

CATMOT

Creació d'un joc d'aprenentatge

Aquest treball es centra en el joc com a eina educativa i s'analitza fins a quin punt es pot anar incorporant com a recurs real en l'aprenentatge. S'ha fet una recerca teòrica sobre diferents metodologies pedagògiques, les necessitats curriculars i com, a través de les tipologies de joc, es poden cobrir les necessitats educatives dels infants dins de les aules. Concretament, s'han estudiat els trastorns de la dislèxia i la discàlculia, i s'ha analitzat com condicionen l'adquisició d'aprenentatges i quines són les eines per fer-hi front.

Gràcies a aquest coneixement, s'ha pogut dur a terme la part pràctica, consistent en la creació tant conceptual com material d'un joc educatiu, anomenat **CATMOT**. Concretament, serveix per treballar aspectes acadèmics de la llengua catalana, lúdica i inclusivament, atès que hi ha adaptacions per als alumnes amb particularitats educatives. Finalment, **CATMOT** s'ha presentat i jugat a la classe de 3r de Primària; s'ha pogut fer una observació i mesurar l'impacte que ha tingut entre els infants.

S'ha fet una primera avaluació de la posada en pràctica del joc i s'han observat certes mancances formals com el temps de cada partida. Després, mitjançant uns qüestionaris als participants, s'ha pogut determinar que hi hagut un grau molt significatiu de motivació i implicació per part dels alumnes, així com de la percepció d'un bon aprenentatge.

CATMOT va més enllà de ser una simple eina educativa, estableix els beneficis de crear un espai pedagògic entorn al joc, en què tots els infants poden aprendre i divertir-se de manera equitativa, perquè també dona resposta a les seves necessitats educatives.



Ona Noguera Mestres
Tutora: Estel Andreu Le Jeune