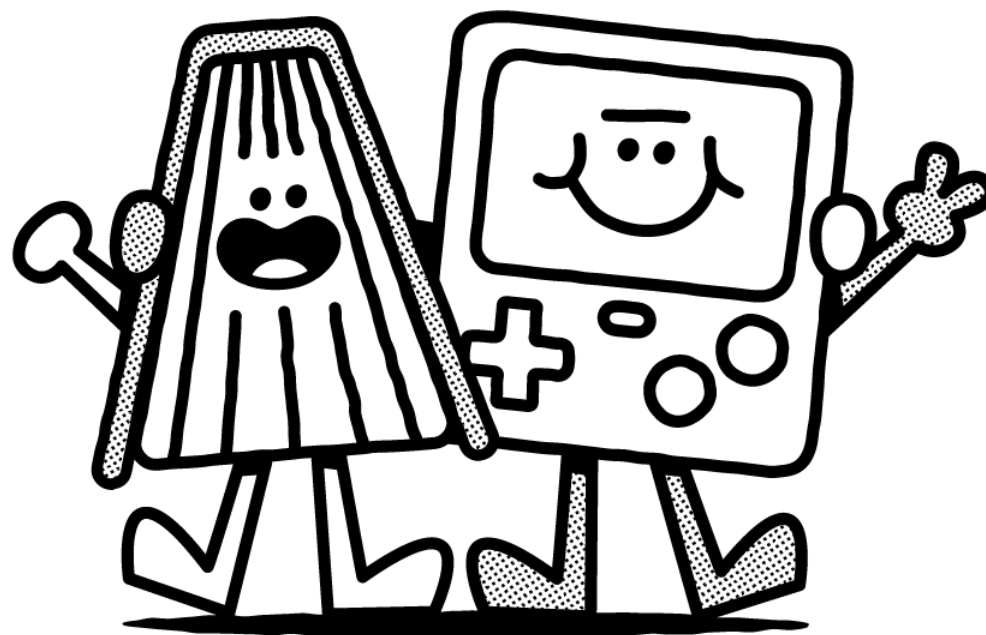


biblio[tech]

Comprovem la nostra comprensió lectora creant un joc de preguntes amb *Scratch* i *Makey Makey*.



© Fundació Jaume Bofill, 2023
Girona, 34 08010
Barcelona
fbofill@fbofill.cat
fundaciobofill.cat

Redacció de continguts / Make and Learn
Revisió de continguts / Escuela21 i Tàndem LIJ Coop
Coordinació de continguts / Marta Alfonsea
Direcció de continguts / Héctor Gardó
Disseny gràfic / Sonia Fernández
Edició / Fundació Bofill



Creiem que el coneixement s'ha de compartir. Per això fem servir una llicència Creative Commons Reconeixement 4.0 Internacional (CC BY 4.0). Us animem a copiar, redistribuir, remesclar o transformar i crear a partir del material per a qualsevol finalitat els continguts propis d'aquesta publicació, inclosa la comercial. Només us demanem que en reconegueu l'autoria de la creació original.

Comprovem la nostra comprensió lectora creant un joc de preguntes amb *Scratch* i *Makey Makey*

biblio[tech]

Informació bàsica de la SA	
INFORMACIÓ DE L'APARTAT	DESCRIPCIÓ
Títol	Comprovem la nostra comprensió lectora creant un joc de preguntes amb <i>Scratch</i> i <i>Makey Makey</i>
Descripció del repte	Descobrim estratègies per millorar la nostra comprensió lectora i la posem a prova dissenyant un joc virtual de preguntes amb un comandament original per controlar el joc.
"Què és el fa que aquesta sa sigui èpica/memorable?"	Els llibres poden explicar moltes històries que ens transporten a llocs molt diferents, sovint ens podem identificar amb els personatges i les seves aventures endinsant-nos al món preparat per qui ho escriu. Programarem un joc de preguntes per comprovar la nostra comprensió lectora d'una forma divertida.
Nivell educatiu	Cicle mitjà i cicle superior (4t, 5è i 6è)
Temporalització	Aquesta SA consta de 5 activitats principals amb una durada total aproximada de 10 sessions de 60' .

Programació d'Aula			
Títol de la SA		Comprovem la nostra comprensió lectora creant un joc de preguntes amb <i>Scratch</i> i <i>Makey Makey</i>	
Descripció		Convidem l'alumnat a programar un joc de preguntes per posar a prova la comprensió d'un dels llibres de lectura del curs. Com a classe, indagarem en estratègies de comprensió lectora i crearem un banc de preguntes, seguidament, organitzats en grups de treball, aprendrem a programar amb <i>Scratch</i> per donar vida a les preguntes tot creant un joc original. Finalment, dissenyarem un comandament amb <i>Makey Makey</i> que ens permetrà controlar el joc.	
Producte final		L'alumnat programarà un joc de preguntes amb l'entorn de programació per blocs <i>Scratch</i> que serà controlat amb un comandament mitjançant <i>Makey Makey</i> . El projecte finalitza amb una partida general de les diferents versions del joc, comprovant d'aquesta forma la comprensió del llibre triat per la classe.	
Competències clau		- Competència matemàtica i competència en ciència, tecnologia i enginyeria. - Competència digital - Competència consciència i expressió culturals - Competència en comunicació lingüística.	
Àrea	Competències específiques	Criteri d'avaluació	Sabers
Llengua Catalana i Literatura	CE4. Comprendre i interpretar textos escrits i multimodals, reconeixent el sentit global, les idees principals i la informació implícita i explícita, i realitzant, de manera progressivament autònoma, reflexions elementals sobre aspectes formals i de contingut, per construir coneixement, i respondre a necessitats i interessos comunicatius diversos	CE4.CA.4.2 Comprendre textos escrits i multimodals progressivament complexos, a través de la identificació del sentit global i la informació rellevant, amb l'ajuda d'elements gràfics, textuais i paratextuals, i distingir idees principals i secundàries i també estratègies bàsiques de comprensió de forma progressivament autònoma.	Comprensió lectora Aplicació d'estratègies de comprensió lectora abans, durant i després de la lectura (planificació, anticipació, inferències...), en textos diversos de forma progressivament autònoma.
		CE4.CA.4.3 Valorar, de manera acompanyada, el contingut i aspectes formals i paratextuals en textos escrits i multimodals, iniciant-se en l'avaluació de la seva fiabilitat.	Comprensió lectora Aplicació d'estratègies de comprensió lectora abans, durant i després de la lectura (planificació, anticipació, inferències...), en textos diversos de forma progressivament autònoma.

Matemàtiques	CE4.Utilitzar el pensament computacional, descompondre en parts més petites, reconeixent patrons i dissenyant algorismes per solucionar problemes i situacions de la vida quotidiana	CE4.CA.4.4 Definir instruccions pas a pas per resoldre un problema i d'altres de similars provant i duent a terme possibles solucions amb dispositius digitals i sense.	Sentit algebraic Pensament computacional Comprensió i aplicació d'estratègies quan s'interpreten, modifiquen o creen algorismes senzills de programació per blocs que incorporen: diferenciació entre processos
Objectius d'aprenentatge:		1. Conèixer i aplicar estratègies per millorar la comprensió lectora. 2. Conèixer l'entorn de programació <i>Scratch</i> per crear jocs interactius. 3. Aplicar conceptes de pensament computacional per la resolució de problemes. 4. Dissenyar i avaluar un joc de preguntes per comprovar la comprensió lectora.	
Relació amb els ODS		ODS10: Reducció de les desigualtats	
Quines són les majors dificultats en el desenvolupament d'aquesta SA i com podem donar-les resposta?		• Característiques pròpies de l'entorn de programació: l'alumnat ha de conèixer les limitacions pròpies d'un entorn de programació per blocs com <i>Scratch</i>. • Funcionalitats del dispositiu <i>Makey Makey</i>: l'alumnat ha d'explorar les funcionalitats de la placa <i>Makey Makey</i> i adaptar-les a les característiques del producte final. • Coneixement del llibre escollit: és imprescindible implementar aquesta SA quan tot el grup classe hagi acabat de llegir el mateix llibre.	
Com s'atén a la diversitat i es fomenta la igualtat d'oportunitats en el context d'aquesta SA?		• El desenvolupament de les activitats, les fitxes de treball, les targetes o tutorials i el repte final respecten els diferents ritmes d'aprenentatge de l'alumnat en proporcionar guies pel desenvolupament de cadascuna de les fases de la SA permetent una progressió autònoma dels grups. • El treball en grups reduïts de quatre persones amb característiques heterogènies permet fer valdre les habilitats i capacitats de cadascú.	
Estructura Activitats: Instruccions:		Inicial - Activació Activitat 1	Desenvolupament -Investigació Activitat 2, 3 i 4
		Final - Síntesi Activitat 5	

ACTIVITAT 1: Millorem la comprensió lectora.	
Tipologia de l'activitat.	Inicial
Temporalització	Una sessió de 60 min
Organització de l'alumnat	Grups reduïts de quatre persones
Explicació de l'activitat	Contextualitzem la Situació d'Aprenentatge i presentem el repte final a l'alumnat. Aquest consisteix a crear un joc de preguntes sobre un llibre llegit a l'aula. En aquesta activitat l'alumnat aprendrà la importància d'elaborar preguntes per comprendre millor un text.
Desenvolupament de l'activitat	Aquesta sessió es pot dur a terme a la biblioteca de l'escola o bé a la classe ordinària. 1. Presentem la SA: • Preguntem pels llibres que hem llegit com a classe: ○ Quins llibres hem llegit? ○ Ens han agradat? Per què? ○ Hem entès el text llegit? Com ho sabem? ○ Per què és important entendre en profunditat els textos que llegim? • Presentem el nom de la situació d'aprenentatge i expliquem que durant les sessions aprendrem estratègies per comprendre millor els textos que llegim. En aquest moment podem presentar els objectius d'aprenentatges, els sabers i les competències relacionades i conversar sobre les expectatives de la SA. • Escollim un llibre que tota la classe hagi llegit i que sigui interessant, aquest llibre serà la base per desenvolupar tota l'experiència. • Expliquem la seqüència d'activitats, destacant què farem i allò que aprendrem al llarg de les sessions. 2. Presentem el Repte: • Expliquem que per comprovar si hem entès el llibre llegit prèviament dissenyarem un joc de preguntes que programarem amb <i>Scratch</i> i <i>Makey Makey</i>. Potser no tot l'alumnat està familiaritzat amb aquests recursos, podem preguntar si algú els coneix i sap què és i demanar-li que faci una presentació breu (en dues frases) sinó, la podem fer nosaltres.

3. Explorem en estratègies de comprensió lectora:

- Preguntem com podem estar segurs que hem entès un text literari.
- Indaguem en les estratègies que coneixen i fem un llistat a la pissarra, algunes idees que poden sorgir són:
 - Fer resums.
 - Imaginar el que passa a la història.
 - Connectar la història amb la nostra vida.
- Expliquem que durant la situació d'aprenentatge aprofundirem en l'estratègia de creació de preguntes per entendre el text. Emfatitzem que recordar dades sobre un text no dona garantia que l'hem entès tot i que és un punt de partida necessari per entendre allò que llegim. Oferim exemples de preguntes superficials respecte a la història que no ens ajuden a comprendre el text en profunditat, per exemple:
 - Quin és el nom del personatge principal en el llibre?
 - On té lloc la història?
 - Quin és el títol del capítol 3?
 - Quants germans té el protagonista?
 - Quin objecte van trobar en la caixa misteriosa?
 - Quin és el color del cabell del personatge secundari?
 - Quin dia de la setmana van visitar el parc?

Seguidament, compartim exemples de preguntes que sí que afavoreixen la comprensió profunda i crítica del text com per exemple:

- Quina paraula o frase suggereix l'estat d'ànim del personatge principal en aquest moment?
 - Quina de les següents opcions descriu millor el conflicte principal de la història?
 - Segons el text, per què el personatge principal va prendre aquesta decisió?
 - Quin missatge creus que l'autor intenta transmetre a través de la història?
 - Quin és el to predominant del text?
 - Quin és el significat de la paraula «misteriós» en el context del text?
 - Com va canviar el personatge principal al llarg de la història?
- Reflexionem sobre la diferència entre tots dos grups de preguntes. Destacant la idea que al segon grup les preguntes fan referència a un element del text en relació amb altres.
 - Repartim el document Fer preguntes per entendre un text i llegim amb atenció els consells per crear preguntes.
 - Iniciem una conversa al voltant del document tot demanant exemples de preguntes que podríem elaborar sobre un text d'interès de la classe.

	5. Preparem la següent sessió: • Organitzem grups de treball: aquest projecte es desenvoluparà en grups reduïts de quatre persones. • Expliquem de forma breu en què consistirà la següent sessió i demanem que tothom porti a l'aula el llibre triat per treballar en aquesta SA.
Objectius de l'activitat	1. Desenvolupar el pensament crític. 2. Aplicar estratègies de comprensió lectora. 3. Desenvolupar habilitats de reflexió literària. 4. Identificar la importància de comprendre a fons els textos literaris.
Indicador d'avaluació	• Fer preguntes per entendre un text.
Materials que es necessiten per a desenvolupar-la.	• Ordinador de l'aula o la biblioteca • Projector

ACTIVITAT 2: Dialoguem amb el text	
Tipologia de l'activitat.	Desenvolupament (1 de 3)
Temporalització	120 min
Organització de l'alumnat	Grups reduïts de quatre persones
Explicació de l'activitat	Elaborem com a grup classe un banc de preguntes que conformaran la base del nostre joc. En acabar avaluarem les preguntes creades per validar-les. Finalment, durem a terme els canvis necessaris.
Desenvolupament de l'activitat	Aquesta sessió es pot dur a terme a la biblioteca de l'escola o bé a la classe ordinària. 1. Activem coneixements previs: • Preguntem què recordem dels consells per elaborar preguntes per entendre un text i repassem els consells: ○ Identificar els elements clau. ○ Utilitzar paraules interrogatives. ○ Elaborar preguntes variades. ○ Relacionar-se amb el text. ○ Reflexionar sobre el significat. ○ Revisar i corregir. • Conversem sobre com podem aplicar aquests consells i, com a classe, elaborem dues preguntes d'exemple. • Avaluem les preguntes, tot qüestionant si segueixen els consells o no i per què. • Modifiquem les preguntes perquè responguin a l'avaluació fins que hi hagi acord al respecte. 2. Construïm un document d'avaluació: • Expliquem que durant la sessió prepararem un banc de preguntes que avaluarem i validarem entre tot el grup. És per això que necessitem crear un instrument d'avaluació, en aquest cas una llista de verificació. • Presentem un exemple de preguntes rellevants per afavorir la comprensió lectora i d'altres que caldria millorar: <i>Exemple de preguntes rellevants:</i> ○ Quin problema enfronta en Harry al principi de la saga segons les següents opcions?

	○ Quin de les següents opcions podria ser una raó per la qual J.K. Rowling va triar incloure l'escola Hogwarts en la història? ○ Quins valors o creences del Harry es poden inferir a partir de les seves accions al llarg de la saga, segons les següents opcions? ○ Compara i contrasta la personalitat de l'Hermione Granger i Ron Weasley, triant una de les següents opcions: <i>Exemple de preguntes no adequades:</i> ○ Quin és el color preferit de J.K. Rowling? ○ Quin és el títol del primer llibre de la saga Harry Potter? ○ De quin color era el vestit d'en Dobby? ○ Quin és l'encanteri més famós d'en Harry Potter? ● Reflexionem sobre les diferències que trobem entre les preguntes apuntant les respostes a la pissarra. ● Establim els criteris d'avaluació que haurem d'incloure en la llista de verificació. Podem incloure: ○ Claredat i Comprensió. ○ Rellevància. ○ Profunditat de Comprensió. ○ Varietat d'Enfocaments. ○ Originalitat i Creativitat. ● Dissenyem les frases de la llista de verificació que ens permetran avaluar cadascuna de les preguntes, per exemple: ○ Claredat i Comprensió: La pregunta està redactada de manera clara i és fàcil d'entendre. ○ Rellevància: La pregunta està directament relacionada amb el contingut del text llegit. ○ Profunditat de Comprensió: La pregunta fomenta una comprensió profunda del text i el pensament crític en lloc d'una resposta superficial. ○ Varietat d'Enfocaments: La pregunta aborda diferents aspectes del text, com a personatges, trama, temes o altres elements rellevants. ○ Originalitat i Creativitat: La pregunta mostra creativitat o un enfocament únic per a explorar el text, en lloc de ser genèrica o previsible. ● Comencem a omplir el nostre instrument d'avaluació Act 2. Document de treball - Instrument d'avaluació preguntes 3. Preparem un banc de preguntes: ● Organitzem la classe en grups de treball de quatre persones.
--	---

	• Expliquem que per les característiques pròpies de <i>Scratch</i> les preguntes poden ser: ◦ De veritable / fals. ◦ De selecció fins a 4 opcions. (Fent servir lletres) ◦ De selecció fins a 4 opcions. (Fent servir imatges) • Convidem cada grup a crear 12 preguntes (3 per cada categoria) de forma autònoma. • Avaluem les preguntes dels altres, per fer-ho cada grup avaluarà a dos grups diferents. D'aquesta forma tothom rebrà dues avaluacions sobre la seva feina. Fent servir el document Act 2. Document de treball - Instrument d'avaluació preguntes • Modifiquem les preguntes formulades considerant la retroacció rebuda per part del grup i afegint la versió definitiva a un document de treball compartit per tal de tenir-les de referència. Act 2. Document de treball - Banc de Preguntes 4. Realitzem la tria definitiva de preguntes: • Expliquem que a partir del banc de preguntes de la classe, cada grup ha de triar un mínim de 12 preguntes, fent servir almenys dues preguntes de cada tipologia: ◦ De veritable / fals. ◦ De selecció fins a 4 opcions. (Fent servir lletres) ◦ De selecció fins a 4 opcions. (Fent servir imatges) • Convidem cada grup a donar resposta a les preguntes tot omplint el document de resum, és molt important fer aquest exercici, ja que ens permetrà programar el programa d'<i>Scratch</i> sense problemes Act 2. Document de treball - Preguntes definitives del grup
Objectius de l'activitat	1. Identificar elements clau en un text literari, rellevants per a la formulació de preguntes de comprensió. 2. Utilitzar paraules interrogatives de manera efectiva. 3. Dissenyar una llista de verificació per a avaluar preguntes de comprensió lectora. 4. Crear preguntes de comprensió lectora que compleixin amb els criteris establerts.
Materials que es necessiten per a desenvolupar-la.	• Ordinador de l'aula o la biblioteca • Projector
Recursos	Act 2. Document de treball - Instrument d'avaluació preguntes Act 2. Document de treball - Banc de preguntes Act 2. Document de treball - Preguntes definitives del grup

ACTIVITAT 3: Programem un joc de preguntes amb <i>Scratch</i> .	
Tipologia de l'activitat.	Desenvolupament (2 de 3)
Temporalització	180 min
Organització de l'alumnat	Grups reduïts de dues persones
Explicació de l'activitat	Coneixem l'entorn de programació per blocs <i>Scratch</i> i aprenem a crear i programar els nostres personatges, objectes i escenaris. Finalment, programem l'inici del joc i l'enviament de missatges entre objectes.
Desenvolupament de l'activitat	1. Explorem l'entorn de programació: • Organitzem l'aula en grups de treball, en aquest cas partint dels grups de la classe anterior l'alumnat s'haurà d'organitzar en parelles de treball. Cada parella desenvoluparà un joc. • Expliquem que durant tres sessions ens dedicarem a programar amb <i>Scratch</i>, per fer-ho és recomanable que tothom creï el seu propi compte. També expliquem que en finalitzar les sessions haurem après a crear els nostres personatges, objectes i escenaris i programar l'inici del joc i l'enviament de missatges entre objectes. • Mostrem com crear un compte de <i>Scratch</i> i deixem un temps prudencial per crear els comptes personals. Disposem del document de suport: Crear un compte Scratch • Explorem l'entorn de programació, mostrant les pestanyes de blocs per programar accions, vestits i sons. • Ensenyem a l'alumnat el document Targetes Scratch, aquestes targetes seran la guia per desenvolupar el seu joc. Cada grup ha de disposar d'una còpia d'aquestes targetes preferiblement en format físic. • Repartim a cada grup la seva còpia de les targetes (una còpia per cada dos alumnes) 2. Creem personatges i escenaris: • Expliquem que el nostre joc ha de tenir un personatge que ens guiï al llarg de les preguntes, també serà necessari ambientar el joc amb escenaris que ens recordin al llibre que hem triat. • Pensem quin personatge del llibre ens agradaria que fos el nostre guia pel joc i quins escenaris ens agradaria representar, triant un mínim de 3 escenaris. • Escrivim doncs quins personatges i escenaris necessitem pel joc. • Explorem la galeria de personatges i escenaris de Scratch seguint la Targeta 1.

	• Creem els nostres propis personatges i escenaris seguint la Targeta 1. • Editem els nostres personatges per poder mostrar les respostes Targeta 2. • Expliquem com iniciar el joc utilitzant alguns dels blocs com són els d'aspecte. Aquestes programacions les trobem a la Targeta 3. 3. Comunicació i preguntes: • Treballem de forma autònoma seguint els passos de la Targeta 4 per crear les preguntes i les respostes del joc: ◦ Programació dels missatges del personatge. 4. Programem el joc de preguntes: • Treballem de forma autònoma seguint els passos de la Targeta 5 per programar el joc de preguntes. Per començar d'una manera progressiva el nostre programa amb <i>Scratch</i> caldria programar una pregunta de cada tipus. Un cop comprovem que funciona podem programar tantes preguntes com vulguem, repetint, copiant, duplicant i editant els blocs corresponents, i adaptant el text de les preguntes i de les respostes. ◦ Posició d'objectes ◦ Fer un objecte aparèixer / desaparèixer. ◦ Fer que un objecte digui una frase. ◦ Fer un objecte moure's. ◦ Canvi d'escenari. ◦ Posició d'objectes ◦ Enviar missatges ◦ Canvi de vestits dels objectes ◦ Acció amb tecles del teclat 5. Ampliem el joc de preguntes • Cada grup ha de preparar el seu joc de preguntes amb un mínim de 12, però ho podem ampliar amb el banc de preguntes elaborat en les sessions anteriors.
Objectius de l'activitat	1. Descobrir l'entorn de programació <i>Scratch</i>. 2. Dissenyar personatges i escenaris relacionats amb el llibre escollit. 3. Desenvolupar habilitats de programació i resolució de problemes. 4. Treballar de manera autònoma en grup.

Materials que es necessiten per a desenvolupar-la.	• Ordinador de l'aula o la biblioteca • Projector • Ordinadors per a l'alumnat
Recursos	• Scratch https://scratch.mit.edu/ • Crear un compte Scratch • Targetes Scratch
Suggeriments/observacions	Crear un compte Scratch 3.0 Targetes de programació Scratch 3.0

ACTIVITAT 4: Connectem i muntem el <i>Makey Makey</i> .	
Tipologia de l'activitat.	Desenvolupament (3 de 3)
Temporalització	120 min
Organització de l'alumnat	Grups reduïts de dues persones
Explicació de l'activitat	Dediquem aquestes sessions a connectar, muntar i dissenyar el comandament del nostre joc de preguntes amb la placa <i>Makey Makey</i>
Desenvolupament de l'activitat	1. Introducció als materials conductors i aïllants: • Expliquem que els materials conductors són com els "camins" per on l'electricitat pot fluir fàcilment. Podem pensar-los com a carreteres per les quals els cotxes (en aquest cas, els electrons) poden moure's ràpid. • Presentem diferents exemples de materials conductors (alumini, coure, aigua, ferro, etc.) i no conductors (plàstic, fusta, el vidre, etc.) • Expliquem que amb la placa de <i>Makey Makey</i> crearem un circuit elèctric. Aquest circuit és com un camí per a l'electricitat. En aquest cas hem de pensar l'electricitat com un cotxe de Fórmula 1 que vol viatjar per aquest camí. Perquè el cotxe (l'electricitat) es mogui, necessitem un camí que estigui complet, com un circuit tancat de carreres. Per a tancar el circuit i permetre que el cotxe (l'electricitat) es mogui, necessitem: ○ Font d'energia: Imagina que és com una gasolinera per al cotxe. Aquí és d'on l'electricitat obté la seva energia. En aquest cas la nostra font d'energia serà el propi ordinador. ○ Cables: Són com els carrers del circuit. Usem cables per a connectar la font d'energia a les llums, timbres o qualsevol cosa que volem que funcioni amb electricitat. En aquest cas la placa. 2. Descubrim la placa <i>Makey Makey</i>: • Expliquem que durant dues sessions ens dedicarem a conèixer la placa <i>Makey Makey</i>, crear i programar el comandament del joc. • Presentem el document Act 4. Descubrim el <i>Makey Makey.docx</i> donant accés a l'alumnat perquè puguin fer la descoberta de forma autònoma. • Organitzem l'aula en grups de treball mantenint les parelles de les sessions de programació. • Repartim un kit de <i>Makey Makey</i> per cada grup.

	• Convidem l'alumnat a seguir els passos de la descoberta del <i>Makey Makey</i>. Donem suport als grups que ho necessitin. 3. Dissenyem el comandament: • Reflexionem sobre els botons que necessitem per controlar el nostre joc (fletxa amunt, fletxa avall, fletxa a la dreta, fletxa a l'esquerra) • Creem un esbós del comandament i pensem en els materials conductors que utilitzarem per elaborar-lo. És recomanable fer servir una base de cartó per poder moure fàcilment el comandament i guardar-lo quan no el fem servir. • Animem a l'alumnat a ser creatius i a dissenyar i construir un comandament amb el material Disponible.
Objectius de l'activitat	1. Entendre la diferència entre materials conductors i aïllants. 2. Conèixer la placa <i>Makey Makey</i>. 3. Dissenyar i crear un comandament amb material de treballs manuals. 4. Treballar en equip i mostrar proactivitat. 5. Resoldre els problemes amb autonomia.
Materials que es necessiten per a desenvolupar-la.	• Ordinador per al docent • Ordinadors per a l'alumnat • Projector • Kit <i>Makey Makey</i>. (placa, cables <i>Alligator</i> i connector USB) • Material conductor • Material de manualitats per dissenyar el comandament
Instruments d'avaluació	Act 4. Rúbrica d'avaluació descobrint el Makey Makey
Recursos	<i>Makey Makey</i> https://makeymakey.com/
Suggeriments/observacions	Descobrim el Makey Makey

ACTIVITAT 5: Comprovem la nostra comprensió lectora.	
Tipologia de l'activitat.	Final
Temporalització	120 min
Organització de l'alumnat	Grups reduïts de quatre persones
Explicació de l'activitat	En aquesta activitat despleguem el seu joc tot avaluant els jocs d'altres grups. Seguidament, implementem millores en els nostres jocs en funció de la retroalimentació rebuda. Finalment, creem un repositori de jocs de comprensió lectora i reflexionem sobre la seva experiència i aprenentatges d'aquesta experiència.
Desenvolupament de l'activitat	1. Avaluem el nostre joc: • Demanem a l'alumnat que desplegui el seu joc, tot connectant la placa <i>Makey Makey</i> i accedint al seu programa d'<i>Scratch</i>. • Expliquem que un cop programat els nostres jocs arriba el moment de demanar a un grup d'experts que ho avaluïn. En aquest cas farem que els grups avaluïn el joc d'altres. • Demostrem com realitzar un registre d'observació, en aquest cas cada grup ha d'observar: Act 5. Registre d'Observació: Makey Makey ○ El disseny del comandament. ○ La connectivitat dels elements. ○ La qualitat de les preguntes. ○ La programació de les preguntes. ○ La pertinença dels escenaris i els personatges. • Animem a l'alumnat a realitzar comentaris constructius sobre la programació del grup que avaluïn tot proposant millores per optimitzar el codi o millorar el disseny del comandament. És també una bona oportunitat per reflexionar sobre la pròpia feina. 2. Apliquem les millores al joc: • Donem un temps perquè cada grup modifiqui el seu joc tot considerant l'avaluació rebuda. • Preparem els jocs per ser compartits i demanem als grups que enviïn l'enllaç dels seus projectes per ser publicats al repositori de jocs de la biblioteca i posar-los a disposició de tot l'alumnat de primària. 3. Creem un Estudi de Scratch:

	• Seguim les instruccions del document <i>Creació d'un Estudi amb Scratch</i> per crear el repositori dels jocs de comprensió lectora del llibre de la nostra classe. 4. Avaluem la consecució del repte: • Finalitzem la sessió avaluant tot el que hem après en la Situació d'Aprenentatge. • Demanem a l'alumnat que de forma individual ompli el document d'autoavaluació. • Reflexionem com a grup classe en els aprenentatges de la SA.
Objectius de l'activitat	1. Avaluar i millorar el joc de preguntes, tot incloent la retroacció dels altres grups. 2. Desenvolupar la capacitat d'autoavaluació i coavaluació crítica. 3. Reflexionar sobre el procés d'aprenentatge i les competències desenvolupades durant la Situació d'Aprenentatge.
Materials que es necessiten per a desenvolupar-la.	• Ordinador per al docent • Ordinadors per a l'alumnat • Projector
Instruments d'avaluació	Act 5. Rúbrica d'avaluació: Comprovem la nostra comprensió lectora! Act 5. Diana d'autoavaluació de l'activitat: Comprovem la nostra comprensió lectora! Act 5. Registre d'observació: Makey Makey
Recursos	Act 5. Creació d'un Estudi amb Scratch