CE2.		
Sabers	— Coneixement del Medi: Anàlisi de les adaptacions dels éssers vius a l'hàbitat per tal de classificar-los segons les característiques observables. Comprensió dels aspectes bàsics de les funcions vitals dels éssers vius des d'una perspectiva integrada: obtenció d'energia, relació amb l'entorn i perpetuació de l'espècie, per distingir-los dels objectes inerts. Valoració dels coneixements científics com a mitjà per entendre els fets i fenòmens de l'entorn natural i de la vida quotidiana.		
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/similo-mitos/		

Fitxa 8. Unánimo



Editorial BrainPicnic / Zacatrus	Autoria Theo i Ora Coster
Edat 8 anys o +	Nº jugadors/es 3-8
Durada 15-20'	Preu aprox. 14 €
Descripció Posa a prova la connexió mental que tens amb el grup. No es tracta de ser el més original, sinó que cal escriure el que creus que posarà la resta del grup. A més coincidències, més punts.	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	2n i 3r de Primària.	Àrees	Llengües
Competències clau	Competència lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre; Plurilingüe.		
Competències específiques	Llengua: CE9. Matemàtiques: CE6. Medi: CE5.		
Sabers	— Llengua: Identificació de diferents relacions formals, semàntiques i sintàctiques entre les paraules en la lectura i en les diferents produccions escrites.		
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/unanimo/		

Maleta ABJ per als darrers cursos de l'etapa de primària (4t-6è)

La maleta pedagògica per als darrers cursos de l'etapa de primària (4t-6è) ha sigut elaborada pels i les mestres Júlia Cabarrocas Pelegrín, Marta Chico Pina, Carles Farrero Rubinat, Marta Lupiáñez Asso, Marta Mangiron Hevia, Jordi Pajuelo Pelaez, Ramon Salla Ardèvol i Anna Vey Sánchez. Aquesta maleta conté una selecció de jocs de taula triats acuradament per tal que l'alumnat dels darrers cursos de primària els gaudeixi i aprengui, tot relacionant-los amb el currículum corresponent. El valor econòmic del conjunt d'aquesta maleta és de 141€, aproximadament.

Llistat dels jocs per als darrers cursos de l'etapa de primària (4t-6è)

Tot seguit s'exposen els jocs seleccionats per als darrers cursos de l'etapa de primària (4t-6è).

Taula 3

Maleta de jocs per als darrers cursos de l'etapa de primària (4t-6è)



Font: Elaboració pròpia

Fitxes pedagògiques per als darrers cursos de l'etapa de primària (4t-6è). Tot seguit, es comparteixen les fitxes pedagògiques dels jocs seleccionats per als darrers cursos de l'etapa de primària (4t-6è).

Fitxa 1. Codi Secret



Editorial Devir

Autoria Vlaada Chvátil

Edat 8 anys o +

Nº jugadors/es 2-8

Durada 15'

Preu aprox. 23 €

Descripció

Només els caps dels espies coneixen la identitat secreta de cada agent i s'aniran alternant per aportar pistes formades per una sola paraula i una xifra. La resta de l'equip haurà d'esbrinar les seves paraules tocant-les i evitant topant-se amb l'assassí. El primer equip que aconsegueixi contactar amb tots els seus agents guanyarà la partida.

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	4rt, 5è i 6è de Primària.	Àrees	Llengües
Competències clau	Competència lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria.		
Competències específiques	Llengua: CE3, CE10.		
Sabers	— Llengua: Ús d'un llenguatge no discriminatori i respectuós amb les diferències en la vida quotidiana. Interès per expressar-se oralment amb pronunciació i entonació adequades en les situacions d'aprenentatge i en la vida quotidiana del centre. Comprensió de textos orals en diferents contextos: activitats d'aula, situacions d'aprenentatge en qualsevol àrea i en la vida quotidiana i en mitjans de comunicació. Aplicació d'estratègies d'identificació i interpretació del sentit global del text i d'integració de la informació explícita de textos socials orals i multimodals senzills. Identificació de diferents relacions formals, semàntiques i sintàctiques entre les paraules en la lectura i en les diferents produccions escrites.		
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/codigo-secreto/		

Fitxa 2. Codi Secret 13+4

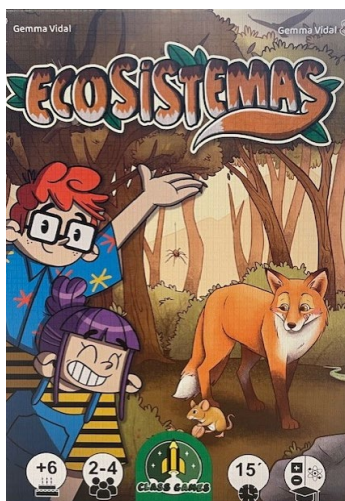


Editorial Haba	Autoria Jürgen P.K. Grunau
Edat 8 anys o +	Nº jugadors/es 2-4
Durada 15'	Preu aprox. 23 €
Descripció Comença la missió secreta Amón Ra. Quatre agents secrets intentaran entrar a robar al museu desxifrant els codis dels dispositius de seguretat. Per poder avançar, hauran de llançar els daus i realitzar operacions que donin com a resultat el codi secret.	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	4rt, 5è i 6è de Primària.	Àrees	Matemàtiques
Competències clau	Personal, social i d'aprendre a aprendre; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria; Emprenedora.		
Competències específiques	Matemàtiques: CE2, CE6, CE7.		
Sabers	— Matemàtiques: Posada en pràctica d'estratègies de càlcul mental amb nombres naturals. Ús estratègic de les operacions (suma, resta, multiplicació, divisió) per resoldre situacions contextualitzades. Automatització dels resultats més freqüents i estratègies per trobar la resta. Maneig de la suma, resta, multiplicació i divisió de nombres naturals resoltes amb flexibilitat i sentit, mentalment, de manera escrita o amb calculadora en situacions contextualitzades, usant estratègies i eines de resolució i propietats.		
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/codigo-secreto-134/		

Fitxa 3. Ecosistemas



Editorial ClassGames

Autoria Gemma Vidal

Edat 6 anys o +

Nº jugadors/es 2-4

Durada 15'

Preu aprox. 14 €

Descripció

Ecosistemas és un joc on coneixeràs molts éssers vius i la relació entre ells en diferents ecosistemes. Decideix en quin ecosistema jugar i cerca els grans depredadors per a arribar al cim de la cadena alimentària i guanyar als teus rivals.

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	4rt, 5è i 6è de Primària.	Àrees	Coneixement del Medi Natural, Social i Cultural
Competències clau	Personal, social i d'aprendre a aprendre; Ciutadania; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria.		
Competències específiques	Medi: CE5.		
Sabers	— Coneixement del Medi: Identificació de les característiques pròpies de les plantes i els animals que permeten la classificació i diferenciació en subgrups: obtenció d'energia, relació amb l'entorn i perpetuació de l'espècie, i varietats autòctones. Estudi i anàlisi de les característiques dels diferents ecosistemes com espais, reconeixement de les xarxes de relacions entre productors, herbívors, carnívors i descomponedors. Entesa dels aspectes bàsics de les funcions vitals de l'ésser humà des d'una perspectiva integrada: obtenció d'energia, relació amb l'entorn i perpetuació de l'espècie.		

Fitxa 4. Ikonikus



Editorial BrainPicnic

Autoria Manu Palau

Edat 7 anys o +

Nº jugadors/es 3-10

Durada 15'

Preu aprox. 13 €

Descripció

A partir de la pregunta d'un/a jugador/a sobre una situació real o totalment inventada, la resta de jugadors/es han de triar, de les seves cartes, la icona d'emoció que millor s'escaigui a la situació plantejada. El/la jugador/a inicial les va interpretant generant debat. Finalment, tria la que millor s'identifica amb la seva emoció.

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	4rt, 5è i 6è de Primària.	Àrees	Llengües
Competències clau	Competència lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre.		
Competències específiques	Llengua: CE3, CE10.		
Sabers	— Llengua: Interès per expressar-se oralment amb pronunciació i entonació adequades en totes les situacions. Aplicació d'estratègies d'escolta activa, assertivitat i proposta de solució creativa en la resolució dialogada de conflictes, tenint en compte la perspectiva de gènere. Interacció oral adequada en situacions d'aula i en contextos formals i pautats, respecte a les normes de cortesia lingüística.		
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/ikonikus/		

Fitxa 5. Pistas Cruzadas



Editorial Maldito Games

Autoria Grégory Grard

Edat 7 anys o +

Nº jugadors/es 2-6

Durada 10'

Preu aprox. 14 €

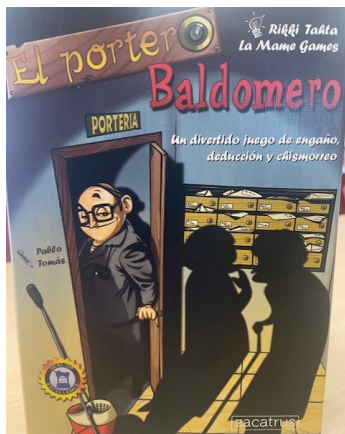
Descripció

Joc cooperatiu que consisteix a completar una quadrícula fent servir una sola paraula com a pista que relacioni dues paraules clau.

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	4rt, 5è i 6è de Primària.	Àrees	Llengües
Competències clau	Comunicació lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre; Plurilingüe; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria.		
Competències específiques	Llengua: CE1, CE2, CE3, CE9.		
Sabers	— Llengua: Ús d'un llenguatge no discriminatori i respectuós amb les diferències en la vida quotidiana. Interès per expressar-se oralment amb pronunciació i entonació adequades en totes les situacions. Comprensió de textos orals en diferents contextos: activitats d'aula, situacions d'aprenentatge en qualsevol àrea, en la vida quotidiana i en mitjans de comunicació. Aplicació d'estratègies d'identificació i interpretació del sentit global, la informació rellevant, la integració de la informació explícita i la realització d'inferències per superar el sentit literal de textos socials orals i multimodals. Identificació de diferents relacions formals, semàntiques i sintàctiques de les paraules en la lectura i en les diferents produccions escrites.		

Fitxa 6. El portero Baldomero



Editorial Zacatrus	Autoria Rikki Tahta i Pablo Tomás
Edat 10 anys o +	Nº jugadors/es 3-8
Durada 15-20'	Preu aprox. 12 €
Descripció Joc d'engany i deducció on un dels participants pren el rol (ocult) d'un porter xafarder (en Baldomero) d'una comunitat i la resta serà el veïnat que l'habita. D'acord amb una paraula clau seleccionada d'entre setze, els participants hauran de descobrir qui és en Baldomero, i aquest se les haurà d'empescar per evitar-ho.	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	4rt, 5è i 6è de Primària.	Àrees	Educació artística
Competències clau	Competència lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre.		
Competències específiques	Llengua: CE4, CE10.		
Sabers	— Llengua: Aplicació d'estratègies elementals individuals de planificació, redacció i revisió de textos escrits i multimodals de tipus divers, amb diferents propòsits comunicatius de forma autònoma. Comunicació creativa del coneixement, amb respecte per la propietat intel·lectual, de forma progressivament autònoma.		
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/el-portero-baldomero		

Fitxa 7. Ritmo y bola

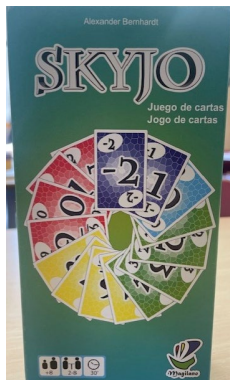


Editorial Asmodee	Autoria Gabriel Ecoutin
Edat 10 anys o +	Nº jugadors/es 4-12
Durada 15'	Preu aprox. 12 €
Descripció Joc de cartes on, amb el ritme de la cançó “We will rock you”, es munta una cadena de moviments. Cada jugadora s'identifica amb un gest d'una carta, i si se l'anomena ha de repetir el seu gest i copiar ràpidament el d'un altre jugador. Qui trenqui la cadena perd la seva carta de gest, en roba una altra i rep una carta de bola.	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	4rt, 5è i 6è de Primària.	Àrees	Educació artística
Competències clau	Personal, social i d'aprendre a aprendre; Ciutadana; Emprenedora; Consciència i expressió culturals.		
Competències específiques	Educació Artística: CE3.		
Sabers	— Educació Artística: Realització i interpretació d'una creació col·laborativa d'una pràctica musical, identificant i documentant les diferents fases del procés respectant i valorant els diferents rols exèrcits, el procés i el producte final.		
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/ritmo-y-bola/		

Fitxa 8. Skyjo

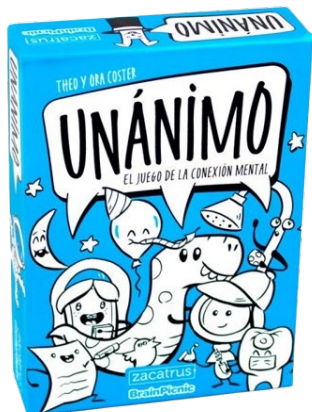


Editorial Magilano	Autoria Alexander Bernhardt
Edat 8 anys o +	Nº jugadors/es 2-8
Durada 30'	Preu aprox. 16 €
Descripció Joc d'estratègia que es desenvolupa en diverses rondes i acaba quan un/a jugador/a ha aconseguit 100 punts o més. El/la jugador/a amb menys puntuació guanya la partida. L'objectiu del joc és intentar desfer-se, com sigui possible, de les cartes amb valors alts.	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	4rt, 5è i 6è de Primària.	Àrees	Matemàtiques
Competències clau	Personal, social i d'aprendre a aprendre; Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria.		
Competències específiques	Matemàtiques: CE2, CE6, CE7.		
Sabers	— Matemàtiques: Posada en pràctica d'estratègies de càlcul mental amb nombres naturals. Ús estratègic de les operacions (suma i resta) per resoldre situacions contextualitzades. Automatització dels resultats més freqüents i estratègies per trobar la resta.		

Fitxa 9. Unánimo



Editorial BrainPicnic / Zacatrus	Autoria Theo i Ora Coster
Edat 8 anys o +	Nº jugadors/es 3-8
Durada 15-20'	Preu aprox. 14 €
Descripció Posa a prova la connexió mental que tens amb el grup. No es tracta de ser el més original, sinó que cal escriure el que creus que posarà la resta del grup. A més coincidències, més punts.	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	4rt, 5è i 6è de Primària.	Àrees	Llengües
Competències clau	Competència lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre.		
Competències específiques	Llengua: CE1, CE5, CE9, CE10.		
Sabers	— Llengua: Ús d'un llenguatge no discriminatori i respectuós amb les diferències en la vida quotidiana. Producció de textos de tipologia diversa, dirigits a diferents destinataris, de forma autònoma i amb una intenció concreta. Presentació acurada i aplicació de les normes ortogràfiques bàsiques de les produccions escrites en qualsevol suport. Identificació de diferents relacions formals, semàntiques i sintàctiques de les paraules en la lectura i en les diferents produccions escrites.		
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/unanimo/		

Maleta ABJ per a l'etapa de secundària

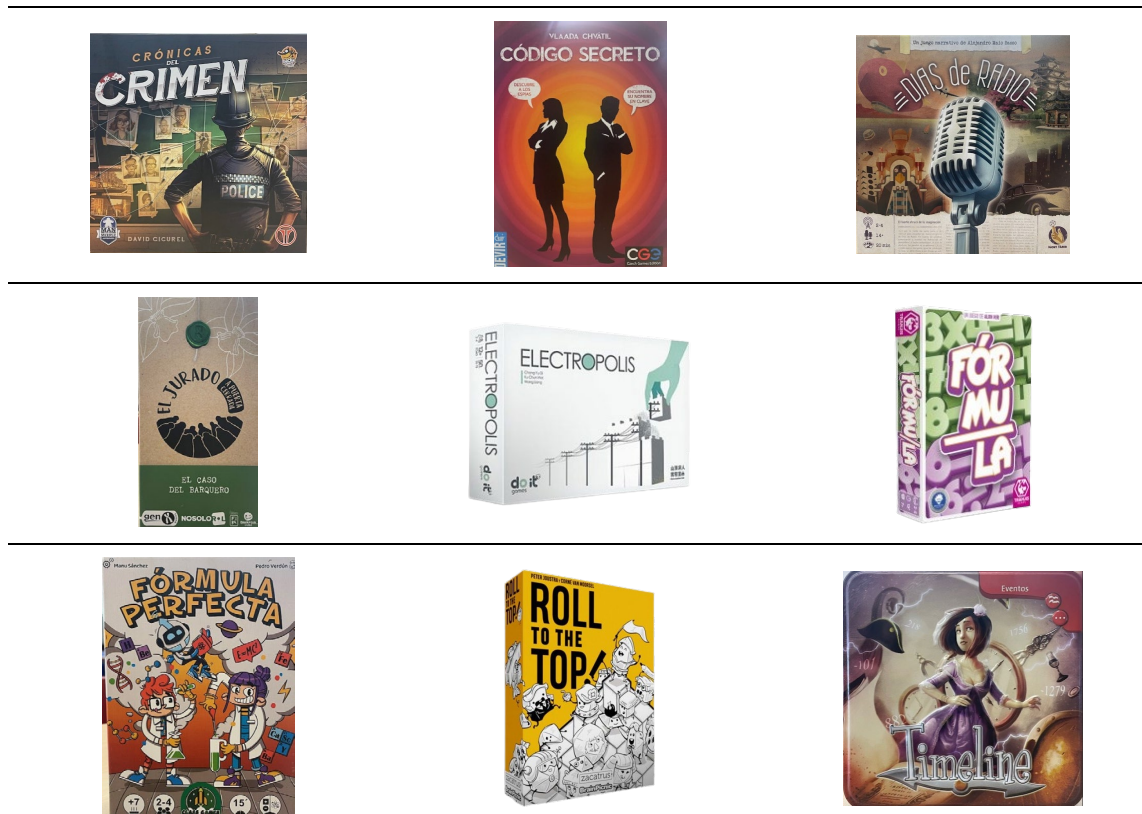
La maleta pedagògica per a l'etapa de secundària ha sigut elaborada pels professors i professores José Ramón Albiach Roman, Antonio José Bolós Contador, Ricard García Meléndez, Mireia Hugas Claparols i Sònia Vizcarro López. Aquesta maleta conté una selecció de jocs de taula triats acuradament per tal que l'alumnat de secundària els gaudeixi i aprengui, tot relacionant-los amb el currículum corresponent. El valor econòmic del conjunt d'aquesta maleta és de 178€, aproximadament.

Llistat dels jocs per a l'etapa de secundària

Tot seguit s'exposen els jocs seleccionats per a l'etapa de secundària

Taula 4

Maleta de jocs per a l'etapa d'Educació Secundària

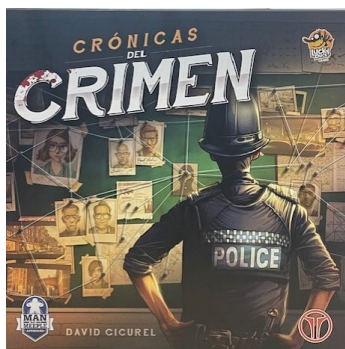


Font: Elaboració pròpia

Fitxes pedagògiques per a l'etapa de secundària

Tot seguit, es comparteixen les fitxes pedagògiques dels jocs seleccionats per a l'etapa de secundària.

Fitxa 1. Cròniques del crim


Editorial Last Level Games

Autoria David Cicurel

Edat 12 anys o +

Nº jugadors/es 1-4

Durada 60-90'

Preu aprox. 31 €

Descripció

És un joc de taula cooperatiu d'investigació ambientat a Londres. Utilitzant una aplicació per a telèfon o tauleta, els jugadors exploren escenes del crim, busquen pistes i resolen casos complexos combinant elements clàssics de jocs de tauler amb la realitat virtual.

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	1r, 2n, 3r i 4rt	Àmbits	
Competències clau			
Competències específiques	Competència lingüística: CE2, CE4 i CE6 Competència digital: CE1		
Sabers	— Aplicació d'estratègies de producció, comprensió i anàlisi crítica de textos orals, escrits i multimodals de diferents àmbits amb atenció conjunta als aspectes següents: — Comprensió del sentit global del text oral i relació entre les seves parts, selecció i retenció de la informació rellevant. La intenció de l'emissor. Detecció d'usos discriminatoris del llenguatge verbal i no verbal. Valoració de la forma i el contingut del text, en el context de l'aula, de la vida quotidiana i dels mitjans de comunicació, incloses les xarxes, i en les activitats acadèmiques. — Planificació i recerca d'informació, textualització i revisió en la producció oral formal. Adequació a l'audiència i al temps d'exposició. Detecció i utilització d'elements no verbals. Anàlisi i ús dels trets discursius i lingüístics de l'oralitat formal, amb especial atenció a la deliberació oral argumentada, en el context de l'aula, de la vida quotidiana i dels mitjans de comunicació, incloses les xarxes, i en les activitats acadèmiques.		

Fitxa 2. Codi secret

	Editorial Devir	Autoria Vlaada Chvátil
	Edat 8 anys o +	Nº jugadors/es 2-8
	Durada 15'	Preu aprox. 23 €
	Descripció Només els caps dels espies coneixen la identitat secreta de cada agent i s'aniran alternant per aportar pistes formades per una sola paraula i una xifra. La resta de l'equip haurà d'esbrinar les seves paraules tocant-les i evitant topant-se amb l'assassí. El primer equip que aconsegueixi contactar amb tots els seus agents guanyarà la partida.	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	1r, 2n, 3r i 4t	Àmbits	Lingüístic; Personal i social
Competències clau	Competència lingüística; Personal, social i d'aprendre a aprendre.		
Competències específiques	Competència lingüística: CE3, CE4; Personal, social i d'aprendre a aprendre: CE3		
Sabers	— C. lingüística: Interacció oral i escrita de caràcter informal. Consciència i ús dels actes de prendre i deixar la paraula, de la cooperació conversacional i la cortesia lingüística; de l'escolta activa, l'assertivitat i la resolució dialogada dels conflictes en el context de l'aula, de la vida quotidiana i dels mitjans de comunicació, incloses les xarxes, i en les activitats acadèmiques. — Descripció i anàlisi dels procediments d'adquisició i formació de paraules. — Personal, social i d'aprendre a aprendre: Utilització d'estratègies d'aprenentatge al llarg de la vida.		
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/codigo-secreto/		

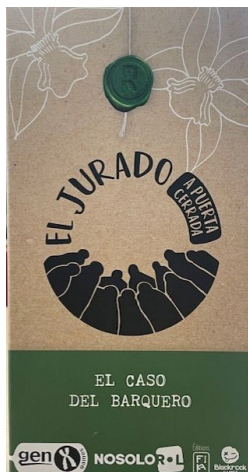
Fitxa 3. Días de radio

	Editorial GdM Games	Autoria Alejandro Maio Sasso
	Edat 14 anys o +	Nº jugadors/es 2-4
	Durada 20'	Preu aprox. 21 €
	Descripció És un joc de cartes narratiu i cooperatiu on els jugadors actuaran com a locutors d'un programa nocturn. Hauran d'improvisar històries en temps real, creant relats de gèneres (policial, aventura, ciència-ficció i terror) i utilitzant frases de les cartes per guiar la narració.	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	2n, 3r i 4t ESO	Àmbits	Lingüístic; Cultura i valors
Competències clau	Competència lingüística; Consciència i expressió culturals.		
Competències específiques	Competència lingüística: CE2 i CE5; Consciència i expressió culturals: CE3		
Sabers	— Detecció, anàlisi i ús de gèneres discursius de l'àmbit personal (conversa); educatiu de caràcter narratiu, descriptiu, dialogat i expositiu, d'acord amb les propietats textuais (adequació, coherència, cohesió i correcció), i social, parant especial atenció a les xarxes socials i mitjans de comunicació; — Anàlisi de la imatge i elements paratextuals dels textos icònics, verbals i multimodals. — Planificació, redacció, revisió i edició en diferents suports de textos escrits. Correcció gramatical i ortogràfica. Propietat lèxica. — Comunicació assertiva, respecte per la resta i col·laboració i cooperació responsable i activa en contextos motrius diversos.		

Fitxa 4. El jurado



Editorial GenX / NoSoloRol

Autoria Céline Pieters

Edat 15 anys o +

Nº jugadors/es 2-12

Durada 30-60'

Preu aprox. 16 €

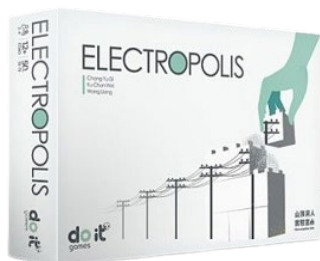
Descripció

És un joc de taula en què els jugadors assumeixen el paper de membres del jurat, deliberant a porta tancada després d'un judici per emetre un veredict. El jurat decideix la culpabilitat o innocència de l'acusat, amb una revelació final que confirma o posa en dubte la decisió presa.

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	1r, 2n, 3r i 4rt	Àmbits	Lingüístic; Cultura i valors
Competències clau	Competència lingüística; Plurilingüe; Ciutadana.		
Competències específiques	Competència lingüística: CE3 i CE4 Competència ciutadana: CE2		
Sabers	— Interès per expressar-se oralment amb pronunciació i entonació adequades en les situacions d'aprenentatge i en la vida quotidiana del centre; Interacció oral adequada en situacions d'aula i en contextos formals elementals, amb respecte a les normes bàsiques de cortesia lingüística; Aplicació d'estratègies d'escolta activa, assertivitat i proposta de solució creativa en la resolució dialogada de conflictes, tenint en compte la perspectiva de gènere. — Valoració del diàleg i de l'argumentació en la presa democràtica de decisions i en la resolució pacífica de conflictes en la relació entre iguals i en contextos propers; Identificació de fets, accions i actituds que poden derivar en situacions de relacions abusives i maltractament entre iguals en l'entorn educatiu.		

Fitxa 5. Electròpolis

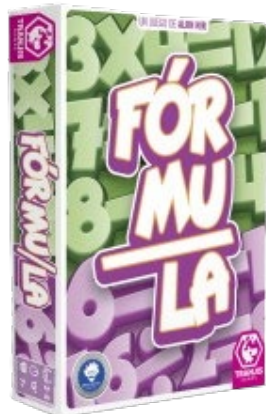


Editorial Do it Games	Autoria Chang Yu Di, Wang Liang i Ku Chun Wei
Edat 12 anys o +	Nº jugadors/es 2-4
Durada 50'	Preu aprox. 35 €
Descripció És un joc de taula de col·locació de lloses i estratègia on assumiran el paper d'alcalde d'una gran metròpolis. Hauran de satisfer la demanda d'energia mentre equilibren la pol·lució generada per les plantes energètiques i mantenen el suport dels ciutadans, cercant construir la ciutat més eficient i popular.	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	1r i 2n ESO	Àmbits	Científicotecnològic
Competències clau	Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria		
Competències específiques	Competència matemàtica: CE4 i CE5.		
Sabers	— Justificació de l'energia com a factor tecnològic clau del desenvolupament sostenible. Eficiència energètica, consum responsable i energies renovables.		

Fitxa 6. Fórmula



Editorial Tranjís Games

Autoria Alon Nir

Edat 7 anys o +

Nº jugadors/es 2-5

Durada 15'

Preu aprox. 15 €

Descripció

És un joc de cartes on els jugadors es divertiran fent operacions matemàtiques. Combinant números i signes d'operació aconseguiran igualtats correctes per quedar-se sense cartes.

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	1r i 2n ESO	Àmbits	Matemàtic
Competències clau	Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria.		
Competències específiques	Competència matemàtica: CE2 i CE7		
Sabers	— Aplicació d'estratègies de càlcul mental amb nombres naturals i fraccions. — Reconeixement i aplicació de les operacions amb nombres enters, fraccionaris útils per resoldre situacions contextualitzades. — Interpretació dels efectes de les operacions aritmètiques amb nombres enters i fraccions. — Ús de les propietats de les operacions aritmètiques (suma, resta, multiplicació i divisió) per realitzar càlculs de manera eficient amb nombres naturals, enters, fraccionaris tant mentalment com de manera manual.		

Fitxa 7. Fórmula perfecta

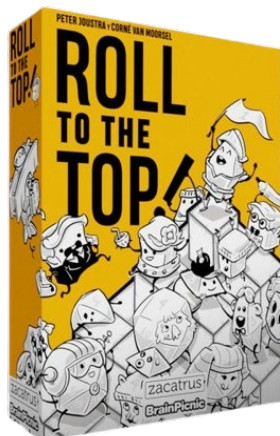


Editorial ClassGames	Autoria Manu Sánchez
Edat 7 anys o +	Nº jugadors/es 2-4
Durada 15'	Preu aprox. 13 €
Descripció És un joc de cartes on els jugadors hauran de crear compostos químics combinant líquids i densitats per aconseguir fórmules perfectes i guanyar punts de laboratori. Cal tenir cura amb les cartes especials, que poden fer explotar la teva fórmula. El jugador que aconsegueixi més punts serà el guanyador.	

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	1r i 3r ESO	Àmbits	Científicotecnològic
Competències clau	Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria		
Competències específiques	Competència matemàtica: CE2, CE4, CE6 i CE7. Competència física i química: CE3.		
Sabers	— Ús dels nombres enters per expressar quantitats en diferents contextos, inclosos els de la vida quotidiana, amb la precisió requerida. — Aplicació d'estratègies de càlcul mental amb nombres naturals. — Reconeixement i aplicació de les operacions amb nombres enters, útils per resoldre situacions contextualitzades. — Utilització de metodologies pròpies de la investigació científica per a la identificació i la formulació de qüestions, l'elaboració d'hipòtesis i el seu contrast experimental. — Ús del llenguatge científic, incloent-hi l'ús adequat de representacions, sistemes d'unitats i eines matemàtiques, per aconseguir una comunicació argumentada en diferents entorns científics i d'aprenentatge.		
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/formula-perfecta/		

Fitxa 8. Roll to the top!



Editorial Zacatrus /
BrainPicnic

Autoria Peter Joustra i Corné
van Moorsel

Edat 9 anys o +

Nº jugadors/es 2-5

Durada 15-25'

Preu aprox. 12 €

Descripció

És un joc de daus on els jugadors han d'arribar al cim omplint les caselles amb els números obtinguts en els daus. Llançant els daus, anotaran els números en ordre creixent i completaran el repte abans que ningú, si volen guanyar.

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	1r, 2n i 3r ESO	Àmbits	Matemàtic
Competències clau	Matemàtica, ciències, tecnologia i enginyeria		
Competències específiques	Competència matemàtica: CE2, CE4 i CE7.		
Sabers	— Resolució de problemes i situacions de la vida quotidiana en els quals s'hagin de fer recomptes sistemàtics, utilitzant diferents estratègies (diagrames d'arbre, tècniques de combinatòria, etc.). — Aplicació d'estratègies de càlcul mental amb nombres naturals. — Comparació i ordenació de nombres naturals eficaç trobant la seva situació exacta o aproximada en la recta numèrica. — Reconeixement i aplicació de les operacions amb nombres enters, fraccionaris o decimals útils per resoldre situacions contextualitzades.		

Fitxa 9. Timeline



Editorial Asmodee

Autoria Frédéric Henry

Edat 8 anys o +

Nº jugadors/es 2-8

Durada 15'

Preu aprox. 12 €

Descripció

És un joc de taula on els jugadors han de col·locar correctament les seves cartes en l'ordre cronològic adequat. Cada carta representa un esdeveniment històric, cultural, històric o un invent, i l'objectiu és ser el primer a situar totes les cartes correctament en la línia temporal.

RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM

Cursos	1r, 2n, 3r i 4t	Àmbits	Personal i social
Competències clau	Personal, social i d'aprendre a aprendre		
Competències específiques	Personal, social i d'aprendre a aprendre: CE1.		
Sabers	— Construcció i interpretació de línies del temps; Aplicació de les variables històriques de canvi, continuïtat i simultaneïtat per a la comprensió de l'evolució de la humanitat com un procés no lineal; Establiment de relacions entre la cronologia històrica general i la història familiar, comunitària i local. — La utilització d'estratègies d'aprenentatge al llarg de la vida.		
Level up	https://www.elcel.org/ca/jocs/timeline-inventos/		

Conclusions

L'ABJ moltes vegades ha quedat eclipsat per un altre terme: Gamificació. En aquest punt no entrarem a parlar de les diferències entre els dos (això requeriria un article), però sí que anotarem que moltes vegades s'anomena Gamificació a experiències d'ABJ. Aquest és un dels motius de la necessitat de publicacions com aquesta, visibilitzar què és l'ABJ.

A través de l'article s'han presentat diferents propostes per ajudar a introduir l'ABJ en escoles i instituts. S'ha volgut vincular-ho estretament al currículum de cada etapa, per mostrar que amb els jocs de taula també es pot treballar contingut curricular, només canvia la manera de fer-ho.

L'objectiu, la pretensió, que ens marquem amb la feina realitzada pel Grup de Treball no és altra que donar a conèixer l'ABJ, compartir les nostres experiències i disposar d'un punt de trobada on seguir jugant i treballant en la mateixa línia. L'oportunitat de reunir-nos un cop al mes, descobrir nous jocs i analitzar-los des de diferents perspectives, nivells i experiències docents ha dotat d'una major riquesa a les propostes sorgides i que s'han materialitzat en aquestes maletes.

Des d'aquí convidar-vos a fer un cop d'ull a les maletes, a perdre la por d'introduir jocs a les vostres aules, a jugar amb els i les vostres companyes del claustre, i (si ho veieu oportú) atrevir-vos a fer alguna proposta d'ABJ amb el vostre alumnat.

Acknowledgments i agraïments

En aquest punt és pertinent donar les gràcies a totes les persones i institucions que han fet possible aquest article.

En primer lloc, a tots i totes les participants del Grup de Treball, sense la seva implicació, treball i constància aquestes maletes no serien una realitat.

A Laboratori de Jocs per coordinar (de nou) un grup de treball al voltant de l'ABJ, posant el seu granet de sorra en la difusió d'aquesta metodologia lúdica.

A la Facultat d'Educació de la Universitat de Barcelona, per la seva confiança i impuls en la creació d'un espai com l'Aula de Jocs. Punt de trobada del Grup de Treball i eina de consulta i desenvolupament gràcies al seu extens fons de jocs de taula.

Finalment, a l'IDP per donar el suport institucional a la feina generada des del Grup de Treball, així com la seva implicació personal en la creació de les maletes, defensant la necessitat de donar major difusió i visibilitat a través d'aquesta publicació.

Referències

Llibre

Brown, S. (2009). *¡A jugar! La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma*. Urano.

Caramé, À. (2023). *Impacto educativo del Aprendizaje Basado en Juego en Primaria*. [Tesis doctoral, Universitat de Barcelona]

Guillén, J.C. (2017). *Neuroeducación en el aula. De la teoría a la práctica*. Create Space.

Huizinga, J. (2012). *Homo ludens*. Alianza.

Laboratori de Jocs. (s. f.). *Catàleg d'Experiències Lúdiques*. Recuperat el 15 de setembre de 2024 <https://www.elcel.org/ca/>

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

Mello-Carpes, P.B. (21 de setembre de 2020). *Novelty as a strategy to improve learning*. IBE Science of learning portal, Unesco.

Mora, F. (2016). *Neuroeducación. Sólo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza.

Sánchez, M. (2021). *En clase sí se juega*. Paidós Educación.