



Facultat de Psicologia, Ciències
de l'Educació i de l'Esport Blanquerna

Universitat Ramon Llull

laSalle ENG

Universitat Ramon Llull

ENGINYERIA I ARQUITECTURA LA SALLE
FACULTAT DE PSICOLOGIA, CIÈNCIES DE
L'EDUCACIÓ I DE L'ESPORT BLANQUERNA
(UNIVERSITAT RAMON LLULL)

Màster en Formació del Professorat
d'Educació Secundària, Batxillerat,
Formació Professional i Ensenyament
d'Idiomes

TREBALL FINAL DE MÀSTER

Curs 2017-2018

Andrés Pont Gómez

ESCOLA TÈCNICA SUPERIOR D'ENGINYERIA
ELECTRÒNICA I INFORMÀTICA LA SALLE
FACULTAT DE PSICOLOGIA, CIÈNCIES DE
L'EDUCACIÓ I DE L'ESPORT BLANQUERNA

TREBALL FINAL DE MÀSTER

L'Scrabble al currículum d'ESO

ALUMNE

PROFESSOR PONENT

Andrés Pont Gómez

Elena Jurado

ACTA DE L'EXAMEN DEL TREBALL FINAL DE MÀSTER

Reunit el Tribunal qualificador en el dia de la data, l'alumne

Andrés Pont Gómez

va exposar el seu Treball Final de Màster, el qual va tractar sobre el tema següent:

L'Scrabble al currículum d'ESO

Acabada l'exposició, contestades per part de l'alumne les preguntes formulades pels membres del tribunal i avaluada la memòria del Treball Final de Màster, aquest tribunal valora el Treball Final de Màster amb la qualificació de

Aquesta qualificació prové de l'avaluació ponderada de les competències que es detallen a continuació:

Competència Específica 57: Adquirir experiència en la planificació, docència i mètodes d'avaluació de la Tecnologia.

Competència Específica 58: Potenciar la capacitat de comunicació oral per a la pràctica docent.

Competència Específica 59: Dissenyar, implementar i col·laborar en les propostes de millora en els diversos àmbits d'actuació a partir de les conclusions basades en la pràctica.

Barcelona,

VOCAL DEL TRIBUNAL

VOCAL DEL TRIBUNAL

PRESIDENT DEL TRIBUNAL



Abstract

El joc i la ludificació és un demostrat component motivador en un procés d'ensenyament i aprenentatge. I l'Scrabble, com a joc estratègic, lingüístic i matemàtic és una eina totalment vàlida per utilitzar-se en processos educatius, però poc coneguda i explotada en l'àmbit català i espanyol.

Hi ha un seguit de continguts i competències del currículum d'ESO que es poden treballar amb l'Scrabble, tant de coneixement com actitudinals. N'hi ha que s'adquireixen només jugant Scrabble i d'altres que s'incorporen de forma natural en el procés. Dins l'àmbit lingüístic trobem la millora de l'ortografia, l'augment del vocabulari i es pot aprofundir en les categories gramaticals; en l'àmbit matemàtic es reforça el càlcul mental i s'hi poden introduir conceptes estadístics.

Per incorporar l'Scrabble com a eina en una unitat didàctica, creem en aquest treball diversos recursos en forma de presentació i tests, i un programa Scratch que permet realitzar explicacions a través de l'Scrabble de forma senzilla, interactiva i dinàmica. A més, l'exemple d'una unitat didàctica mostra la integració de tots aquests elements i les possibilitats d'una avaluació continuada i on es té en compte el progrés de l'alumnat.



Índex

Abstract	1
Índex.....	2
Índex de taules.....	3
Índex d'il·lustracions.....	4
1. Introducció	5
1.1. Antecedents.....	5
1.2. Motivació	6
1.3. Objectius	7
2. Estat de l'Art.	8
2.1. El joc com a eina educativa.....	8
2.2. Scrabble i educació.....	10
3. Metodologies en el procés d'ensenyament i aprenentatge mitjançant l'Scrabble.....	13
3.1. Aprenentatge directe, indirecte i afegit.	13
3.2. Aprendre jugant.....	14
3.3. Jocs de paraules	21
4. Competències i continguts d'ESO que es poden treballar a partir de l'Scrabble.....	25
4.1. Àmbit de llengües.....	25
4.2. Àmbit matemàtic.....	28
4.3. Àmbit social.....	31
4.4. Àmbit de cultura i valors	31
4.5. Àmbit de l'educació física.....	32
4.6. Resum de continguts clau inclosos a l'Scrabble.....	32
5. Recursos desenvolupats pels tallers de Scrabble.....	34
5.1. Arxius base pels professors.....	34
5.2. Presentacions sobre Scrabble.....	36
5.3. Tests Socrative per treballar continguts.....	36
5.4. Aplicació Scratch pels professors.....	37
5.5. Fulls de càlcul.....	44
6. Unitat didàctica d'exemple	48
6.1. Introducció	48
6.2. Context.....	48
6.3. Objectius	49



6.4.	Competències	49
6.5.	Metodologia.....	49
6.6.	Recursos	54
6.7.	Programació	56
6.8.	Avaluació	59
7.	Glossari	68
8.	Conclusions.....	70
9.	Referències bibliogràfiques	72
10.	Annexos	74
10.1.	Full d'anotacions.....	75
10.2.	Tests Socrative.....	76
10.3.	Presentacions	100
10.4.	Full individual de seguiment.....	112

Índex de taules

Taula 1:	variables del joc de paraula “petits textos”.....	23
Taula 2:	dinàmiques de jocs de paraules i característiques.....	24
Taula 3:	continguts de l'àmbit de llengües.....	27
Taula 4:	continguts de l'àmbit matemàtic.	30
Taula 5:	continguts clau de l'àmbit de cultura i valors.....	32
Taula 6:	continguts de l'àmbit de l'educació física.....	32
Taula 7:	continguts clau a partir de l'Scrabble.	33
Taula 8:	relació de presentacions creades i continguts possibles	36
Taula 9:	relació de continguts dels tests Socrative.	37
Taula 10:	tests Socrative per la unitat didàctica.	54
Taula 11:	programació de la unitat didàctica.	56
Taula 12:	seqüència didàctica i recursos necessaris.	58
Taula 13:	relació entre ítems avaluats i competències.	62



Índex d'il·lustracions

Il·lustració 1 taulell i fitxes en català	10
Il·lustració 2: maneres de col·locar una paraula en Scrabble.....	14
Il·lustració 3: jugada d'exemple.	29
Il·lustració 4: imatge de components del joc creats.....	35
Il·lustració 5: extracte de la presentació model de temàtica Scrabble.....	35
Il·lustració 6: exemple de pregunta Socrative	37
Il·lustració 7: opcions de joc a l'aplicació Scratch.....	38
Il·lustració 8: programació de el personatge "partida clàssica"	39
Il·lustració 9: Inici de les fitxes com a còpies.	39
Il·lustració 10: moviment de les fitxes.....	40
Il·lustració 11: situació de fitxes al taulell.....	40
Il·lustració 12: programa de canvi de fitxes.....	41
Il·lustració 13: creació inicial del llistat descartadas.....	41
Il·lustració 14: extracció de fitxes a l'atzar.	42
Il·lustració 15: elecció de lletra específica	42
Il·lustració 16: partida de pràctica amb Scratch.....	43
Il·lustració 17: partida clàssica amb Scratch	43
Il·lustració 18: partida duplicada amb Scratch	44
Il·lustració 19: extracte del full de càlcul pel seguiment de tallers.	45
Il·lustració 20: extracte del full de càlcul per campionats.	46
Il·lustració 21: imatge d'impressió d'una classificació.....	47
Il·lustració 22: anvers i revers de les cartes premi.....	51
Il·lustració 23: disposició de l'aula	53
Il·lustració 24: mostra de cartolina d'anagramar	55
Il·lustració 25: infografia inicial de la UD	55
Il·lustració 26: factor de progressió al full de càlcul.	60
Il·lustració 27: Control de dificultat associat a un ítem	67
Il·lustració 28: extracte del full de càlcul d'avaluació.....	67



1. Introducció

En aquest treball fem un anàlisi de les possibilitats per desenvolupar competències establertes dins de l'Educació Secundària Obligatòria (ESO) a través del joc de taula Scrabble^{1 2}.

Inicialment repassem les teories i metodologies sobre la relació entre joc i pedagogia, des de la part més psicològica a la part més pràctica. D'aquesta manera, fonamentem en un context teòric tot el desenvolupament posterior.

A partir d'aquí, comencem per diferenciar els tipus d'aprenentatge que es poden aconseguir a través de l'Scrabble: els que s'assoleixen només jugant, que anomenarem *aprenentatges directes*; els que es poden incorporar fàcilment dins del procés d'introducció i millora del joc, que anomenarem *aprenentatges indirectes*, i aquells en què l'ús de l'Scrabble és només una eina visual o anecdòtica, que anomenarem *aprenentatges afegits*. Amb aquesta anàlisi podem entendre els aprenentatges que podem vehicular a partir del joc de Scrabble, sigui amb una partida clàssica (directes) o amb una partida duplicada (directes, indirectes i afegits); o amb jocs de paraules (indirectes i afegits).

Seguidament desglossem les competències i continguts que dins del currículum d'ESO es poden treballar a partir de l'Scrabble. Té un gran component de l'àmbit de llengua, però també es poden treballar competències matemàtiques i de cultura i valors, i fins i tot es pot relacionar amb alguns continguts dels àmbits social i d'educació física.

Hem desenvolupat recursos per tots els moments del procés: presentacions (per introduir i donar explicacions magistrals), programa Scratch (per a dinàmiques d'ensenyament i aprenentatge amb l'alumnat), tests Socrative (avaluació diagnòstica i continua), fulls de càlcul (seguiment dels tallers i "avaluació final") i arxius en diferents formats per poder crear o modificar qualsevol material. Aquests recursos estan pensats perquè es pugui utilitzar l'Scrabble a classe d'una manera dinàmica i motivadora, però fàcil d'introduir, i tenint en compte sempre els objectius competencials proposats.

Acompanyem també una proposta d'unitat didàctica en un context específic, però que pretén ser el més transferible possible. Es combinen en aquesta unitat tots els tipus d'aprenentatge amb les diferents metodologies i els recursos desenvolupats. Però, a més, s'hi afegeix un model d'avaluació que té en compte l'avaluació continuada, els resultats de jugar Scrabble així com la progressió de l'alumnat.

1.1. Antecedents

La relació entre el joc i el creixement personal de les persones ha quedat clarament demostrada amb les teories de Gross (1902), Piaget (1973) i Vigotsky (citada per Wertsch, 1988), entre d'altres.

En l'àmbit educatiu s'han desenvolupat diferents metodologies que busquen enllaçar els avantatges en motivació que ofereixen els jocs amb els processos d'aprenentatge. Entre

¹ Scrabble és una marca registrada per Hasbro als EUA i el Canadà, i per Mattel a la resta del món.

² Tot i existir molts jocs genèrics o amb petites variants, s'utilitza Scrabble en ser el més consolidat arreu del món.



elles, l'aprenentatge basat en jocs i la ludificació³ (també dit *gamificació*, anglicisme no normativitzat). Estudis al voltant d'aquestes metodologies (Hunicke, Leblancand & Zubec, 2004; Cortizo et al., 2011) donen eines concretes que permeten incorporar el joc a l'aula amb més garanties d'èxit.

Aquests conceptes i pràctiques actualment s'estan enfocant a través de les TIC i els videojocs; però a través dels jocs tradicionals també s'han estudiat al llarg de la història. Els escacs, per exemple, és un dels jocs que més s'ha relacionat amb l'educació i s'han realitzat nombrosos estudis que relacionen aquest joc amb els desenvolupament d'habilitats cognitives (Fernández, 2008).

Els avantatges de l'Scrabble, com als escacs, poden ser de tipus cognitiu, estratègic i de presa de decisions. Però a més incorpora aspectes matemàtics i, sobretot, de la llengua: augmenta el vocabulari i millora l'ortografia (Velázquez, 2013).

Hi ha articles periodístics o divulgatius que donen llistes d'avantatges de jugar a Scrabble. D'altres (Vinyals, 2006) proposen activitats que relacionen la pràctica de l'Scrabble amb continguts molt específics del currículum. Però no hi ha una anàlisi de la pràctica d'aquest joc relacionada amb les competències que s'han d'assolir segons les noves directrius educatives (com tampoc n'hi ha d'altres jocs clàssics que es podrien assimilar). I encara menys una proposta d'avaluació que permeti quantificar l'assoliment d'una determinada competència a partir del joc.

1.2. Motivació

Avui en dia la informació és extensa i immediata, i els correctors ortogràfics i les calculadores s'integren a qualsevol eina TIC. Són tan a l'abast que pot arribar a desdibuixar-se l'assoliment de les competències d'expressió escrita i càlcul mental, transversals per a qualsevol propòsit.

L'Scrabble és una eina que pot identificar, motivar i aprofundir vocacions, sobretot en l'àmbit lingüístic. També pot enfortir el càlcul mental, a més d'altres competències socials i acadèmiques que s'aniran detallant. És una eina molt accessible econòmicament: pot ser pràcticament de cost nul, si el centre o l'alumnat imprimeix el taulell i les fitxes; o com a màxim arribar al cost de 8 jocs de taula (suficients per a una classe de 32 alumnes).

A secundària, el coneixement previ de l'alumnat, sigui quin sigui, permet perfectament jugar a Scrabble sense grans dificultats. Per part del professorat, introduir el joc de l'Scrabble no requereix grans coneixements, i la part estratègica pot anar descobrint-la paral·lelament amb l'alumnat. La preparació prèvia que ha d'afrontar el professorat per incorporar l'Scrabble a l'aula és la programació i la creació de material, com en qualsevol unitat didàctica. Però, en aquest procés, el desconeixement de les possibilitats del joc pot fer difícil visualitzar quin tipus d'activitats es poden realitzar, i com es poden relacionar amb les competències. La manca de material de suport també pot suposar una càrrega

³ Tot i l'ús més estès en l'àmbit universitari del mot no normativitzat *gamificació*, s'utilitza en aquest treball la paraula acceptada *ludificació*. Per una part, per la pràctica coherent de no utilitzar un mot nou manlleu d'un altre idioma quan ja existeix una que té el mateix significat. I per un altra per ser el màxim de respectuós amb el diccionari, obligació implícita dins d'un context de Scrabble.



excessiva. En aquest treball pretenem facilitar el procés de preparació en aquests dos aspectes, a través d'exemples i oferint material en suport TIC.

El que és clar és que jugar a Scrabble, i la ludificació que se'n pugui derivar, pot incrementar la motivació de l'alumnat. I l'existència de campionats escolars afegeix, a més d'una motivació extra, un compromís amb els companys i les companyes, amb el grup i amb el centre escolar.

L'aproximació a l'Scrabble de l'autor d'aquest text va ser en la infància, dins la unitat familiar, on era un joc de taula més. I la curiositat lingüística i estratègica va créixer a través dels jocs de paraules i de lògica de les revistes de passatemps. Aquesta curiositat la trobem a faltar en una gran part de l'alumnat. Com a jugador, jutge, organitzador i fundador d'activitats i associacions de Scrabble, coneixem perfectament les virtuts que té i les possibilitats de relació amb l'educació. Junt amb els coneixements adquirits durant el Màster de Formació del Professorat, aquest treball ajudarà a donar forma a aquesta visió. La reflexió i relació entre competències, continguts, activitats i avaluació han de permetre poder oferir l'eina de l'Scrabble com una eina més a escollir, recolzada en una base teòrica i amb exemples pràctics.

1.3. Objectius

Aquest treball té l'objectiu general següent:

- Donar al professorat de secundària eines teòriques i metodològiques per al desenvolupament d'una programació didàctica mitjançant l'Scrabble.

Aquest objectiu es pot dividir en quatre objectius específics:

- Donar una base teòrica per al desenvolupament d'un joc en un context educatiu.
- Relacionar els tipus d'aprenentatge que es poden assolir i les metodologies a aplicar amb l'Scrabble.
- Seleccionar els continguts que es poden desenvolupar en Scrabble, i relacionar-los amb les competències corresponents.
- Crear i oferir recursos TIC i mostrar eines web i aplicacions sobre Scrabble que facin de suport a l'aula.
- Integrar metodologies, continguts i recursos analitzats en la programació, didàctica i avaluació d'una unitat didàctica.



2. Estat de l'Art.

2.1. El joc com a eina educativa

De totes les definicions de joc, una de les més completes i consolidades és la de Huizinga (1994). El joc és una activitat independent de totes aquelles que es poden considerar d'una utilitat o necessitat immediata. Es realitza a més seguint unes regles específiques, i en un determinat temps i espai. Tampoc ha de tenir cap interès material ni benefici, per la qual cosa es considera totalment gratuïta. Ha de ser completament lliure, realitzada pel propi plaer de realitzar-la; i el fet que segons quin joc o que per moments suposi competència o tensió no treu que hagi de suposar alegria i distensió. A més, ha de suposar conflicte davant la necessitat d'arribar a uns objectius, havent-los de superar a partir d'unes determinades decisions.

El joc és necessàriament social o, com a mínim, interactiu. Jugant, l'infant aprèn a establir relacions socials amb altres persones, a més de resoldre problemes propis de l'edat (Meneses y Monge, 2001). Tot i que s'ha de tenir en compte que la irrupció de les noves tecnologies, amb els videojocs de les consoles, els ordinadors i els jocs per internet, aquesta interacció és cada vegada més amb una màquina.

Tot i les diferències conceptuals dels diferents teòrics, tots concorden en la importància del joc en els aspectes psicològics, pedagògics i socials de l'ésser humà.

Segons Gross (1902) la naturalesa del joc és natural e intuïtiva. Com en tots els animals és una preparació per a la vida adulta i la supervivència, perquè desenvolupa funcions i capacitats que preparen l'infant en les activitats que realitzarà quan sigui gran. Això és així fins al punt que es pot dir que no juguem perquè som infants, sinó que som infants per poder jugar.

Piaget (1973) va un pas més enllà i associa tres estructures bàsiques del joc amb les fases evolutives del pensament humà: el joc com a simple exercici, semblant al de l'animal, com indica Gross; el joc simbòlic, on es desenvolupa el pensament abstracte, i el joc reglat, on intervenen normes i acord de grup.

Tot i aquesta reflexió, Piaget basa les seves teories en un enfocament cognitiu, des del pensament intern individual de les persones. Vigotsky (citada a Wertsch, 1988) aporta un altre aspecte; el del joc com a necessitat de reproduir el contacte amb els altres. El joc per si mateix és un fenomen de tipus social, i és a través d'aquest que es presenten escenaris que van més enllà dels instints i pulsacions internes individuals. Estableix a més que amb el joc, com a activitat social, s'aconsegueixen assumir papers o rols complementaris al propi, gràcies a la cooperació amb iguals.

La contribució d'aquests dos últims autors, com a dos dels teòrics principals del constructivisme, és de vital importància, ja que les postulacions del constructivisme coincideixen en gran mesura amb els objectius i competències a desenvolupar per part del currículum de secundària actual, que es poden concretar en el saber, el saber fer i el saber ser. El joc no només permet treballar aquestes competències, sinó que a més ho fa d'una manera significativa per al subjecte, condició indispensable en el procés d'ensenyament i aprenentatge (Ausubel, 1987).



Aquesta capacitat innata de jugar per aprendre, per preparar-se per la vida, no solament forma part de l'etapa primerenca del desenvolupament de les persones, sinó que es pot aprofitar com a metodologia dins d'un procés d'ensenyament i aprenentatge en qualsevol moment, amb qualsevol objectiu i en qualsevol edat. En aquest aspecte s'han desenvolupat dues pràctiques (molt properes i a vegades indissolubles): l'aprenentatge basat en jocs i la ludificació.

L'aprenentatge basat en el joc es fonamenta en l'ús de jocs per tal de millorar la motivació i adquisició de coneixements i competències per part dels alumnes en el seu procés d'aprenentatge (Hogle, 1996). Tot i que generalment es refereix a jocs digitals o de natura computacional, també inclou els tradicionals.

La ludificació és la utilització de mecàniques basades en els jocs, la estètica i el pensament lúdics per fidelitzar a les persones, motivar accions, promoure l'aprenentatge o resoldre problemes (Kapp, 2012). És important recalcar que la ludificació per si mateixa no és un joc; és un concepte diferent i que té a veure menys amb els jocs que amb el màrqueting, la motivació o la fidelització dels usuaris (Cortizo et al., 2011).

Per tant, en l'aprenentatge basat en jocs el contingut està inclòs en el joc, o es transforma per adequar-se a l'estructura del joc. En canvi, en la ludificació el mecanisme és a la inversa: al contingut se li afegeixen estructures pròpies del joc (Goiri, 2015).

Per poder realitzar una correcta ludificació, hem d'entendre i concretar, més enllà de la definició de joc, els aspectes que fan del joc un joc. Hunicke, LeBlancand i Zubec (2004) estableixen tres components del disseny del joc que es relacionen amb la interacció amb aquest: les mecàniques, les dinàmiques i les percepcions. Les mecàniques descriuen els components específics del joc: narrativa, reptes, punts, nivells... Les dinàmiques són les accions dels jugadors enfront les mecàniques o entre ells: col·laborar, decidir, negociar, explorar... I les percepcions són les respostes emocionals dels jugadors quan interactuen amb el joc: enveja, satisfacció, sorpresa, confiança... Per realitzar la ludificació d'un contingut, no només s'han de tenir uns objectius, també cal tenir en compte aquests aspectes.

No és fàcil ni immediata l'aplicació de la ludificació a l'aula. Parente (2016) fa un llistat dels quatre errors més comuns que poden provocar decepcions en el procés d'implementació. El primer punt i el més perillós és confondre jugar amb ludificació. Jugar un joc o un videojoc no necessàriament farà arribar a l'alumne a l'èxit en l'adquisició d'unes determinades competències. Els punts 2 i 3 tenen a veure amb la necessitat d'implicar en la mesura del possible el professorat i al direcció del centre en la ludificació. El quart error és que el joc no tingui un equilibri en el procés. Això vol dir que la progressió ha de ser possible, ja que l'excessiva dificultat pot suposar rebuig i abandonament; però també ha de suposar un repte, perquè amb reptes inexistents o massa fàcils l'alumne s'avorrirà i desconnectarà del procés.

Dins d'aquest context no es diferencien els jocs de paraules dels altres. No apareix una classificació que els tingui en compte fins el 1996, amb una enciclopèdia del francès Lhôte (citada per Comas, 2001). Però això no eximeix que existeixin anàlisis dels tipus de jocs de paraules, com l'exhaustiu de Serra (2010) i les seves aplicacions en educació (Serra, 2002; Badia i Vilà, 1998)); estudis que ens aproximem a l'entorn de l'Scrabble.



2.2. Scrabble i educació

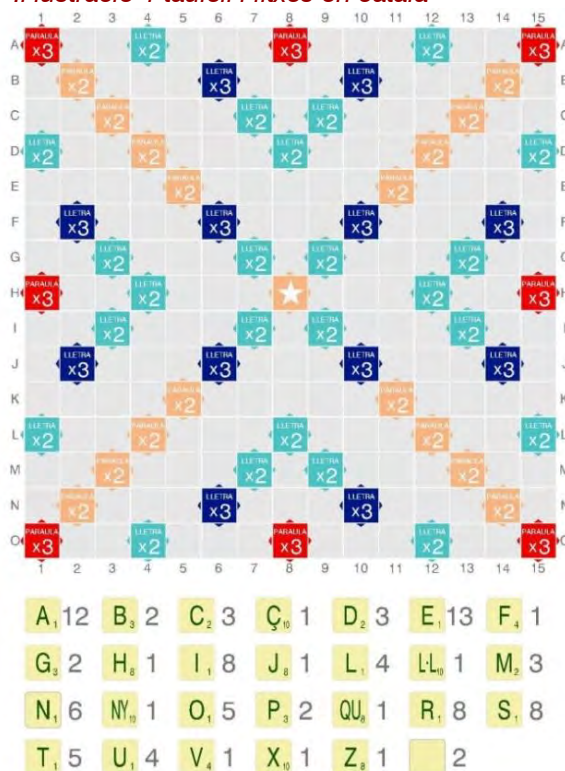
2.2.1. L'Scrabble

L'Scrabble és un joc de taula basat en la formació de paraules que es van col·locant sobre un taulell. La formació de les paraules es realitza a partir d'unes fitxes, on cada una representa una lletra i un valor, que es van extraient a l'atzar d'una bossa. Cada jugador ha d'anar col·locant la seva paraula al taulell, combinant-la amb les que ja hi són, de forma que es va creant una mena de mots encreuats. A mesura que va utilitzant les lletres del seu faristol les ha d'anar reposant fins que s'acabin de la bossa.

El taulell és una graella de 15x15 quadres, amb una sèrie de bonificacions a la lletra o a tota la paraula. El valor de cada lletra es va sumant, afegint les bonificacions pertinents, a la puntuació de cada jugador. D'aquesta manera guanya qui més punts ha sumat quan s'acaben les últimes fitxes del faristol d'un dels jugadors.

Com a joc on intervenen les lletres i les paraules, ha d'estar adaptat a cada un dels idiomes. En català, per exemple, es distingeix per tenir fitxes amb les lletres Ç i amb les combinacions L·L i NY, i desapareixen respecte l'original en anglès la K, la W i la Y. El valor i quantitat de les lletres també canvia segons la freqüència i dificultat d'utilització (Il·lustració 1).

Il·lustració 1 taulell i fitxes en català⁴



Actualment l'Scrabble es juga arreu del món i s'ha traduït a més de 30 idiomes. La seva pràctica és més o menys difosa depenent de l'idioma. El francès és el que més s'ha consolidat, amb clubs, circuits i campionats que poden tenir fins a 1000 persones inscrites.

⁴ Totes les il·lustracions i taules d'aquest treball són de creació de l'autor.



2.2.2. Scrabble a Catalunya

La versió catalana de l'Scrabble existeix des de 1990. La seva difusió posterior va ser gràcies a la formació d'un grup de joc al Bar Queimada de Barcelona, amb escriptors, periodistes, lingüistes, creadors de mots encreuats i amants de les lletres que es reunien periòdicament per jugar-hi. Aquest va ser el primer grup de joc de tot l'estat espanyol i d'on van sorgir les associacions catalana i espanyola de jugadors de Scrabble.

Actualment existeixen dues associacions que desenvolupen activitats al voltant del joc de l'Scrabble en català: l'Associació de Jugadors de Scrabble en Català (AJUSC) i la Federació Internacional de Scrabble en Català (FISC). Cadascuna d'aquestes treballa amb diferents clubs o grups de jocs arreu de Catalunya i Balears. A més, dintre d'aquesta última hi ha l'Associació de Scrabble Escolar, que actua de forma independent organitzant tallers i competicions a institucions de primària i secundària.

2.2.3. Scrabble escolar competitiu

A nivell internacional, especialment en anglès, l'Scrabble escolar és principalment competitiu. L'objectiu del comitè de joves de la *World English-Language Scrabble Players Association* (WESPA) és aconseguir que més joves competeixin als tornejos d'alt nivell. De cara als joves (de 9 a 17) organitzen la WESPA Youth Cup, que reuneix equips de jugadors que representen a escoles i altres organitzacions de joves i competeixen en Scrabble clàssic. Tot i que ho consideren com un esport de la ment, reconeixen el seu valor per l'educació i el desenvolupament personal. (WESPA, s.d.)

L'empresa Hasbro i la *North American Association* creen el 2003 un programa de Scrabble escolar que inclou material per les aules, esdeveniments regionals i el *North American School Scrabble Championship* (NASPA, 2016). Aquest campionat és el torneig principal de Scrabble escolar als Estats Units i Canadà (NASPA, 2017), i els guanyadors poden arribar a rebre 10.000 dòlars.

A França l'Scrabble escolar competitiu està també molt desenvolupat i, el que és més important, molt integrat a les escoles. Existeixen seccions escolars que funcionen dins dels centres educatius, des de l'escola primària fins al batxillerat, i totalitzen 317 Clubs per joves i escolars inclosos a la *Fédération Française de Scrabble*. En el concurs escolar del 2010-2011, organitzat per aquesta federació, hi participaren 12.000 alumnes (FFSc, 2011).

Les competències de Scrabble escolar s'iniciaren a Catalunya el 1995 a Castelldefels, a partir d'una iniciativa que involucrà l'Ajuntament, les escoles i el Consorci per la Normalització Lingüística. Però no va ser fins el 2010 que s'iniciaren els Campionats de Catalunya de Scrabble escolar, on s'hi ha anat implicant escoles i instituts de cada vegada més poblacions. Arrel de l'èxit, es creà l'Associació de Scrabble Escolar, que organitza tallers a les escoles i els campionats.

La metodologia actual és dividint els alumnes en 3 categories: i) de 5è i 6è de primària, ii) 1r cicle de secundària (1r i 2n d'ESO) i iii) 2n cicle de secundària (3r i 4t d'ESO). Cada una d'aquestes categories té les seves pròpies classificatòries i finals. La principal diferència respecte les competicions oficials entre adults és que l'enfrontament és entre parelles, formades per alumnes del mateix centre. El 2018 hi van participar més de 5000 alumnes de primària i secundària, d'un total de 139 centres educatius de Catalunya i la Comunitat Valenciana (dades de l'Associació de Scrabble Escolar).



2.2.4. L'Scrabble educatiu

L'Scrabble té avantatges per qualsevol que hi jugui, independentment de l'edat. A més d'augmentar vocabulari, adquirir agilitat en càlcul mental o reforçar el pensament estratègic, obvis i directes beneficis, l'Scrabble permet millorar la funció cognitiva. L'exercici de jugar Scrabble no fa millorar les capacitats generals per si mateixes, però si permet reforçar les habilitats cognitives gràcies a que manté flexible el cervell (Velázquez, 2013).

Però entrant en l'àmbit més educatiu, el valor pedagògic de l'Scrabble es basa en la particularitat d'utilitzar llenguatge i matemàtica per entretenir de forma senzilla i assequible. A més, no perd els components estratègics i posicionals, elements principals de molts jocs (Navarro, 2011).

Delaruelle (2009) resumeix molt bé els avantatges educatius de jugar a Scrabble, concretant-los en 10 punts: progrés en ortografia, millora dels coneixements gramaticals, desenvolupament de la facultat de concentració, desenvolupament de l'esperit lògic, progrés en matemàtiques i càlcul mental, introducció a la competició, descoberta de la cultura del país, desenvolupament del sentit combinatori, enriquiment de vocabulari i esperit de superació dins del grup.

Aquest autor, editat per la *Fédération internationale de Scrabble francophone*, és l'únic que ha fet un anàlisi exhaustiu de les competències transversals i disciplinàries que es poden desenvolupar a partir de l'Scrabble. A més, en el mateix llibre dóna indicacions, metodologies de treball, recursos lúdics, seqüències temporals per treballar diferents aspectes, relacionant-los amb els objectius del joc i els objectius didàctics.

França és el país on més s'ha desenvolupat la relació entre Scrabble i educació. Des de l'any 2012 existeix un conveni entre la *Fédération Française de Scrabble* i el *Ministère français de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et de la Vie associative*. Hi ha un pla de prevenció de l'analfabetisme que promou la utilització de l'Scrabble per desenvolupar la motivació, la concentració, l'autocontrol dels alumnes i el treball de competències en francès i matemàtiques de forma diferent (FFSc, 2011). El Ministeri s'encarrega de la difusió i promoció, i la Federació organitza trobades, estableix col·laboracions amb les escoles, forma el professorat i recolza amb recursos.

A Catalunya la utilització de l'Scrabble en entorns educatius ha vingut donada per l'interès personal d'alguns professors, que han vist en aquest joc una possibilitat de ludificació de continguts sobretot de llengües, siguin catalana, castellana o anglesa. Tot i així, en els últims anys els tallers i campionats de les associacions catalanes han introduït en l'Scrabble a educadors que desconeixien el seu potencial.

El curs 2005-2006 es realitzà un crèdit variable a 2n d'ESO de l'IES XXV Olimpíada de Barcelona, on s'utilitzà l'Scrabble com estratègia d'aprenentatge a l'àrea de llengua catalana (Vinyals, 2006). A partir de l'experiència es realitzà un projecte de llicència d'estudi retribuïda, que és la primera formalització d'un projecte didàctic entorn de l'Scrabble.

Actualment també existeix un crèdit variable a l'Institut Fontserè de l'Hospitalet de Llobregat, com una aposta inicial per aprofundir en la llengua catalana a través de l'Scrabble.



3. Metodologies en el procés d'ensenyament i aprenentatge mitjançant l'Scrabble

3.1. Aprenentatge directe, indirecte i afegit.

Diferenciarem en aquest treball els tipus d'aprenentatges segons la relació, directa o indirecta, que tingui el procés d'ensenyament amb el joc en si de l'Scrabble. Així, podem dividir les metodologies per a l'adquisició de competències o coneixements a través de l'Scrabble en dos grans grups: les d'aprenentatge directe i les d'aprenentatge indirecte.

Entendrem com a aprenentatge directe el que s'adquireix jugant a Scrabble seguint les normes habituals d'alguna de les dues formes de jugar més reconegudes internacionalment: la partida clàssica i la partida duplicada. Jugar a Scrabble requereix, com en qualsevol joc, enfrontament a problemes, anàlisi d'estratègies i presa de decisions. Per millorar en el joc s'ha de millorar en aquestes competències, que, en tenir l'Scrabble un alt component lingüístic i matemàtic, estan molt relacionades amb competències, objectius i continguts del currículum d'ESO. Un exemple d'aprenentatge directe seria l'atenció i la millora en l'ortografia de la llengua que s'utilitza per al joc, ja que una falta d'ortografia en Scrabble es penalitza amb la retirada de la paraula i la pèrdua del torn.

Entendrem com a aprenentatge indirecte el que s'adquireix o bé en el treball paral·lel per a la millora del joc, com ara pràctiques i tallers dirigits a millorar habilitats i coneixements concrets, o bé en l'activitat que gira entorn de la preparació d'una partida o d'un campionat. Són competències o coneixements que no sorgeixen necessàriament en una partida, però que es poden incorporar fàcilment en el procés d'ensenyament i aprenentatge, ja sigui perquè tenen una relació clara amb els objectius del joc o perquè hi donen un valor afegit. Un exemple d'aprenentatge indirecte és el que s'adquireix amb el treball sobre els diferents tipus de paraules: interjeccions, verbs, noms, adjectius, onomatopeies, etc. D'aquests continguts se'n parla perquè permeten, durant la partida, saber si es pot pluralitzar o allargar una paraula, estratègia bàsica per augmentar la puntuació.

Seguint el mateix criteri, també podríem considerar el que anomenarem aprenentatge afegit, que no estaria relacionat directament o indirecta amb les competències que s'adquireixen amb l'ensenyament o la pràctica del joc, però que es poden treballar en sessions puntuals amb l'Scrabble com a suport. Delaruelle (2009), per exemple, proposa uns exercicis d'escalfament que podríem incloure en aquest grup: dona deu faristols possibles en cadascun dels quals es pot trobar el nom d'un mot relacionat amb un àmbit concret de la ciència o la cultura. Aquesta pot ser una manera de repassar vocabulari de biologia, de matemàtiques o de literatura dins d'una sessió de Scrabble. Afegir temàtiques específiques en moments o exercicis puntuals pot ser un complement d'altres assignatures, però no és recomanable utilitzar unes sessions de Scrabble per aprofundir continguts que no li pertocuen directament o indirecta, ja que l'esforç d'aplicació de la metodologia treu eficiència al procés d'ensenyament i aprenentatge. Tot i així, la utilització de l'Scrabble o d'activitats relacionades, com qualsevol altra ludificació senzilla, és totalment vàlida en qualsevol matèria, però no és l'objecte d'aquest treball.



Els límits entre aquests diferents tipus d'aprenentatge poden ser difusos en alguns casos, per això es fa una anàlisi més endavant del currículum d'ESO, en què s'estableixen les competències, els continguts i els objectius tot relacionant-los amb els tipus d'aprenentatge aquí plantejats.

3.2. Aprendre jugant.

3.2.1. Partida clàssica

La partida clàssica enfronta fins a un màxim de 4 jugadors al voltant del taulell. Hi ha una bossa de 100 fitxes i un faristol per a cada jugador.

Abans de començar, cada jugador extreu una fitxa de la bossa i qui treu la fitxa amb la lletra més propera a la A en l'abecedari -l'escarràs guanya a la A- obrirà la partida i el torn correrà cap a la dreta. Cada jugador, per ordre, agafa 7 fitxes de la bossa i les col·loca al seu faristol.

Per començar, es pot col·locar qualsevol paraula en horitzontal (d'esquerra a dreta) o en vertical (de dalt a baix), sempre que passi per la casella central. Per valorar una tirada, cal sumar la puntuació de les lletres usades en la paraula o paraules formades i aplicar-hi les bonificacions indicades al taulell. En cas de col·locar les 7 fitxes del faristol, dit *fer un scrabble*, caldrà afegir a la puntuació obtinguda 50 punts més. Si no es pot o no es vol jugar es pot passar o canviar lletres (en aquestes situacions, però, es perd la possibilitat de puntuar). Després de tirar i anotar la puntuació, el jugador ha d'agafar tantes lletres com ha jugat, per quedar-se de nou amb 7 fitxes per a la següent tirada.

Il·lustració 2: maneres de col·locar una paraula en Scrabble



Donada la hipotètica situació de l'esquerra (en un faristol de Scrabble només hi caben 7 lletres), es donen 3 possibles tipus de connexió a la dreta: l'opció creuant en verd (CAFES⁵, 33p.), allargant en blau (BARBES, 29p.) i formant paret en la opció vermella (BREA, 24p.)

⁵ En aquest treball, quan es parla de les lletres d'un faristol o de les possibles jugades s'escriu en majúscules. Es posa l'accent de les paraules només en el cas de ser una possible tirada. En cas de



Les tirades posteriors han d'estar obligatòriament connectades a alguna de les paraules exposades al taulell, ja sigui creuant-s'hi, allargant-les o formant "parets" de paraules (Il·lustració 2). En cas d'utilitzar lletres que ja estan col·locades, se sumen igualment les puntuacions d'aquelles lletres, però no s'hi aplicarien les bonificacions del taulell, si n'hi hagués. Les altres normes i procediments són els mateixos que inicialment.

L'escarràs s'utilitza com un comodí que pot substituir qualsevol altra fitxa. Es determina quina lletra ha de representar en la primera paraula que forma i es conserva aquest valor durant tota la partida. A l'hora de puntuar, no suma.

Quan s'acaben les fitxes de la bossa es continua jugant amb les del faristol. La partida acaba quan un jugador acaba les fitxes del faristol. Aquest jugador sumarà a la seva puntuació total el valor de les fitxes que quedin als faristols dels contrincants, i aquests es restaran de la seva puntuació cadascú el valor de les fitxes del seu faristol. Guanya qui hagi acumulat més punts.

Per tant, a partir d'aquestes normes, tots els aprenentatges d'una partida clàssica són directes i el professor no té com influir-hi, ja que les fitxes del faristol depenen de l'atzar i les paraules del taulell de l'habilitat dels jugadors.

En nivells de primària o secundària, s'aconsella jugar en parelles i enfrontar-se només dues parelles en cada partida. Jugar només 2 contrincants té avantatges respecte el joc entre 3 o 4 contrincants/equips:

- Hi ha més fluïdesa. Les possibilitats d'avorriments es redueixen ja que el torn arriba més ràpidament (sobretot quan els jugadors tot just s'inicien en el joc i no fan anàlisis estratègiques profundes).
- Les estratègies de taulell són més efectives. Les conseqüències de les accions d'una parella les rep directament la parella contrincant i no passen pel sedàs d'altres jugadors, que podrien distorsionar les intencions inicials amb la seva jugada. Això permet establir relacions directes d'acció i conseqüència, així com treballar millor la probabilitat i l'estadística.
- Les estratègies de faristol tenen més sentit. Acostumen a donar-se un nombre de tirades suficients perquè tinguin efecte. Aquestes estratègies són importants per conèixer i aprofundir en les possibilitats de formació de paraules i les seves característiques.
- El factor sort es redueix. El nombre total de tirades permet que la sort d'algú en un moment determinat pugui compensar-se al llarg de la partida. La sensació que guanyar o perdre a Scrabble depèn únicament de la sort, pot provocar decepció i desmotivació en qui juga. D'altra banda, comprovar que també hi influeixen les decisions preses, fomenta un cert esforç en aplicar una estratègia conscient.

Tot i que l'Scrabble és un joc de regles senzilles, requereix un alt nivell de concentració en aspectes que l'alumnat no està acostumat a treballar, i per jugar-hi cal tenir en compte molts petits detalls que s'aniran interioritzant progressivament amb la pràctica. D'altra banda, l'Scrabble no és un joc del gran públic ni molt conegut, per la qual cosa l'alumnat

parlar d'una paraula que no és vàlida en Scrabble (encara que estigui al diccionari), es posa un asterisc al final (WATT*).



acostuma a aproximar-s'hi de forma dubtosa, més animat pel fet que sigui un joc que no pel context de lletres que s'hi veu, com succeeix en general als jocs de paraules (Serra, 2002). Per compensar aquests dos aspectes inicialment negatius, es proposa jugar en parelles. La participació al joc s'afronta així amb més confiança i, a més, s'hi incorporen aspectes de treball en equip com la resolució de conflictes o el compromís enfront la tasca. Les parelles es poden organitzar per afinitat, pel mateix alumnat, o bé per homogeneïtat, pel professorat. El tipus de decisions a prendre són molt concretes i, si un membre de la parella en sap molt menys que l'altre pot acabar per desentendre's d'aquesta presa de decisions i, per extensió, del joc en general i de les activitats relacionades; l'organització de parelles homogènies pretén evitar aquesta situació.

En qualsevol cas, no cal que siguin sempre les mateixes parelles. Si es vol fer un seguiment individual, fins i tot és recomanable que no ho siguin, ja que la mitjana de punts realitzats amb diferents parelles serà una manera d'individualitzar el nivell.

En el procés d'ensenyament i aprenentatge amb Scrabble és recomanable fer una partida des de la primera sessió i, si és possible, una partida a cada sessió. Si es limita el joc a un màxim de 10 tirades per equip, les partides solen tenir una durada d'entre 20 i 30 minuts. Així es poden realitzar altres dinàmiques sense que es perdi l'objectiu competencial de la sessió. Fins i tot es pot fer algun tipus de variació en el joc perquè la partida sigui complementària als objectius del dia. Això permet obtenir una motivació a curt termini i fer una avaluació diagnòstica i continuada.

En el full d'anotació, l'alumnat visualitza les paraules creades i hi registra la puntuació de cada tirada i la suma total. Depenent de les competències que s'estiguin treballant i els recursos de què es disposa, el full pot ser individual, grupal o un mateix full per a les dues parelles. Tot i ser aquesta última opció la més fàcil i habitual, un full per a cada jugador pren sentit si tenim en compte que el fet d'escriure els mots i de sumar els punts obliga a repassar l'ortografia i a fer un càlcul mental a cada tirada; això pot ser un gran reforç individual. És important que des del primer moment les regles del joc estiguin clares i es respectin completament: no es pot mirar el diccionari abans de tirar; si una jugada és invàlida es perd el torn; fitxa jugada no es pot enretirar, etc. Una competència a adquirir és l'acceptació d'unes normes que estan consensuades i, en cas de participar en un campionat, tothom acata sense dubtes. En qualsevol cas, sobretot en iniciar-se, es poden fer partides acompanyades i diferenciar-les de les partides de campionat. En les partides acompanyades, l'alumnat pot consultar dubtes estratègics o d'ortografia general amb el professorat, que ha de ser prou hàbil per encaminar sense donar completament la resposta, prou flexible per respondre la pregunta incorporant els continguts del dia i prou coneixedor del joc perquè la solució a la qual s'arriba faciliti el bon joc, a través d'un joc obert o un bon equilibri de faristol.

Si es realitzen unitats didàctiques o tallers de més de 5 sessions, és interessant incorporar en algun moment la utilització dels rellotges, que limiten el temps total que pot utilitzar cada parella durant la partida. En partides de 10 o 12 tirades, es poden deixar entre 10 i 15 minuts pel conjunt de tirades de cada parella. I en cas d'acabar-se-li el temps, la parella no pot continuar jugant. Una altra opció és la de deixar dos minuts per jugada i suma de puntuació, que va regulant el professor simultàniament a totes les partides. Els rellotges són obligatoris als campionats, i a l'aula aporten una competència més amb la qual



treballar ja que incorporen el temps com a factor a tenir en compte durant les decisions de la partida (com en qualsevol projecte científic, tecnològic o creatiu).

Una pràctica altament recomanada és el joc entre dos grups diferents, situats en espais diferents, a través dels recursos web disponibles. En aquesta pràctica és necessari disposar d'ordinador amb bona connexió a internet i de possibilitat de projecció en els dos espais en què es treballa, a més de professorat coneixedor de l'Scrabble en ambdós espais. L'alumnat decideix en equip quina és la jugada adequada en cada cas, explicant i argumentant en veu alta. Aquest tipus de sessions són altament motivadores, però requereix un mínim de 30 minuts per dur-la a terme correctament. Per això es pot utilitzar com a sessió frontissa o final de procés. El professorat, que exerceix com a moderador del joc de l'equip, també ha de saber fer les preguntes adequades per introduir els continguts treballats o a treballar. Els recursos web disponibles actualment es troben a l'apartat 3.2.4.

3.2.2. Partida duplicada

La partida duplicada permet enfrontar tants jugadors com calgui en una mateixa partida. Hi ha un jutge que proposa set lletres per posar al taulell i tots els jugadors, al mateix temps, busquen la paraula de major puntuació realitzable amb aquelles lletres. El tipus de disposició de paraules al taulell, la forma de puntuar i els valors de les bonificacions són els mateixos que a la partida clàssica.

Els jugadors anoten la paraula que proposen en un full d'anotació que s'entrega al jutge, abans de passar a la següent tirada. Un cop acabada la tirada, el jutge col·loca la paraula que cregui convenient al taulell (normalment la que fa més punts) i es fa una altra ronda, tothom igualment amb el mateix taulell i les mateixes lletres. Guanya el jugador que ha fet més punts al llarg de la partida, comptant únicament les paraules vàlides. Requereix un temps perquè el jutge revisi les paraules, sigui entre tirada i tirada (no recomanable) o al final de la partida. Això suposa que el resultat d'aquest tipus de partida no és sempre immediat.

Per fer més dinàmiques les partides i tenir una classificació immediata, es pot optar per la *partida subhastada* (Yzaguirre, 2001). Les normes són essencialment les mateixes, però canvia el tipus de puntuació: només suma 1 punt aquell (o aquells) que ha fet el màxim de punts, o donar punts als 3 millors. Així permet que no s'hagi de repassar la validesa de les paraules de tots els jugadors, sinó només els d'aquells que diuen tenir més puntuació.

Pel que fa a la disposició de l'aula, l'alumnat es col·loca individualment davant la taula (o en parelles si s'hi juga en equip), amb tothom mirant cap a la pissarra on es projecta el taulell, les fitxes del faristol i el temps. Tot i que en campionats cadascú porta el seu taulell per poder pensar i moure les fitxes de forma independent, s'entén que en una aula d'una trentena d'alumnes no és necessàriament possible. Per això la visualització del taulell a la pissarra ha de ser prou gran i clara. En castellà, existeix una aplicació oberta específica per a la realització de les duplicades, el Dupmaster (vegeu punt 3.2.4), no així en català, on cada club utilitza els seus propis recursos.

La realització d'una partida duplicada pot ser molt lúdica o molt seriosa, segons el objectius i el plantejament que s'hagi definit. S'hi poden afegir aprenentatges indirectes (i és molt apta per introduir-hi aprenentatges afegits). El fet que el professorat o guia pugui preparar la partida amb antelació (decidir quines fitxes hi haurà al faristol a cada moment i



quina paraula es jugarà al taulell), permet que hi hagi una “manipulació” de la dinàmica general. A França, on es juguen principalment partides duplicades, es considera que les partides duplicades preparades són les que millor convenen a l'Scrabble escolar. I les classifiquen en 3 tipus: temàtiques, gramaticals i teòriques (FFSc, 2011).

Amb alumnat de primària, o en el que s'està aproximant per primer cop a l'Scrabble, l'objectiu pot ser engrescar i donar a conèixer les normes bàsiques que defineixen el joc. Es pot preparar una partida temàtica, amb combinacions de lletres fàcils, o una en què sigui fàcil trobar paraules llargues. En aquests casos no cal fer una puntuació global sinó premiar la persona (o parella) que hagi trobat paraules interessants, o amb més punts a cada tirada. En canvi, si l'objectiu és avaluar unes competències específiques (ortogràfiques, estratègiques, conductuals, de càlcul mental,...) convé preparar la partida reflexionant com treballar aquestes competències a partir de les situacions proposades; fer-ho individualment, i aplicant totes les normes de temps, càlcul i anotació com si fos un campionat. En aquests casos la nota d'avaluació no és necessàriament l'aplicació proporcional de la puntuació total: hi poden influir els errors en comptar, les faltes d'ortografia, l'administració del temps, etc. Tot i ser un joc, una duplicada seriosa pot ser vista per a l'alumnat pràcticament com un examen; serà feina del guia donar-li l'atractiu necessari o la ludificació extra que cregui convenient.

El nombre de tirades convé que sigui limitat. Una partida duplicada dura més de dues hores si es realitza amb totes les lletres de la bossa. La combinació de tirades i temps per tirada definirà la durada total. Pot ser una bona opció fer 10 tirades de 2 minuts amb explicacions d'uns 3 minuts entremig si es vol completar una sessió, o 5-6 tirades perquè l'activitat no duri més de 30 minuts. En qualsevol cas, el tipus de dinàmica permet allargar o reduir el temps simplement afegint o anul·lant tirades.

Aquest és un tipus de joc en què no existeix la sort. Tots els jugadors juguen amb les mateixes lletres, tenen el mateix taulell i el mateix temps. És per tant un clar indicador del nivell de cada individu respecte dels altres. La comparació d'una avaluació diagnòstica i una avaluació final a partir de la puntuació és clara i directa. Així com a les partides clàssiques convé fer bastantes partides per definir una mitjana acceptable independent de la sort, a les partides duplicades no cal.

3.2.3. Consens de normativa i diccionari.

Cada família incorpora variants al joc clàssic que en català s'ha vist reflectit en petites variants als campionats, segons els equips organitzadors. Les normes bàsiques de la Federació Internacional de Scrabble en Català (2017) coincideixen amb les del mateix joc de Scrabble.

Una variant que consideren les mateixes instruccions (Mattel, s.d.) i que fa servir l'AJUSC (2015) és la utilització de la Q suposant que ja té una U incorporada. A nivell educatiu això pot ser positiu o negatiu. Per una part fa més fluid el joc, perquè quan surt la Q moltes vegades trava el joc per la falta de U amb què jugar-la. D'altra banda, la visualització al taulell de paraules com QE, QIMERA, o QADRE no ajuda a adquirir la cura i la correcció en l'escriptura, una competència clara que se sol pretendre amb Scrabble enfront dels missatges breus i críptics de la comunicació a través del mòbil o les micro-xarxes socials. Una solució intermèdia és el fet de corregir la fitxa de la lletra Q amb la combinació QU,



solució que s'ha utilitzat en aquest treball i fàcil de realitzar amb les noves tecnologies, però que convindria també fer-ho manualment als jocs físics.

Una altra variant de l'AJUSC és la possibilitat de canviar totes les fitxes sense perdre torn, quan al faristol tot són consonants o vocals. Aquesta acció s'anomena "senyors" i fa el joc una mica més fluid, però no de manera suficientment rellevant.

Altres variants tenen a veure amb la possibilitat o no de canviar quan queden menys de 7 fitxes a la bossa, però és una situació que no se sol donar a Scrabble educatiu, ja que mai s'allarguen les partides fins a la finalització de les fitxes, sinó que s'acostuma a limitar el nombre de tirades.

Però als campionats interescolars no es fan servir aquestes regles, per la qual cosa es recomana jugar segons els seus criteris (Associació de Scrabble escolar, s.d.) si s'hi vol participar.

En castellà se segueix de forma estricta el reglament del joc (*Federación Internacional de Scrabble en español*, s.d). Els campionats espanyols tenen petites variants respecte el reglament internacional, però de caràcter molt tècnic i excepcional i de poca consideració en la pràctica educativa.

En Scrabble les paraules utilitzades han de ser vàlides. I en Scrabble educatiu, s'ha de tenir clar el significat. Excepte les que contenen majúscules i guionets, s'accepten o no segons la seva inclusió en un diccionari (afegint les seves flexions i conjugacions). El consens en el diccionari que es fa servir és molt important. Cada diccionari té més o menys paraules incloses: uns incorporen més dialectalismes; altres són reduïts i escolars; d'altres són molt enciclopèdics. En el seu programa de Scrabble escolar, l'empresa Hasbro i la *North American Association* adaptaren un diccionari només "amb paraules apropiades (sic) per l'edat dels jugadors" (NASPA, 2017). Però no considerem adequat aquesta línia d'acció, sinó la d'assumir totes les paraules existents en un idioma i entendre-les dins dels seu context.

La definició clara del lloc de consulta evita discussions innecessàries i decepcions, i ha d'estar establert des de l'inici de qualsevol activitat o unitat didàctica. El *Diccionari oficial de l'Scrabble en català* (Yzaguirre i Comas, 2000) ha sigut el primer i únic diccionari normatiu imprès especialment per l'Scrabble en català, però no ha tingut reedicions actualitzades. Per una català més normativitzat està disponible el Diccionari de la llengua catalana en línia de l'Institut d'Estudis Catalans (mdlc.iec.cat)⁶. Al següent apartat es poden trobar les diferents opcions i recursos de Scrabble; però si no hi ha connexió possible a l'aula, es recomana utilitzar el diccionari habitual de la classe, ja que l'ús d'aquest és indiscutible, a més de formar part d'una de les competències bàsiques que més es treballen en aquest tipus d'activitat.

3.2.4. Recursos

Jugar Scrabble és avui en dia possible de forma immediata i gratuïta a diferents pàgines web i aplicacions. Les més conegudes són:

⁶ El DIEC és l'utilitzat en els exemples d'aquest treball.



- Scrabble™. Joc disponible a través de Facebook i com aplicació, tant de iOS com Android. És el joc oficial de Scrabble del distribuïdor Mattel, però no contempla la possibilitat de jugar en català (tot i que el joc de taula de Mattel sí que inclou el català). És gratuït, amb micropagaments per alguns complements i per eliminar la propaganda.
- MindSportsAcademy. Pàgina web dedicada a diferents jocs de la ment. No és visualment fàcil d'entendre i encara es detecten alguns errors, però és actualment l'única manera de jugar en català, gratuïtament si es dona d'alta amb la preferència de català.
- Apalabrados. Joc disponible a través de Facebook i com aplicació, tant de iOS com Android. El taulell no és el igual al de Scrabble però el concepte de joc és el mateix. És molt popular i permet jugar en català. És gratuït però amb anuncis, i exigeix micropagaments per alguns complements.

A més es poden trobar moltes altres aplicacions relacionades amb les paraules i que poden igualment contribuir en despertar i estimular la curiositat i el correcte ús de la llengua entre els alumnes. Per exemple:

- Mezcladitos en català. Joc disponible a través de Facebook i com aplicació, tant de iOS com Android. És una variant d'un clàssic joc de taula on s'han de formar paraules a partir de les lletres d'una graella.
- Pica lletres. Aplicació per Android i iOS basada en lletrejar i d'altres jocs de paraules. Coneguda per ser l'app d'un programa de televisió regional.

Com a jutge i consultor de paraules, convé tenir sempre en Scrabble un referent clar; els més estesos en català i castellà són:

- Leximots. Aplicació gratuïta i web (app.leximots.cat) per Scrabble en català, que permet validar i donar el significat dels mots vàlids a Scrabble. Basat en el Diccionari de la llengua catalana de l'Institut d'Estudis Catalans (DIEC) i el Diccionari de la Gran Enciclopèdia Catalana (diccionari.cat). També permet anagramar i cercar paraules a partir de patrons.
- Diccionari informatitzat de l'Scrabble en català (DISC). Pàgina web dedicada a Scrabble (<http://diccionari.totescrable.cat/>) que dona recursos basats en el DIEC. Entre ells hi trobem un validador i un senzill anagramador.
- Worder. Pàgina web (ca.worder.cat) que permet anagramar i cercar paraules en base a certs requisits. Té opció a 7 idiomes, entre ells el català i el castellà. En català es basa en el DISC.
- Lexicon de Scrabble. App per Android gratuïta per validar les paraules en castellà. Es considera el diccionari oficial de la *Federación Internacional de Scrabble en Castellano* i és el validador oficial als campionats. No té però la possibilitat de conèixer el significat de les paraules ni té inclòs cap altre recurs.
- Anagramador.com. Pàgina web amb diferents recursos per validar i buscar paraules en espanyol. La més utilitzada en aquesta llengua per tenir com a base de dades el diccionari oficial Lexicon.

Per jugar al format de joc de partides duplicades, existeix l'aplicació:



- Dupmaster (a dupmaster.com). Programa d'ordinador de descàrrega gratuïta per fer el seguiment i validació de partides duplicades. Únicament disponible en castellà.

3.3. Jocs de paraules

Només jugant es pot arribar a un nivell d'assoliment d'objectius. Però per aprofundir en determinats temes i ser més eficient en el procés d'ensenyament i aprenentatge convé combinar temps de joc amb explicacions o dinàmiques, especialment en grup. Aquestes poden ser relacionades amb l'Scrabble, però també poden ser altres jocs de paraules. Si s'aconsegueix construir una identitat col·lectiva al voltant de les paraules i de la llengua estudiada, "els jocs proposats [...] prenen un sentit nou i resulten molt més intensos" (Serra, 2002).

Els jocs de paraules permeten incorporar continguts que jugant Scrabble queden de banda, com per exemple els accents i els signes de puntuació. N'existeixen molts, però se'n proposen 6+1 (l'últim és una combinació de jocs que pot arribar a 49 variants), per la seva relació directa amb l'estratègia de combinació de lletres i síl·labes que requereix l'Scrabble. Excepte el segon, els jocs proposats són variacions dels descrits per diferents autors (indicats entre parèntesi), adaptant-los a les característiques d'una classe d'ESO i donant-li un enfocament de Scrabble.

1. *Le Grand Marabout* (citada per Comas, 2001)

Els alumnes s'aixequen i es determina un ordre d'intervenció cíclic. El primer alumne comença amb una paraula i el següent ha de dir una altra que comenci amb l'última síl·laba de la paraula anterior. Si un alumne diu una paraula inexistente, que la primera síl·laba no encaixa exactament amb l'última de la paraula anterior, o triga massa (el temps de comptar fins a 3, per exemple), s'asseu. En aquest cas es comença el procediment a partir del següent alumne. Qui quedi aixecat sol al final o els que quedin al cap d'un temps determinat, guanyen. Per exemple, hi pot haver la seqüència ROCA – CARA – RAJOLÍ – LICÀNTROP (i aquí quedaria eliminat el següent concursant per falta de paraules que comencin per la síl·laba TROP-).

Es pot realitzar una variant en grup que afegeix dificultat. Cada grup disposa de les 100 fitxes de Scrabble i les disposa cara amunt. El primer grup diu una paraula i tots la col·loquen a la seva taula separada per síl·labes. El segon grup afegeix amb fitxes (i diu en veu alta a la resta) una/es síl·laba/es que, amb l'última de l'anterior, formen una altra paraula. Així successivament. La dificultat està en que cada síl·laba que s'afegeix ha d'estar composta per fitxes que queden, i cada vegada hi haurà menys possibilitats. Guanya l'últim que aconsegueix afegir una paraula.

2. Mots encreuats

Es divideix la classe en equips. Cada equip disposa en la seva taula de les 100 fitxes de cara amunt. Es donen 5 minuts per fer uns mots encreuats amb el màxim de fitxes possibles, formant paraules de 4 o més fitxes. Com en l'Scrabble, totes les paraules han d'estar connectades, ser vàlides segons les seves normes i llegir-se d'esquerra a dreta i de dalt a baix. Guanya qui té menys punts en les fitxes que no ha tingut temps de posar, sumant els punts de les paraules que no són correctes. En aquest joc l'aspecte



de treball en equip influeix molt, perquè cada membre del grup pot anar afegint paraules per diferents extrems del l'encreuat que es va formant.

3. *Mishmash* (citat per Comas, 2001)

Es divideix la classe en equips i es proposa una síl·laba. Cada equip escriu tantes paraules com pugui que comencin o acabin amb aquella síl·laba (1 punt per paraula) o paraules en que la síl·laba estigui entremig (3 punts per paraula). Guanya l'equip que aconsegueixi més punts (sense tenir en compte paraules amb faltes d'ortografia). Per exemple, amb la proposta inicial PRE, es poden construir paraules com SEM-PRE, PRE-MI i IM-PRE-SA (i serien 5 punts), però no s'acceptaria el mot IM-PRÉS, en què la síl·laba no coincideix amb la proposta inicial. Es pot limitar prohibint conjugacions diferents d'un mateix verb, que faria multiplicar les possibles respostes si es troba un verb que contingui la síl·laba, o prohibint la possibilitat de fer diferents flexions d'un mot.

El joc que Serra (2001) anomena *Tetragrames* es pot considerar una variació més complexa de la proposta. En comptes de proposar una síl·laba es proposen 4 lletres, i s'ha d'escriure una paraula que contingui cada una de les 24 combinacions possibles d'aquestes lletres. Per exemple, amb la proposta inicial TIRA, es poden fer **MARITALS**, **PARTÍCULES**, **MILITARS**, **TRAÏTS**, **TRIARÀ**, etc... però no es podria comptar en aquesta sèrie el mot **MARTÍR** perquè es repeteix la seqüència amb **PARTÍCULES**.

4. *Còctel de lletres* (Badia y Vila, 1998) o *Logogrif* (Serra, 2002)

Es divideix la classe en equips. Es proposa una paraula de 7 lletres i cada equip ha de trobar el màxim de paraules d'entre 2 i 7 lletres, amb les mateixes normes que amb l'Scrabble. Cada "fitxa" col·locada té 1 punt i les paraules de 7 lletres tenen una bonificació de 10 punts. Guanya qui aconsegueixi més punts. A partir de la paraula ESCOLAR podem trobar 310 paraules vàlides per l'Scrabble segons el DISC, entre elles 6 *scrabbles* (a més d'ESCOLAR). Combinacions com aquesta donen molt de joc ja que cada grup pot trobarà en pocs minuts més de 20 paraules, i el conjunt de la classe entre 50 i 100.

Un possible variació a l'hora de puntuar és que només comptin les paraules que no ha trobat cap dels altres grups, però per no allargar-se convé reduir la quantitat de possibles solucions demanant, per exemple, només paraules d'entre 4 i 7 lletres.

5. *Subhasta* (Serra, 2002; Vinyals, 2006)

Es divideix la classe en equips i se'ls entrega a cada equip una paquet de 26 cartes amb el dibuix de les 26 fitxes possibles en una bossa de Scrabble (pot fer-se sense les cartes, però li donaria menys caràcter de subhasta). Es proposa una paraula de 2 lletres per començar. Els equips han de pensar una paraula de 3 lletres amb aquestes dues i una altra, i han d'aixecar la carta amb la fitxa que falta, tot dient el nom de la lletra en veu alta i el nou mot ("afegeixo una X, XOCA"). El que l'aixequi més ràpid suma 1 punt, sempre que la paraula que formi sigui correcta. Es continua buscant una paraula de 4, 5,... fins que no es trobi cap més. El que hagi trobat la última té un punt extra. Es fa el procediment les vegades o tel temps que es vulgui i guanya l'equip que té més punts al final.



Per exemple, si es parteix del mot RE, es pot dir “afegeixo una S, RES”, després, “afegeixo una T, TRES”, a continuació RESTA, ESTARA, CATARES, RESCATAR, RESCATARE, RESCATAREM, DESCARTAREM, DESCARTARIEM, etc.

6. Onograma (Serra, 2002; Vinyals, 2006)

El propòsit d'aquest joc és l'esforç ludolingüístic de idear una frase que sigui anagrama d'un nom propi, sigui el d'una persona famosa o el nom d'un mateix. S'agafen les fitxes de Scrabble que componen el nom propi inicial i es van combinant fins que es trobi una frase amb un mínim de sentit. Es pot fer individualment o en parella. No es necessàriament un joc competitiu i a nivell de secundària potser queden lletres sense utilitzar, però fa que es reflexioni molt en la formació de paraules i les possibilitats lèxiques i gramaticals a partir d'unes lletres. En qualsevol cas dona molt de joc i tothom pot arribar a solucions més o menys divertides. Per controlar la dificultat es pot començar per fer exemples només amb el nom i després afegir el/s cognom/s. Per exemple, d'un nom com ANDREU PONT es pot fer un senzill PONT DE RUNA.

7. Petits textos (Serra, 2002)

Un model de joc de paraules que obliga a l'alumne a entrar en el paper de l'escriptor, fent troballes, transcriure-les i reescriure-les, a més de reforçar el lèxic. Pot ser individual o en parelles. Consisteix en realitzar un petit text amb una determinada constricció, o sigui una norma que limita o obliga l'ús de determinades lletres. A la Taula 1 hi ha una columna amb 7 tipus de textos (variants de les proposades per Serra, 2002) i una columna amb 7 constriccions. Si combinem cada text amb cada una de les constriccions obtenim 49 possibles jocs de paraules. Es determina la variable amb la que es treballarà a partir d'un sorteig amb una bossa d'Scrabble, on 14 lletres representen els textos i el tipus de constriccions. La dificultat de la constricció es pot valorar en grup.

Taula 1: variables del joc de paraula “petits textos”.

	Textos		constriccions
A	Menú o carta d'un restaurant	R	Monovocalisme <i>Només pot contenir 1 vocal</i>
B	Missatge de Twitter	S	Bells presents <i>Només pot contenir unes lletres determinades, com les lletres que componen el nom d'algú.</i>
C	Nom de pel·lícula	T	Absentisme <i>S'ha de construir el text sense unes determinades lletres, com per exemple les inicials del teu nom (equivalent a l'anterior però d'una altra perspectiva).</i>
D	Contingut d'una motxilla al detector de metalls	U	La banana va bé <i>La seqüència del text ha de ser consonant-vocal-consonant-vocal-consonant...</i>



E	Descripció d'una persona	V	Entre línies (variant de bells presents o absentisme) <i>Només es pot escriure amb les lletres en que la seva tipografia no té traços amunt (com t, l o h) ni avall (com p o g), o sigui, només amb catorze lletres (si contem la w encara que no hi sigui en Scrabble.</i>
F	Eslògan d'una marca comercial	X	Desplegament cabalista <i>Es parteix d'una paraula que serveix d'acrònim a les següents.</i>
G	Anunci per paraules d'un diari	Z	Tautogrames <i>Totes les paraules han de tenir la mateixa lletra inicial.</i>

Per exemple, suposem que toquen la E i la Z. S'hauria d'escriure la descripció d'una persona que comencés per una lletra, i suposem que toca la S per sorteig. Una opció seria: SEBASTIÀ SEGARRA, SECRETARI SENSE SOU. SEMPRE SOL: SENSE SORT, SENSE SENTIMENTS, SUMMAMENT SONSO,...

En general i com en el joc de paraules anterior, l'interessant és més el fet de realitzar l'exercici, d'on surti un text mínimament coherent, que fer-ne una competició.

Cada joc pot jugar-se individualment, en parelles o en equips; tenen diferents nivells de dificultat, moltes vegades controlable, i treballen directa o indirectament un o varis continguts. Però n'hi ha que són més adequats que d'altres a realitzar-se d'una determinada manera. Es proposa a la Taula 2 una aproximació a les característiques principals i formes de jugar-hi.

Taula 2: dinàmiques de jocs de paraules i característiques

Joc	Dificultat	Individual o cooperatiu
<i>Le Grand Marabout</i>	Baixa	Individual
Mots encreuats	Baixa	Cooperatiu
<i>Mishmash</i>	Baixa	Cooperatiu
Còctel de lletres	Mitjana	Cooperatiu
Subhasta	Mitjana	Cooperatiu
<i>Onograma</i>	Alta	Individual
Petits textos	Alta	Individual



4. Competències i continguts d'ESO que es poden treballar a partir de l'Scrabble.

A l'hora de preparar una unitat didàctica amb Scrabble, s'ha de tenir en compte les competències i els continguts que es pretén treballar, especialment a partir dels que proposa el currículum d'ESO (Generalitat de Catalunya, s.d.). També és important tenir clar quins són aprenentatges directes i quins indirectes, a partir de la classificació descrita al punt 3.1.

Es fa a continuació un anàlisi dels continguts que es descriuen al currículum d'ESO per àmbits i que poden ser treballats a partir de l'Scrabble. Els continguts estan lligats a un contingut clau (nomenats al mateix currículum amb l'acrònim CC i un número). I aquests estan relacionats amb una o varies competències (en aquest treball expressats amb C i el número corresponent). El curs on es desenvolupa l'activitat, tot i que els continguts són molt flexibles depenent del centre i el grup, ens ajudarà a definir sobretot la profunditat dels temes a tractar.

L'àmbit digital, transversal per definició, no s'inclou, ja que és a criteri de la direcció del centre (i de cada professor) els aspectes TIC que es vol treballar amb els alumnes en una unitat didàctica o activitat desenvolupada a partir de l'Scrabble, com en qualsevol altra.

4.1. Àmbit de llengües

Com a joc que gira entorn d'un idioma, les competències principals que s'assumeixen en una activitat relacionada amb l'Scrabble són les de l'àmbit de la llengua. Jugar Scrabble pot ser útil en l'aprofundiment i consolidació de qualsevol idioma. No és aconsellable jugar com a iniciació a un idioma, com per exemple en l'aula d'acollida (Vinyals, 2006), tot i que en aquesta es poden fer dinàmiques relacionades amb el joc, amb les fitxes, etc. com a elements de ludificació. A l'ESO ja s'han d'haver adquirit molts continguts bàsics que estructurin l'escriptura i el llenguatge: els morfemes, les vocals i les consonants, les síl·labes, etc.; però en el fet de formar paraules es repassen continua i obligatòriament.

Dels continguts propis de l'ESO es poden treballar sobretot els continguts transversals del coneixement de la llengua, que ajuden a la millora en pràcticament totes les competències. Però destaquem les quatre que es reforcen més clarament amb el joc de l'Scrabble:

- C1⁷. Obtenir informació, interpretar i valorar el contingut de textos escrits [...].
- C2. Reconèixer els gèneres de text, l'estructura i el seu format, i interpretar-ne els trets lèxics i morfosintàctics per comprendre'l.
- C5. Escriure textos de tipologia diversa i en diferents formats i suports amb adequació, coherència, cohesió i correcció lingüística.
- C6. Revisar i corregir el text per millorar-lo, [...].

En l'àmbit de llengües, per la seva vessant comunicativa i plurilingüe, també hi ha unes competències relacionades amb l'actitud, que es treballen indirectament:

⁷ La numeració indicada a les competències i els continguts clau és el corresponent al del currículum d'ESO (Generalitat de Catalunya, s.d.).



- Actitud 1. Adquirir l'hàbit de la lectura com un mitjà per accedir a la informació i al coneixement, i per al gaudi personal; i valorar l'escriptura com un mitjà per estructurar el pensament i comunicar-se amb els altres.
- Actitud 2. Implicar-se activament i reflexiva en interaccions orals amb una actitud dialogant i d'escolta.
- Actitud 3. Manifestar una actitud de respecte i valoració positiva de la diversitat lingüística de l'entorn pròxim i d'arreu.

La consolidació de l'ortografia i l'augment de vocabulari són dues de les millores clares i directes de jugar Scrabble. La capacitat de posar paraules i fer punts és directament proporcional a la quantitat de vocabulari consolidat d'un idioma i a saber-lo escriure correctament. El fet de jugar amb les lletres o els dígrafs de les fitxes, ens permet a més a buscar paraules a partir de síl·labes comuns, arrels de paraules, prefixos, sufixos o terminacions verbals; mecanisme de recerca molt utilitzat si es vol ser eficient. D'aquesta manera es consoliden tots els continguts relacionats amb la formació de les paraules.

També sorgeixen discussions molt útils per enllaçar amb els temes de relació entre llengües, com neologismes o manlleus. I fins i tot s'introdueixen temes de correcció o incorrecció i de registres lingüístics, sobretot quan surten paraulotes o paraules poc adequades en segons quins contextos (als mots COCAINA, PUTA o PENIS se'ls ha de donar normalitat en Scrabble, però explicant perquè i en quins contextos s'utilitzen).

Les categories gramaticals i els tipus dins de cada categoria són també temes que cal aprofundir quan es vol millorar en Scrabble. Perquè es pot posar ROSA i no ANDREU si els dos són noms propis? Perquè es pot pluralitzar QUE i posar QUES però MENTRESTANT no admet MENTRESTANTS*? El coneixement de les paraules permetrà saber millor les possibilitats de col·locar-la o d'allargar una existent.

De la preocupació per la correcció lingüística, la investigació de nou vocabulari o la curiositat de veure paraules que permetin anagrames se'n desprèn la possibilitat de l'aproximació a la lectura, tema que es treballa actualment en molts centres de secundària i que està inclòs dins el currículum.

A més hi ha continguts implícits en l'Scrabble que no són tan immediats de reconèixer. Dins de les competències actitudinals de l'àmbit de llengua, trobem la construcció de i)relacions socials, ii)la resolució de diferències d'opinió i iii)l'acceptació de les varietats de la llengua. Al respecte del primer punt, en no ser físic ni tecnològic, l'Scrabble permet l'aproximació de persones de caràcter molt divers. En determinats grups de joc, hem vist discutir al voltant de les paraules persones d'entre 12 i 80 anys. Al respecte del segon punt, la necessitat de resolució de conflictes, es dona sobretot en Scrabble escolar donat que es juga per parelles. Pels molts factors que intervenen a l'Scrabble clàssic no necessàriament hi ha una jugada bona i una dolenta; de forma que la capacitat d'analitzar, fer partícip, escoltar i arribar a una posició comú entre els dos jugadors és vital per no entrar en discussions posteriors. Per últim, en Scrabble a partir d'un cert nivell és necessari conèixer les variants dialectals, acceptades dins dels diccionaris normatius. Hi ha mots que són comuns en altres dialectes i no en el català central i a l'inrevés, igual que conjugacions verbals. Així succeeix amb la primera persona del singular dels verbs, com per exemple la baleàrica DUTX o la valenciana DUTXE del verb *dutxar*.



A la Taula 3 es desglossen els continguts del currículum que es poden treballar amb Scrabble de forma directa o indirecta (indicant el contingut clau al que pertany). Es relacionen amb les competències indicades anteriorment; el tipus d'aprenentatge, i el curs en el qual es planteja al mateix currículum. Aquest són els mateixos en llengua catalana i castellana i molt assimilables als de llengua estrangera⁸.

Taula 3: continguts de l'àmbit de llengües.

continguts	compet.				actituds			apr.		curs			
	1	2	5	6	1	2	3	d	i	1	2	3	4
Dimensió expressió escrita													
Adequació lèxica. (CC5 i CC21)	x	x	x	x				x		x	x		
Cohesió: connectors. (CC5)			x	x					x	x	x	x	x
Correcció: normes ortogràfiques. (CC5)			x	x				x		x			
Correcció: normes ortogràfiques amb excepcions més conegudes. (CC5)			x	x				x			x		
Correcció: normes ortogràfiques amb excepcions de més dificultat. (CC5)			x	x				x					x
Correcció: normes ortogràfiques amb tot tipus d'excepcions. (CC5)			x	x				x					x
Dimensió expressió oral													
Construcció de relacions socials a l'interior de l'aula i del centre. (CC16)						x		x		x	x	x	x
Assertivitat i manteniment de les pròpies idees. (CC16)						x			x		x	x	x
Cooperació i respecte envers les diferències d'opinió en les situacions de treball cooperatiu. (CC16)						x			x		x	x	x
Dimensió actitudinal i plurilingüe													
Varietats de la llengua catalana i de la llengua castellana en els diferents territoris on es parlen. (CC17)							x	x		x	x	x	x
Evolució de les relacions entre llengües en contacte i diversitat de situacions que es produeixen. (CC18)							x		x				x
Influències entre llengües al llarg de la història i en l'actualitat: manlleus, formes de calc. (CC17)							x	x		x	x	x	x
Foment de la lectura (contingut propi)					x				x		x	x	x
continguts	competències				actituds			apr.		curs			
	1	2	5	6	1	2	3	d	i	1	2	3	4
Bloc transversal de coneixement de la llengua													
Registres lingüístics segons la situació comunicativa (col·loquial, familiar, estàndard). (CC19)	x	x	x	x						x	x	x	x
Lèxic apropiat a contextos concrets i quotidians. (CC21)	x	x	x	x						x	x	x	x
Lèxic precís i apropiat a contextos concrets i quotidians. (CC21)	x	x	x	x						x			x
Camps lexicosemàntics i lèxic nou. (CC21)	x	x	x	x						x		x	x

⁸ El currículum d'ESO establert per la Generalitat de Catalunya diferencia les competències i els continguts clau de la llengua estrangera respecte la llengua catalana i castellana. Tot i així, no es veu necessari fer una anàlisi equivalent al realitzat per la seva similitud.



Mecanismes de formació de paraules (derivació, composició). (CC21)	x	x	x	x				x		x	x	x	x
Prefixos i sufixos. (CC21)	x	x	x	x				x					x
Relacions semàntiques (polisèmia, sinonímia, antonímia, homonímia). Canvis en el significat de les paraules (eufemismes, paraules tabú). (CC21)	x	x	x	x						x	x	x	x
Estratègies digitals de cerca lèxica. (CC21)	x	x	x	x						x	x	x	x
Categories gramaticals. (CC22)		x	x	x				x		x	x	x	x
Elements de l'oració. (CC22)		x	x	x						x	x	x	x
Conjugacions verbals (contingut propi)	x	x	x	x				x		x	x		
Connectors: temporals, de lloc, d'ordre, causa i conseqüència. (CC22)		x	x	x						x	x	x	x
Consulta de diccionaris, compendis gramaticals i reculls de normes ortogràfiques. (CC22)		x	x	x				x		x	x	x	x

4.2. Àmbit matemàtic

Els quatre aspectes que es poden treballar en l'àmbit matemàtic amb l'Scrabble, són de forma directa, el càlcul mental i l'estadística. I, de forma indirecta, l'expressió matemàtica i l'anàlisi de dades.

Durant una partida de Scrabble es treballa obligatòriament el càlcul mental, sumant i multiplicant. Les sumes són simples ja que cada fitxa té un màxim de 10 punts. Però el resultat, moltes vegades de 2 xifres, s'ha de multiplicar per 2, per 3 (a partir de les bonificacions doble o triple de paraula), per 4 o per 9 (combinant les bonificacions anteriors, resultant el que se'n diu *quàdruple* i *nònduple*). S'han de retenir números i sumar-los quan s'han format diferents paraules. I s'ha de calcular les diferents paraules que es poden col·locar i comparar el resultat. Per ser més eficient s'adquireix velocitat, estratègies diverses de càlcul i fins i tot es fa estimació de resultats per desestimar o contemplar opcions sense fer el càlcul exacte. També per una qüestió de temps, en escriure al full d'anotació, s'agafa velocitat en la suma directa de nombres de dues xifres.

A més, les explicacions en un taller de Scrabble venen sempre acompanyades de càlculs ràpids, sigui de jugades específiques o de temes que s'introdueixen indirectament. Són exemple d'aquests últims:

- el càlcul de quan s'ha de puntuar a cada tirada per arribar a l'objectiu, sabent el total de tirades que s'ha establert;
- la mitjana de punts d'un equip a partir de les seves puntuacions, i
- la possibilitat de que toqui una lletra específica, entre d'altres.

L'estadística és també un tema a tenir en compte en el desenvolupament d'una partida, potser no a l'inici d'un taller però si quan ja s'ha superat la primera fase d'aproximació al joc, i sobretot a 3r i 4t d'ESO. Els elements que un pot tenir en compte, de menys a més profunditat són els següents:

- Les probabilitats que, en un moment determinat de la partida, et toqui una fitxa clau: les lletres o dígrafs de més punts (H, Z, NY, QU), les difícils de col·locar (L-L, Ç) o els escarrassos. En castellà, la Q es té present en tot moment, ja que ha



d'anar lligada obligatòriament a la U i pot suposar que sigui impossible col·locar-la al final de la partida.

- En buscar l'equilibri del faristol, s'ha de tenir en compte la probabilitat de que agafis de la bossa vocals o consonants, sigui cap al principi de la partida (donat que a l'inici hi ha 42 vocals i 56 consonants a la bossa) o en un moment donat d'aquesta.
- Al final de la partida, les possibilitats d'obtenir una lletra determinada per poder aconseguir una jugada guanyadora, recurs utilitzat sobretot en cas d'estar perdent.
- Al final de la partida, fent una estimació de les jugades que pot fer el contrincant abans d'acabar. O fins i tot estudiant la possibilitat combinada de situacions.

A partir d'ensenyar com es puntua en Scrabble es poden utilitzar expressions matemàtiques i les seves possibles variacions. Aquestes expressions poden treballar-se amb l'objectiu que ajudaran precisament a entendre estratègies de càlcul mental. Per exemple, la jugada de la Il·lustració 3 es pot calcular de dues maneres:

Il·lustració 3: jugada d'exemple.



- En el procediment lògic (segons les normes) es calcula la puntuació de la paraula que es col·loca, XOQUES, i es multiplica per 2 (per la bonificació "doble de paraula"), i dona 62. Després es calcula l'altra paraula que es forma, PRESTECES, i també es multiplica per 2, amb un valor de 22. Si sumem els dos valors dona un total de 84 punts.
- Però segons la propietat distributiva, es pot sumar totes les lletres d'una i altra paraula (31 + 11) i després multiplicar-ho tot per 2. El total és el mateix, 84. Aquesta manera, més ràpida, és la més utilitzada pels jugadors de Scrabble.

Finalment es considera la possibilitat d'introduir temes d'anàlisi de dades i eines TIC. Si cada equip porta el control dels seus resultats en un full de càlcul, pot analitzar mitjanes, desviacions, totals, i establir objectius en base a càlculs matemàtics específics. Aquest anàlisi es pot portar a més o menys profunditat segons l'objectiu, el contingut treballat i el temps del que es disposa.

Segons la relació de continguts i la seva relació amb les competències establertes al currículum d'ESO, es treballen indirectament totes les competències excepte la 9, però destaquem principalment 5:



- C1. Traduir un problema a llenguatge matemàtic o a una representació matemàtica utilitzant variables, símbols, diagrames i models adequats.
- C2. Emprar conceptes, eines i estratègies matemàtiques per resoldre problemes.
- C6. Emprar el raonament matemàtic en entorns no matemàtics .
- C8. Identificar les matemàtiques implicades en situacions properes i acadèmiques i cercar situacions que es puguin relacionar amb idees matemàtiques concretes.
- C12. Seleccionar i usar tecnologies diverses per gestionar i mostrar informació, i visualitzar i estructurar idees o processos matemàtics.

A continuació (Taula 4), es fa una relació dels continguts del currículum (indicant el contingut clau al que pertany); les competències, el tipus d'aprenentatge, i el curs en el qual es planteja, seguint els criteris i organització del mateix currículum d'ESO.

Taula 4: continguts de l'àmbit matemàtic.

continguts	competències					apr.		curs				
	1	2	6	8	12	d	i	1	2	3	4	
Numeració i càlcul												
Expressió de valors o variacions. (CC1)	x		x				x	x				
Comparació i ordenació. (CC1)	x		x				x	x				
Percentatges. Càlcul. (CC2)		x		x			x		x			
Percentatges. Augments i disminucions percentuals. (CC2)		x		x			x		x			
Càlcul mental: amb enters. (CC3)		x			x		x		x			
Càlcul mental: amb percentatges senzills. (CC3)		x					x		x			
Càlcul mental: operacions inverses. (CC3)		x			x		x		x			
Càlcul mental: estimació de resultats. (CC3)		x			x		x		x			
Càlcul mental: estimació i estratègies de càlcul. (CC3)		x			x		x				x	x
Successions numèriques: progressions aritmètiques i geomètriques. (CC2)		x		x			x				x	
Estadística i atzar												
Estudis estadístics: recollida de dades. (CC13)	x		x				x		x			
Estudis estadístics: dades qualitatives i quantitatives. (CC13)	x		x				x		x			
Eines d'anàlisi de dades: full de càlcul i recursos TAC. (CC15)		x		x	x		x		x	x	x	x
Eines d'anàlisi de dades. mesures de centralització: mitjana, mediana i moda. (CC15)		x		x	x		x		x	x	x	x
Eines d'anàlisi de dades. mesures de dispersió: valor màxim, mínim i rang. (CC15)		x		x	x		x		x	x	x	
Conceptes bàsics de probabilitat. Successos probables o no probables, grau de probabilitat (qualitatiu). (CC16)	x		x	x			x		x			
Conceptes bàsics de probabilitat. segur, igualment probable i improbable. (CC16)	x		x	x			x		x		x	
Conceptes bàsics de probabilitat. Predicció de la probabilitat de resultats d'experiments senzills. (CC16)	x		x	x				x	x	x		
Conceptes bàsics de probabilitat. Càlcul de probabilitat de successos compostos. (CC16)	x		x	x				x			x	x



4.3. Àmbit social

Tot i no ser l'àmbit social un àmbit clau en Scrabble, se'n destaca una competència inclosa al Currículum, per ser un aprenentatge directe:

- C10. Valorar les expressions culturals pròpies, per afavorir la construcció de la identitat personal dins d'un món global i divers.

La utilització de l'idioma propi i la relació amb les persones que comparteixen un idioma, dona pertinença i cohesió social, i fins i tot arriba a reafirmar la identitat personal i col·lectiva. També porta a valorar les manifestacions culturals de pròpia identitat en el marc d'un món global i interrelacionat (indicat al Currículum dins el CC30 d'aquest àmbit).

4.4. Àmbit de cultura i valors

En l'àmbit de cultura i valors es pot relacionar l'Scrabble amb la capacitat de prendre decisions, assumir les conseqüències amb responsabilitat i la resolució de conflictes. Una partida del joc té multitud de factors i possibles conseqüències a tenir en compte abans de decidir-se a realitzar la jugada. Hi ha factors propis del taulell (si està obert o tancat, si la jugada suma possibilitats al contrari o li resta), de la bossa (si queden moltes o poques fitxes, si hi ha fitxes específiques que no han sortit), del propi faristol (si queda equilibrat en fer la jugada) i de la situació de la partida (inici o final, si es va guanyant o perdent). I no hi ha opcions per gaires canvis: el temps és limitat i un cop col·locada una fitxa no es pot substituir. Per tant les decisions s'han de prendre i s'han d'acceptar.

En el cas de Scrabble per parelles o amb dinàmiques en grup s'hi afegixen la resolució de conflictes, el diàleg i el treball en equip. Per jugar en equip s'han de prendre les decisions de forma consensuada, i acceptar-les com a pròpies un cop preses.

Per una altra part, l'existència de classificacions i puntuacions situarà grans diferències entre alumnes. Per això és important introduir el concepte de progrés; una classificació on està més amunt qui ha progressat més al llarg de les sessions. Per una altra part hi ha la possibilitat de establir uns *handicaps* (com al golf) o mitjanes a superar durant una partida, de manera que guanyar o perdre vingui relacionat també amb la pròpia capacitat de l'individu o la parella. Aquests dos conceptes permetran normalitzar i acceptar les diferències per part de l'alumnat.

A partir d'aquest anàlisi, en l'àmbit de cultura i valors, l'Scrabble es pot utilitzar en l'assoliment de quatre competències:

- C1. Actuar amb autonomia en la presa de decisions i ser responsable dels propis actes.
- C5. Mostrar actituds de respecte actiu envers les altres persones, cultures, opcions i creences.
- C6. Aplicar el diàleg i exercitar totes les habilitats que comporta, especialment per a la solució de conflictes interpersonals i per propiciar la cultura de la pau.
- C10. Realitzar activitats de participació i de col·laboració que promoguin actituds de compromís i democràtiques.

A la Taula 5 es relacionen continguts clau amb les competències, el tipus d'aprenentatge amb Scrabble. També s'hi inclou el curs on el currículum recomana treballar-los.



Taula 5: continguts clau de l'àmbit de cultura i valors.

continguts clau	competències				apr.		curs			
	1	5	6	10	d	i	1	2	3	4
CC1. La presa de decisions: fases i conseqüències.	x				x		x	x		
CC2. Els criteris com a fonament de la presa de decisions.	x				x		x	x		
CC21. La dignitat humana i el respecte. Consideració de la igualtat.		x				x	x	x		
CC27. Les condicions del diàleg: ordre, claredat, atenció, intencionalitat...			x			x	x	x	x	x
CC28. Els valors del diàleg: comprensió, exclusió de violència, cooperació, participació, sinceritat, escolta, igualtat de les veus, assertivitat, respecte, racionalitat...			x		x		x	x	x	x
CC29. El conflicte. Anàlisi de conflictes. El tractament de conflictes interpersonals com a actor, com a espectador, com a afectat. Estratègies: conversa, negociació, mediació...			x		x		x	x	x	x
CC42. Les normes i els criteris del treball en grup i en equip.				x	x		x	x		

4.5. Àmbit de l'educació física

Tot i que sembli contradictori, hi ha valors de l'esport inclosos dins de les competències a assolir dins del currículum d'ESO i que es poden treballar a través de l'Scrabble. Alguns exemples de valors compartits són:

- Respecte: a un mateix, als altres (tolerància, acceptació de la diversitat...) i a les normes (el material, el joc net, l'esportivitat...), amb especial atenció a la recerca d'anul·lar les diferències per raó de gènere.
- Relacions socioafectives: empatia, tolerància, acceptació dels diferents rols, treball en equip, cooperació, solidaritat, civisme...
- Control emocional: autocontrol i no-violència, expressió de les emocions, autonomia, constància, esforç, superació, responsabilitat...

A partir d'aquí, la competència que es pot incloure en una unitat didàctica és:

- C4: Posar en pràctica els valors propis de l'esport en situació de competició.

A la següent taula (Taula 6) indiquem els continguts clau relacionant-los amb el tipus d'aprenentatge i el curs on es treballen segons el Currículum.

Taula 6: continguts de l'àmbit de l'educació física.

	4	d	i	1	2	3	4
Valors individuals (respecte a un mateix, esforç, superació, autoacceptació, autonomia, autocontrol). (CC8)	x	x		x	x	x	x
Valors socials (respecte als altres, a l'entorn i a les normes, tolerància, inclusió, cooperació, solidaritat, civisme). (CC8)	x	x		x	x	x	x
Esport i gènere (valors orientats a reduir, compensar i anul·lar les diferències per raó de gènere). (CC13)	x		x		x	x	x

4.6. Resum de continguts clau inclosos a l'Scrabble

Es fa a la Taula 7 una recopilació de tots el continguts clau establerts en els apartats anteriors:



Taula 7: continguts clau a partir de l'Scrabble.

ÀMBIT	CONTINGUT CLAU	APRENTATGE DIRECTE	APRENTATGE INDIRECTE
Àmbit de llengües	5. Adequació, coherència, cohesió, correcció i presentació. Normes ortogràfiques.	X	X
	16. Formes de cortesia i respecte en les interaccions orals.	X	X
	17. Varietats lingüístiques socials i geogràfiques.	X	
	18. Llengües d'Espanya, d'Europa i del món.		X
	19. Pragmàtica.		X
	21. Lèxic i semàntica.	X	X
	22. Morfologia i sintaxi	X	X
Àmbit de matemàtiques	1. Sentit del nombre i de les operacions.	X	X
	2. Raonament proporcional.		X
	3. Càlcul (mental, estimatiu, algorísmic, amb calculadora).	X	X
	13. Sentit de l'estadística.		X
	15. Mètodes estadístics d'anàlisi de dades.	X	X
	16. Sentit i mesura de la probabilitat.	X	X
Àmbit social	30. Identitats personals i col·lectives. Pertinença i cohesió social.	X	
Àmbit de cultura i valors	1. La presa de decisions: fases i conseqüències.	X	
	2. Els criteris com a fonament de la presa de decisions.	X	
	21. La dignitat humana i el respecte. Consideració de la igualtat.		X
	27. Les condicions del diàleg: ordre, claredat, atenció, intencionalitat..		X
	28. Els valors del diàleg: comprensió, exclusió de violència, cooperació, participació, sinceritat, escolta, igualtat de les veus, assertivitat, respecte, racionalitat..	X	
	29. El conflicte. Anàlisi de conflictes. El tractament de conflictes interpersonals com a actor, com a espectador, com a afectat. Estratègies: conversa, negociació, mediació...	X	
	42. Les normes i els criteris del treball en grup i en equip.	X	
Àmbit de l'educació física	8. Valors i contravalors de la societat aplicats a l'esport.	X	
	13. Esport i gènere		X



5. Recursos desenvolupats pels tallers de Scrabble

Donat que l'Scrabble no és un contingut en si mateix, cada unitat didàctica que es treballi amb aquesta eina haurà de variar a partir dels continguts i objectius que es volen encarar. A més, requereix uns recursos i un tipus de simbologia molt específica que no estan a l'abast de tothom.

Per facilitar la creació de unitats didàctiques de qualsevol tipus amb l'eix vertebrador de l'Scrabble, creem una sèrie d'imatges, presentacions, tests i fulls de càlcul. Serveixen de biblioteca on escollir i incorporar a la programació i didàctica i avaluació de qualsevol contingut i competència descrits al capítol 4. També dissenyem un programa basat en Scratch detallat a l'apartat 5.4.

Tots els arxius relacionats amb aquest capítol estan compartits al següent l'enllaç: <https://drive.google.com/open?id=1Nwa7w5eRwtbCnEEemYQ21Vy3zGz7jR4SO>

5.1. Arxius base pels professors

5.1.1. Imatges diverses

Per preparar un taller de Scrabble cal un tipus d'imatge molt específic, que varia segons l'idioma i alguns criteris per jugar. Per això hem creat uns arxius que han permès unificar l'estètica de tot el treball, i que poden servir per qualsevol que vulgui preparar un taller:

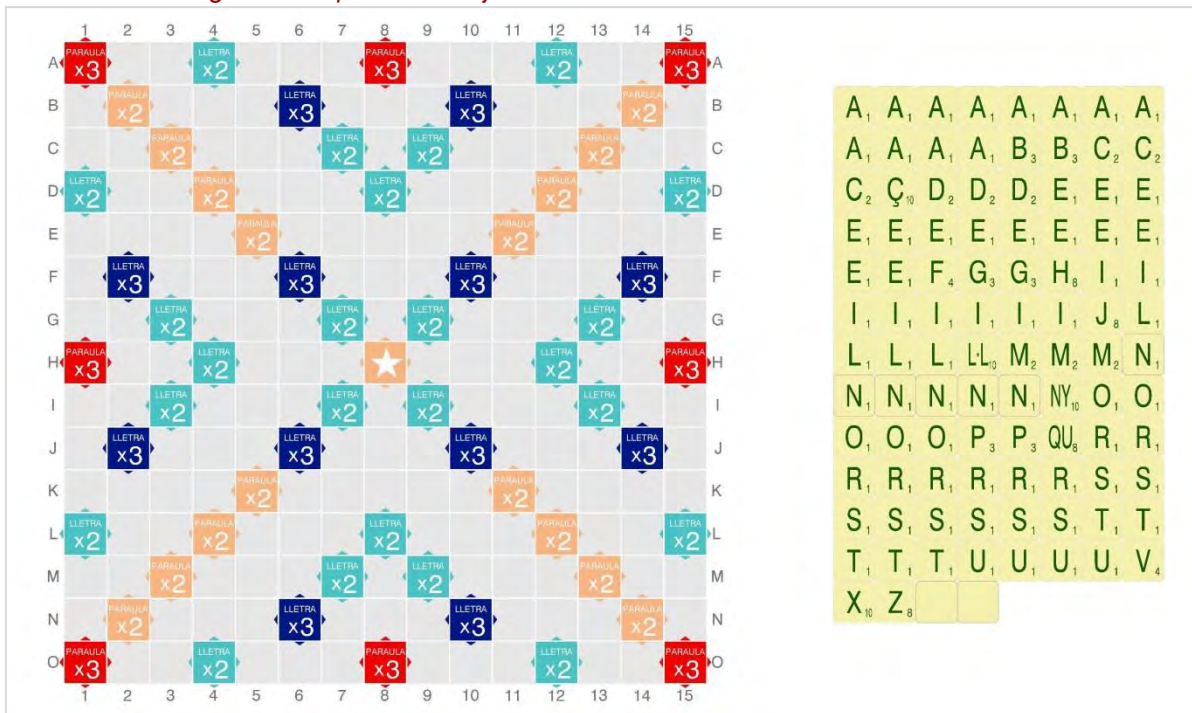
- Arxiu DWG (creat amb Draftsight⁹). Dibuix amb la base de treball del taulell i les fitxes. Realitzat en un programa CAD per la facilitat d'integrar elements lineals i amb unes mesures molt determinades, i poder agrupar i imprimir conjunts d'elements determinats segons la necessitat.
- Arxiu PDF (creats a partir del DWG) Donem 2 arxius: un amb la imatge del taulell i un altre amb la imatge de les 100 fitxes que s'han d'incorporar a la bossa. En cas de no disposar de taulells, serveixen per imprimir-les i plastificar o col·locar sobre una base ferma. Les imatges tenen la mesura real que ha de tenir un taulell estàndard, per tant cal un full A2 pel taulell (o es pot dividir en dos fulls A3) i un A4 per les fitxes. La imatge de les 100 fitxes, impresa a mesura real, també serveix per comprovar si hi són totes les fitxes abans de començar a jugar (veieu Il·lustració 4).
- Arxius PNG (creats a partir del DWG i manipulats amb Gimp¹⁰). Són arxius de mapes de bits del taulell i de cada una de les fitxes per separat, per incorporar en qualsevol creació que es realitzi: presentacions, infografies, exercicis, etc. En ser PNG permeten que s'incorporin a qualsevol fons mantenint el contorn.

⁹ DraftSight és un programa que permet crear, editar, visualitzar i imprimir arxius DWG. La seva versió 2D és gratuïta i és molt recomanable per estudiants, en ser molt semblant a altres programes CAD professionals més estesos.

¹⁰ GIMP és un programa d'edició d'imatges digitals en mapa de bits. És lliure i gratuït.



Il·lustració 4: imatge de components del joc creats.



5.1.2. Model de presentació

Si un suport visual crida l'atenció, una explicació serà més motivant i hi haurà més retenció. Hem preparat una presentació model amb una estètica lligada al món de l'Scrabble i que pot servir de base per algú que vulgui treballar amb aquesta temàtica.

La presentació s'organitza de forma que s'hi contemplen les diferents situacions en una explicació: salutació, explicacions, imatges o frases d'impacte, esquemes, exercicis, etc. Però també s'hi ha afegit les imatges del faristol, totes les lletres, el taulell i la bossa per que cadascú pugui personalitzar o crear noves situacions (veieu la Il·lustració 5).

Il·lustració 5: extracte de la presentació model de temàtica Scrabble



Es pot veure la imatge d'una de les diapositives amb tots els elements per compondre-la, així com part de les altres diapositives de la presentació model.

Es pot trobar la presentació en format PPTX a l'enllaç indicat anteriorment, i en imatges a l'apartat 1 de l'annex 10.3.



5.1.3. Full d' anotació

Hem creat un full d'anotació de partides clàssiques per a què cada alumne o parella porti el recompte de punts. Està preparat per 10 partides o 15 partides, segons siguin de 1r i 2n o de 3r i 4t d'ESO (veieu l'annex 10.1.1). En qualsevol cas, està realitzat en format DOCX per poder ser fàcilment manipulable.

5.2. Presentacions sobre Scrabble

A partir de la presentació model del punt 5.1.2 s'han creat 5 presentacions. Cada una d'elles afronta un tema de Scrabble amb el que es poden tractar transversalment diversos continguts d'ESO. S'enfoquen en nivells de dificultat de Scrabble, on el primer (N0) ensenya a jugar i el més alt (N5) les estratègies per *anagramar* i trobar un *scrabble*. A l'apartat de notes de la diapositiva es comenten alguns aspectes relacionats amb la dinàmica de l'Scrabble. Però els continguts indirectes depenen dels objectius de la sessió, i de la flexibilitat del professor a l'hora de relacionar conceptes amb l'Scrabble. Igualment, a la taula x definim continguts possibles (sense excloure'n d'altres).

Taula 8: relació de presentacions creades i continguts possibles

	Tema de Scrabble	Continguts possibles
N0	Aprendre a jugar	El diccionari. Càlcul mental.
N1	Taulell	Categories gramaticals.
N2	Lletres cares	Grafies de paraules amb H, Ç, Q, Z, L·L, NY, J i X.
N3	Faristol	Les síl·labes. diftongs, triftongs i hiats.
N4	Anagramar	Formació de paraules. Els verbs.

Per la creació de les presentacions, s'han utilitzat mecanismes de dinamització, per fer-les més visuals i motivadores: mecanismes per involucrar l'alumnat, amb reptes i situacions de partides reals, moviment de les imatges,... A l'annex 10.3 hi són les imatges fixes de les diapositives de totes elles.

5.3. Tests Socrative per treballar continguts

Els tests interactius oferts a internet són una dinàmica i motivadora de repassar un tema ofert a classe, amb la possibilitat de obtenir al moment l'avaluació i les estadístiques dels alumnes.

Amb l'eina *Socrative* (socrative.com) hem realitzat 12 tests que permeten a un professor treballar diferents continguts a partir d'un context de Scrabble (Il·lustració 6). Cada test està preparat amb un contingut específic del currículum, tant lèxics, com gramaticals com ortogràfics¹¹ (veieu la Taula 9); i s'hi afegeix un de contingut matemàtic. En molts casos hi ha preguntes que incorporen diferents situacions o respostes "trampa", que permeten incorporar al procés dubtes i debats sobre la llengua. En qualsevol cas, són treballs compartits que permeten ser adaptats o complementats.

¹¹ La divisió temàtica i exercicis estan basats en els llibres *Per aprovar: Llengua catalana i literatura* de Castellnou Edicions (2014).



Taula 9: relació de continguts dels tests Socrative.

tema	contingut	codi
O	1. Les grafies j/g, x/ix ig/tx	SOC-34883532
M	2. Càlcul mental.	SOC-34884438
O	3. La grafia b/v.	SOC-34886657
L	4. El diccionari. Mots compostos.	SOC-34887250
L	5. Barbarismes, manlleus i neologismes.	SOC-34889606
O	6. Accentuació, dièresi. Sí·labes. Contracció i guions.	SOC-34889816
L	7. Vocabulari variat.	SOC-34891083
L	8. Lexema, morfema, arrel. Prefixos i sufixos.	SOC-34891118
G	9. Verbs.	SOC-34891215
O	10. La ela geminada. La h.	SOC-34893419
G	11. Tipus de mots.	SOC-34964949
O	12. Grafia s/ss/c/ç/z.	SOC-34982467

Els temes relacionats són ortografia (O), matemàtiques (M), lèxic (L) i gramàtica (G). El codi és per accedir a través de l'aplicació Socrative.

Hem utilitzat imatges GIF (creades amb l'eina oferta gratuïtament a giphy.com) al tema 2. Això ha permès donar mobilitat al taulell de joc per entendre millor què s'estava preguntant.

En cas de no disposar d'internet a l'aula, la relació de tots els test estan disponibles en PDF a la carpeta Drive compartida (en qualsevol cas es pot descarregar a partir del codi indicat), i en imatge a l'annex 10.2.

Il·lustració 6: exemple de pregunta Socrative

Vols col·locar XECS, on el posaries?

POSIBLES RESPUESTAS

A Aprofitaria les paraules que hi ha al taulell: allargant CORRETTJA faig 45p.

B Posaria CEL·LA per treure'm la L-L geminada de sobre, encara que només siguin 15p.

C Combinaria amb el plural de FETGE i faria 27 p.

Amb una pregunta relacionada amb un hipotètic cas real de Scrabble, es poden treballar diferents temes, com en aquest cas: grafia g/j, grafia l/l i formació de plurals.

5.4. Aplicació Scratch pels professors

A l'hora de realitzar activitats de Scrabble a l'aula és bo projectar un taulell i poder moure fitxes d'una manera dinàmica i interactuant amb les propostes dels alumnes. Però no hi ha opcions compartides per fer-ho. A partir d'aquesta necessitat hem desenvolupat una aplicació amb l'eina Scratch que permet fer-ho d'una manera fàcil i entenedora.



Scratch es un projecte del MIT Media Lab totalment gratuït. Es basa en la programació a base de peces o blocs que representen diferents funcions i s'han d'anar encaixant. La seva facilitat d'ús permet aproximar els joves al llenguatge de programació, aprendre a pensar de forma creativa, raonar sistemàticament i treballar de forma cooperativa, habilitats essencials per la vida al segle XXI (Scratch, s.d.).

En Scratch hi ha dos tipus d'elements: els escenaris i els personatges. Els escenaris són els "paisatges" de fons on es desenvolupen les accions, i els personatges són els elements que poden interactuar amb l'usuari. En aquest programa hi ha dos escenaris; un durant la presentació inicial i un altre amb un taulell de joc. Al fons del taulell es desenvolupen les tres variants incorporades: partides pràctica, clàssica i duplicada. La pantalla de presentació introdueix al programa fent escollir la variant a jugar i preguntant el nom. Cada una de les tres opcions és un personatge que s'ha de clicar per passar al joc en si (Il·lustració 7).

Il·lustració 7: opcions de joc a l'aplicació Scratch

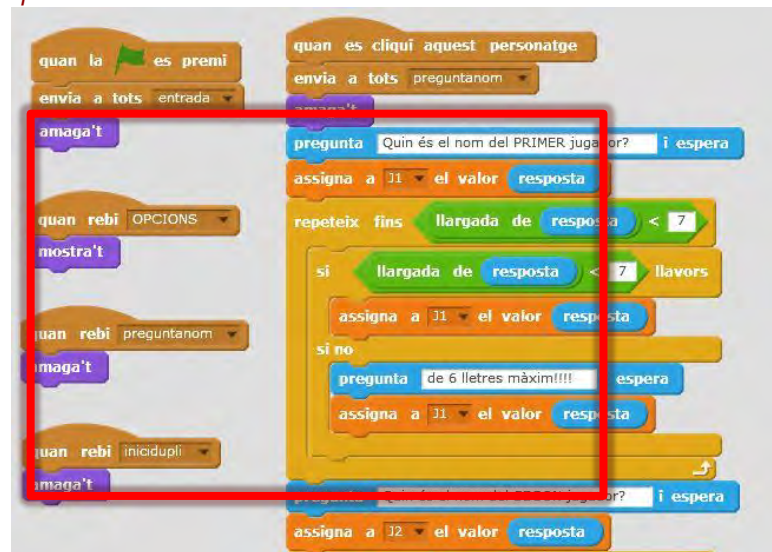


Cada casella inferior és un personatge que dirigeix a la variant escollida.

Els noms dels jugadors es pregunten a l'usuari. Les respostes queden registrades a les variants J1 i J2. Per qüestions estètiques i d'organització, a l'hora de preguntar el nom es limita a 6 caràcters, i fa un avís en cas que no sigui així. A la Il·lustració 8 es veu l'exemple del personatge CLASS (partida clàssica), que es repeteix pràcticament igual a les altres dues opcions.



Il·lustració 8: programació de el personatge “partida clàssica”



La part ressaltada mostra el procés pel qual torna a demanar el nom si té més de 6 lletres.

Els personatges que apareixen als diferents tipus de variant són bàsicament els mateixos. Hi són o no, o canvien de posició segons cada variant. Els personatges principals són:

- *Fitxes*. La configuració de les fitxes és a través d'un personatge que té 27 vestits¹². Cada vestit correspon a cada una de les diferents fitxes que existeixen en Scrabble en català i té com a nom la lletra a la que fa referència. Per cada fitxa que ha de sortir al taulell es crea una còpia d'aquest personatge, mecanisme pel qual estalviem haver de crear 100 personatges pràcticament iguals. Cada fitxa surt en un espai aleatori dins de la taula del primer jugador (Il·lustració 9). Per això s'ha creat un personatge igual per les fitxes del segon jugador.

Il·lustració 9: Inici de les fitxes com a còpies.



La col·locació de la fitxa és aleatòria dins de l'espai de cada jugador, tal com s'indica al bloc “vés a x:[...]”.

Les fitxes es poden desplaçar per la pantalla, col·locar en un espai determinat del taulell o canviar per unes altres. Per això, cada vegada que cliquem sobre una fitxa, el programa té en compte aquests tres aspectes. Per desplaçar les fitxes per la pantalla s'indica que quan el ratolí cliqui el personatge, aquest el segueixi, fins que deixi d'estar clicat (Il·lustració 10).

¹² A l'aplicació Scratch, es considera “vestit” a cada forma diferent de representar un mateix personatge (un color diferent, una altra posició, una altra figura,...).



Il·lustració 10: moviment de les fitxes.



Per poder situar les fitxes a les 225 possibles posicions del taulell primer s'han creat dues llistes i dues variables: la llista *posx* amb les 15 possibles coordenades sobre l'eix x, la llista *posy*, amb les 15 coordenades de l'eix y, i les variables *px* i *py*. Cada vegada que es deixa una fitxa al taulell, el programa revisa si està a prop de la posició 1 (variable *px*) en l'eix x de la llista *posx*, o de la 2, o de la 3,... (es repeteix fins 15 vegades, on la variable *px* cada vegada val una unitat més). Si alguna d'aquestes posicions en l'eix x està a prop de la fitxa, llavors comprova el mateix amb la llista *posy* i la variable *py*. Si la fitxa està a prop d'una posició en x i una posició en y de les determinades a les llistes, es desplaçarà a aquella posició per quedar ben encaixada (Il·lustració 11).

Il·lustració 11: situació de fitxes al taulell.



El condicional de les 15 possibles posicions en y dins el condicional de les posicions en x permet no haver de fer dues llistes de les 225 posicions corresponents a cada requadre del taulell.

Per canviar les fitxes (opció de la versió clàssica), es posa un personatge de color violeta en una cantonada. Si la fitxa toca aquest color es pregunta a l'usuari quina fitxa vol canviar. La resposta ha de coincidir amb un dels elements del llistat de possibles fitxes, anomenat *lletres*; en cas contrari t'indica que el moviment no és vàlid i envia la fitxa un altre cop a la taula. La pregunta permet no ser resposta si realment l'usuari no la vol canviar. Finalment, és important la incorporació d'aquesta fitxa al llistat de les lletres que queden a la bossa (llistat que expliquem més endavant). La seqüència de canvi de fitxes es pot veure detallada a la Il·lustració 12.



Il·lustració 12: programa de canvi de fitxes.



- **Bossa.** Aquest personatge està destinat a la gestió de les fitxes que queden per sortir. Quan es clica sobre aquest personatge aquest comprova les fitxes que queden a la bossa, n'escull una a l'atzar i avisa a el personatge *fitxes* que faci una còpia de si mateix (per col·locar-la a la taula). Per poder realitzar aquesta comprovació hem hagut de realitzar tres passos previs. El primer pas és crear un llistat amb les 100 fitxes d'un joc de Scrabble, el llistat *letras*. El segon pas és crear un llistat secundari, en aquest cas anomenat *descartadas*, que s'omple automàticament al principi de cada partida, tenint en compte el llistat fixe *letras* (veieu la Il·lustració 13).

Il·lustració 13: creació inicial del llistat descartadas



És en aquest segon llistat on van desapareixent les lletres que s'ha utilitzat. Com es veu a la Il·lustració 14, primer comprova que la llargada del llistat *descartades* sigui més gran que 0 (si ja no en queden et diu "les fitxes s'han acabat" i no continua). Després estableix una posició a l'atzar dins d'aquesta llista. L'element en la posició resultant serà la lletra que sortirà. S'avisava al personatge *fitxes* que ha de fer una còpia de si mateix. I es fixa la lletra que ha sortit a la variant *lletra*, que és la que el personatge *fitxes* té en compte per posar el vestit a la seva còpia. Finalment s'esborra la lletra de la llista *descartadas*.



Il·lustració 14: extracció de fitxes a l'atzar.



- *Escollir.* Aquest personatge és una variant de l'anterior, però en comptes de sortir una fitxa a l'atzar, surt una lletra escollida per l'usuari. Requereix major complexitat de programació, ja que primer s'ha de revisar que la fitxa demanada estigui a la bossa, i després s'ha de demanar al programa que revisi una a una (amb la variant *posicióllista*) les posicions de la llista *descartadas*, per saber en quina d'elles hi és la lletra que s'haurà d'esborrar. Es pot fer el seguiment del programa a la Il·lustració 15.

Il·lustració 15: elecció de lletra específica



Altres elements secundaris que formen part de les diferents variants del joc són:

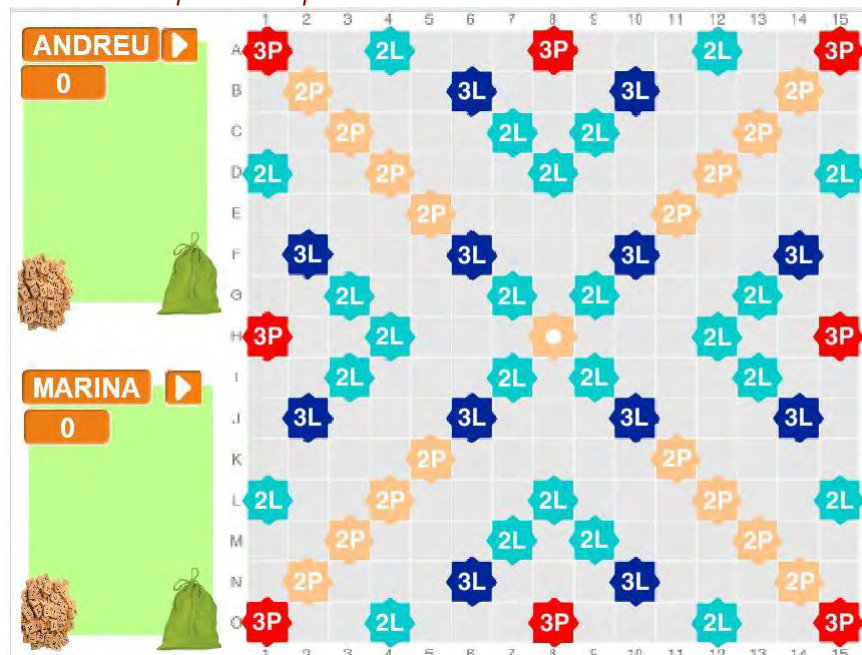
- *Temps.* És una variable amb la que s'indica el temps restant a les partides duplicades. El funcionament es fa iniciant-la a 120 i restant-li 1 unitat cada segon. Un altre variable, *Temps!*, funciona igual per les partides clàssiques.
- Les puntuacions. Es calculen a partir de variables. Quan ingresses el valor de la jugada, ho suma l'anterior valor de la variable i ho mostra al marcador.

A partir de tots aquests personatges i elements es creen les 3 variants anomenades:



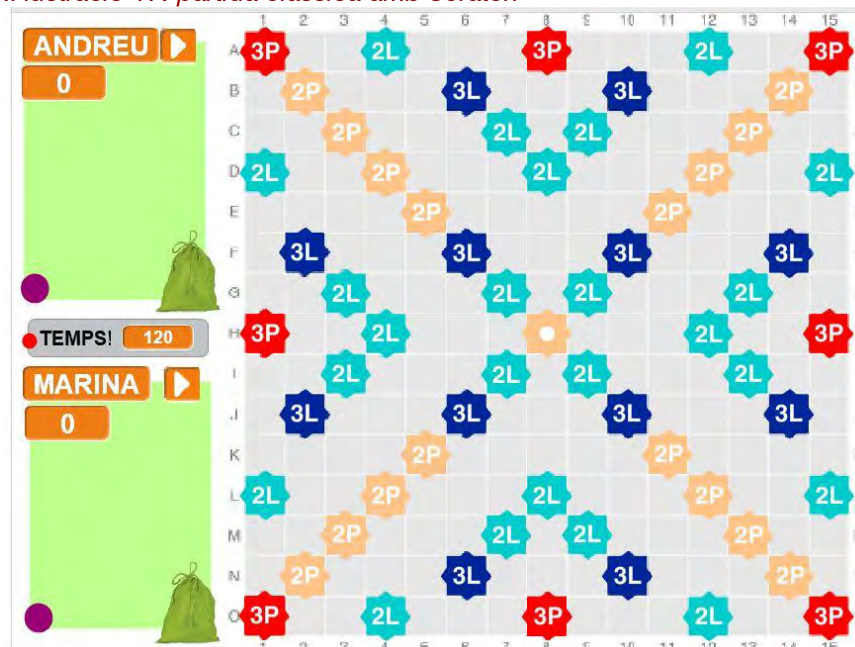
- *Partida de pràctica* (Il·lustració 16). Es poden incorporar dos jugadors, amb nom i puntuació. Inclou la bossa, la opció d'escollir lletres, però no la de canviar lletres.

Il·lustració 16: partida de pràctica amb Scratch



- *Partida clàssica* (Il·lustració 17). S'incorporen dos jugadors, amb nom i puntuació. S'inclou la bossa i la opció de canvi de lletres. Hi un temps de dos minuts que s'activa pel contrincant quan un jugador finalitza la seva jugada.

Il·lustració 17: partida clàssica amb Scratch

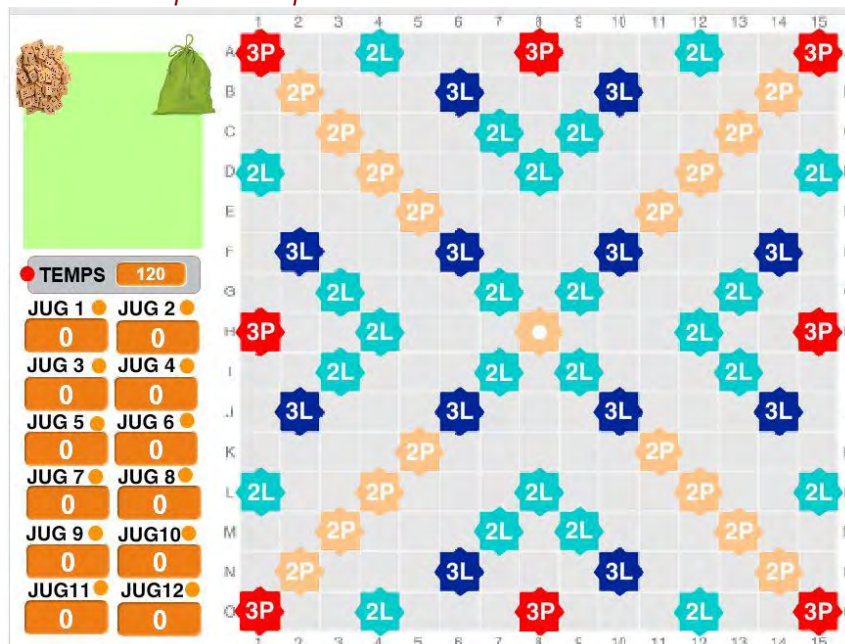


- *Partida duplicada* (Il·lustració 18). S'inclou la bossa i la opció d'escollir lletres (per quan és una partida preparada). Té un temporitzador de 2 minuts. També té 12 marcadors que poden servir tant per indicar la puntuació de la millor jugada en cada tirada (limitant les tirades a 12) com la puntuació de cada jugador,



especialment en partides subhastades (limitant el nombre de jugadors o equips a 12).

Il·lustració 18: partida duplicada amb Scratch



Es pot trobar tot el programa compartit amb el nom de “SCRABBLE”, a l'enllaç de la pàgina de Scratch: <https://scratch.mit.edu/projects/229481200/>

5.5. Fulls de càlcul

5.5.1. Full de càlcul per seguiment de tallers de Scrabble

Amb les mesures adequades, es poden afegir diversos aprenentatges digitals a partir de l'Scrabble. Un dels més immediat és la utilització de fulls de càlcul per la automatització del càlcul de mitjanes i classificacions. Pot ser útil en aquells casos en que es volen fer tres o més partides dins d'una unitat didàctica desenvolupada.

Per aquests casos hem dissenyat un full de càlcul de Google. Amb aquest format es pot utilitzar a la vegada pels professors i els alumnes, i accedir-hi des de qualsevol aula o mòbil amb internet. A més, permet donar un accés molt limitat, de forma que cada alumne pugui modificar només unes caselles específiques.

Tot i que les partides són per parelles, la recopilació al full de càlcul de forma individual permet que aquestes parelles puguin ser variables (i fins i tot recomanable), i que es pugui individualitzar l'avaluació per cada alumne.

La mecànica del full és senzilla, amb una primera columna s'actualitza la mitjana de punts. Però també inclou dues columnes que poden donar un valor afegit. Una d'elles és l'anomenada “progressió”. En aquesta es compara la mitjana de les últimes partides amb la mitjana de les dues primeres partides, comprovant així si hi ha hagut una millora significativa en el procés. La segona és l'anomenada “objectiu d'avui”. Amb aquesta columna es pretenem que els objectius del dia estiguin d'acord amb el nivell de cada alumne, com a element d'atenció a la diversitat. Fins i tot es pot considerar que guanyar o perdre la partida depengui de si es supera aquest objectiu, de manera que poden guanyar



tots dos contrincants, o perdre tots dos. O es pot considerar que una parella que ha fet 40 punts ha guanyat a una de 100 punts si el primers han superat el seu objectiu i els segons no.

Per establir l'“objectiu d'avui” es defineix el valor màxim entre: la mitjana més 15, i la puntuació màxima aconseguida menys 15 (veieu Il·lustració 19). Aquests valors es poden variar segons l'assoliment d'objectius que es vulgui al conjunt d'alumnes.

Il·lustració 19: extracte del full de càlcul pel seguiment de tallers.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Nom	Mitjana	Progressió	Objectiu d'avui	Sessió 1	Sessió 2	Sessió 3	Sessió 4	Sessió 5	Sessió 6
2	Samuel	74	98	121	18	13	79	125	136	
3	Francesca	86	61	112	55	43	95	127	109	
4	Germán	86	61	112	55	43	95	127	109	

A l'angle superior esquerre es veu la fórmula definida per establir l'“objectiu d'avui”.

Es pot accedir al full creat a l'enllaç <https://drive.google.com/open?id=1HIDOrtxRd8UCH4AL-y5fMFeBCFYwtZm3x0nX2NQmm8>

5.5.2. Full de càlcul per minicampionats de Scrabble

Realitzar un campionat al final d'unes sessions, dins d'una setmana cultural, o comptant partides de diferents sessions pot ser altament motivador pels alumnes. Dins d'aquest context hem creat un full de càlcul que permet fer el seguiment d'un campionat procurant que sigui d'una manera fàcil i intuïtiva.

El full de càlcul té dues pestanyes: “jugadors i classificació” i “entrada partides”. Per iniciar un campionat només cal escriure els noms dels participants a la fulla “jugadors i classificació”. A la fulla “entrada partides” s'ha d'anotar el nom i la puntuació de cada partida. Els noms dels participants, que serien susceptibles d'error si no s'escrivissin sempre igual, s'escullen d'un desplegable que s'ha creat automàticament de la llista anterior (veieu Figura 1). El sistema d'emparellament i la quantitat de partides depèn de l'organitzador. Tot i que s'han col·locat d'inici 36 files, com per un campionat per 24 jugadors i 3 partides, es poden afegir tantes files com es vulgui a les dues taules sense perdre el càlcul intern del full.

Figura 1: extracte del full de càlcul per campionats, fulla “entrada partides”

RONDA	PARTIDA	JUGADOR/S 1	PUNTS 1	JUGADOR/S 2	PUNTS 2
1	1	Andreu	102	Begoña	49
1	2	Carlos	108	Diana	90
1	3	Esteban	134	Francesca	110
1	4	Germán		Francesca	65
1	5	Iván		Ulisses	80
1	6	Laura		Helen	78
1	7	Nuria	1	Petra	61
1	8	Petra	1	Laura	117
1	9	Raquel	108	Zoe	78
1	10	Teresa	80	Quim	41
				Judith	
				Samuel	
				Ulisses	

A cada línia s'incorporen les dades d'una partida. La introducció dels jugadors es realitza a través d'un desplegable.



En una columna oculta el propi full de càlcul anota qui ha guanyat i qui ha perdut (1 punt per guanyar, 0 per perdre, i 0,5 punts per empatar), fent una simple comparació de columnes de puntuació.

A part del nom, la fulla “jugadors i classificació” és automàtica. De la fulla “entrada partides” n’extrau les partides jugades, les partides guanyades, els punts a favor i els punts en contra, amb funcions tipus *CONTAR.SI*¹³ i *SUMAR.SI*. La diferència de punts és immediata. La posició dels jugadors és també automàtica amb la funció *JERARQUIA.EQV*. En campionats de 3 o 4 partides, molts jugadors quedaran empatats en partides guanyades i s’ha de tenir en compte la diferència de punts com a sistema de desempat. Per això s’ha afegit una columna amagada que relaciona partides guanyades i diferència de punts. És a aquesta columna que la funció *JERARQUIA.EQV* s’aplica (veieu Il·lustració 20).

Il·lustració 20: extracte del full de càlcul per campionats.

POS.	JUGADOR/S	PJ	PG	desempat	DP	PF	PC
1	Raquel	3	3	3,00066	66	302	236
2	Esteban	3	3	2,99998	-2	335	337
3	Murray	3	3	2,99994	-6	178	184

*A la fulla “jugadors i classificació” es calcula la posició a partir d’una columna de desempat, normalment oculta. La funció utilitzada, *JERARQUIA.EQV*, es mostra a dalt a la dreta.*

Un cop acabada cada ronda o la partida, es pot ordenar la classificació amb el filtre i imprimir. La impressió està preparada per encaixar en un full A4, amb una capçalera de pàgina i una capçalera de taula si són varies pàgines. A la Il·lustració 21 es pot veure el resultat d’impressió final.

L’arxiu es troba disponible a l’enllaç https://drive.google.com/open?id=1nOSXhhdM0tdHYJI_KJZ3yUuQ6YS8JaIF. Per evitar que inicialment s’esborri el contingut de les fórmules, s’han protegit les fulles amb la contrasenya *tfm*.

¹³ Els noms de la funcions indicades en aquest apartat corresponen al full de càlcul Excel en versió castellana.



Il·lustració 21: imatge d'impressió d'una classificació.

NY₁₀

IES SANT ANDREU
CAMPIONAT DE SCRABBLE 6è CURS

POS.	JUGADOR/S	PJ	PG	DP	PF	PC
1	Raquel	3	3	66	302	236
2	Esteban	3	3	-2	335	337
3	Murray	3	3	-6	178	184
4	Oriol	3	2,5	-31	286	317
5	Carlos	3	2	64	347	283
6	Valèria	3	2	57	211	154
7	Samuel	3	2	52	313	261
8	Yuri	3	2	-16	177	193
9	Germán	3	2	-19	234	253
10	Iván	3	2	-26	222	248
11	Nuria	3	1,5	1	188	187
12	Xana	3	1	72	270	198
13	Teresa	3	1	47	267	220
14	Andreu	3	1	20	260	240
15	Francesca	3	1	11	292	281
16	Ulisses	3	1	4	210	206
17	Helen	3	1	-14	277	291
18	Petra	3	1	-19	299	318
19	Laura	3	1	-21	224	245
20	Zoe	3	1	-58	151	209
21	Quim	3	1	-72	287	359
22	Judith	3	0	-6	255	261
23	Begoña	3	0	-46	240	286
24	Diana	3	0	-58	252	310

PJ Partides jugades
PG Partides guanyades
DP Diferència de punts
PF Punts a favor
PC Punts en contra

Exemple de classificació d'un campionat de 24 persones a 3 partides.



6. Unitat didàctica d'exemple

6.1. Introducció

Es planteja en aquest capítol una unitat didàctica transversal de 12 sessions que vol ajudar a reduir les diferències de competències bàsiques entre els alumnes, utilitzant l'Scrabble com a eix vertebrador. Les assignatures implicades són Llengua catalana –com a principal- Matemàtiques i Tutoria. Aquesta unitat didàctica no està pensada per fer-la tota seguida, sinó per integrar-la dins del programari d'aquestes assignatures, de forma que sigui aproximadament una sessió per setmana. Per tant té una durada aproximada d'un trimestre.

Durant les sessions es repassen continguts ortogràfics, lèxics i gramaticals de la llengua a través de jocs de paraules, de dinàmiques i senzillament, de jugar Scrabble; també es treballen les operacions bàsiques i el càlcul mental en l'àmbit matemàtic. Transversalment es reforça l'alumnat en l'ús de les eines usuales digitals, a base de petites tasques que creïn hàbits de manipulació d'arxius amb les tres eines principals de tractament de informació: presentacions, fulls de càlcul i tractament de textos. I a través de l'ús obligatori de l'e-mail i d'una carpeta Drive compartida.

Els tipus d'activitats van canviant, procurant que hi hagi un factor sorpresa, tot i que l'Scrabble sigui sempre present. A més, s'afegeixen elements de ludificació que procurin motivar un més gran ventall d'alumnat. Les eines digitals es fan servir com a elements amb els que les noves generacions connecten, però buscant que també tinguin un valor afegit dins del procés d'ensenyament i aprenentatge.

L'avaluació és competencial. Es realitza a partir de petites avaluacions i observacions que haurà de fer el professor durant les classes, i de diferents treballs repartits durant el trimestre. A més, es té en compte la progressió en diversos aspectes.

6.2. Context

Aquesta unitat didàctica està dirigida als alumnes de 1r d'ESO.

Es planteja en un centre de secundària de titularitat pública depenent de la Generalitat de Catalunya. A primer d'ESO hi ha 2 línies. S'ha considerat que a primer hi ha 48 alumnes en dos aules. Els alumnes provenen d'estructures familiars i nivells econòmics diversos. La incorporació d'alumnes de diferents escoles de primària fa que hi hagi una gran diversitat en el grau d'assoliment de les competències bàsiques de llengua i matemàtiques.

El centre aposta per la utilització d'ordinadors (dels alumnes) com a part fonamental del procés d'ensenyament i aprenentatge. Això suposa el primer contacte habitual amb les eines TIC per alguns alumnes, especialment com a forma de treball. Seguint aquesta línia, hi ha un wifi potent i accessible des de totes les aules.

El moment d'aplicació seria entre 3r i el 6è mes del curs, com a forma de consolidar competències bàsiques de cara a continuar amb una base sòlida l'educació secundària. Es deixa un marge a l'inici del curs per conèixer les característiques i necessitats de cada alumne, però es procura acabar abans dels campionats locals i nacionals de Scrabble escolar en català.



6.3. Objectius

L'objectiu general de la unitat didàctica és:

- Reduir les diferències de coneixement del grup classe en competències bàsiques de llengua, matemàtiques i digitals.

Hi ha quatre objectius específics, un de llengua catalana, un altre de matemàtiques, un digital i un actitudinal:

- Sensibilitzar en la correcció de l'expressió escrita i fomentar la lectura.
- Consolidar el coneixement i ús de les operacions matemàtiques bàsiques.
- Donar a conèixer les eines bàsiques TIC de tractament de informació.
- Crear cohesió de grup.

6.4. Competències

Proposem vuit competències a adquirir amb aquesta unitat didàctica, que es relacionen amb cada un dels objectius a assolir:

Sensibilitzar en la correcció de l'expressió escrita i fomentar la lectura.

- Conèixer les normes ortogràfiques bàsiques per escriure, revisar i corregir textos senzills.
- Adquirir lèxic precís i adequat, sense intromissió de barbarismes d'altres llengües.

Consolidar el coneixement i ús de les operacions matemàtiques bàsiques.

- Comprendre i saber expressar les operacions bàsiques (suma, resta, multiplicació i divisió) i la relació entre elles.
- Realitzar amb facilitat càlcul mental amb enters.

Conèixer les eines bàsiques TIC de tractament de informació.

- Utilitzar les aplicacions d'edició de textos, presentacions multimèdia i tractament de dades numèriques per a la producció de documents.
- Adquirir hàbits de comunicació i compartició de documents.

Crear cohesió de grup.

- Mostrar actituds de respecte actiu envers els companys i els professors i acceptar la diversitat del grup classe.
- Valorar i aplicar el diàleg davant una diferència o conflicte.

6.5. Metodologia

6.5.1. Aprenentatge basat en el joc i ludificació

La principal metodologia emprada per l'assoliment dels objectius és jugar a Scrabble (a la segona meitat de cada sessió). Com s'ha analitzat al llarg del treball, el fet de jugar Scrabble ja suposa la millora en diversos continguts de llengua i matemàtiques, especialment en el coneixement transversal de la llengua i càlcul mental. Durant l'altra



meitat (a l'inici de la sessió) es treballaran continguts utilitzant dinàmiques interactives i jocs, evitant el màxim les classes magistrals.

Seguint els principis de l'aprenentatge per projectes, durant el joc el professor haurà de respondre les preguntes dels alumnes no a través d'una resposta directa, sinó a través de preguntes que li facin recordar el que s'ha plantejat en altres classes o altres moments de la sessió. Per exemple, davant la pregunta: "El nom propi ROSER és correcte?" se li pot respondre: "Creus que surt al diccionari?". Amb aquest plantejament es pretén que l'alumne aprengui a fer-se les preguntes adequades, les vagi incorporant en les seves reflexions posteriors i aprengui a buscar ell mateix les respostes.

El professor haurà d'anotar també els errors que cometen els alumnes durant les partides, especialment els que es van repetint, per comentar-los al final de la classe o durant la següent sessió. Serà també un bon moment per anar anotant els aspectes actitudinals de l'avaluació en un llistat d'observacions.

La part suposadament més teòrica de la classe no es farà a partir de sessions magistrals sobre el tema. S'ha d'entendre que aquesta unitat didàctica és un repàs de diferents temes que ja es donen dins del programari principal de les assignatures. Aquest repàs es pot fer a través de jocs de diferents tipus, amb els que anar recordant els conceptes principals d'una manera, paradoxalment, pràctica. Les tres eines que s'utilitzaran són:

- Programa Scratch (scratch.mit.edu). Amb aquest programa (creat expressament en aquest treball i explicat al punt 5.4) es poden simular partides, escollir lletres determinades, moure les fitxes de forma instantània, introduir noms i puntuacions, etc. Això permet projectar-lo a la pissarra i introduir situacions o paraules que reflecteixin el que es vol explicar. Però sobretot, també permet canviar el posicionament de les paraules i el discurs del professor depenent de la retroacció dels alumnes (cosa que no permet una presentació o una infografia).
- Aplicació Socrative (socrative.com). Amb aquesta eina es farà reflexionar i aprofundir sobre temes que s'han treballat altres dies, amb un punt competitiu. A més, permet obtenir dades instantànies per a l'avaluació dels alumnes.
- Jocs de paraules. Els jocs de paraules ens permeten introduir continguts que amb Scrabble no són tan immediats. A més, l'enfocament ja no és la pissarra sinó el paper, de forma que varietat al conjunt de metodologies aplicades.

La presentació s'utilitza només a la primera sessió, com a introducció a l'Scrabble, i durant la sessió de l'expert si aquest ho considera necessari. Tot i així, es procura que sigui una presentació molt dinàmica i participativa.

Tot i que un joc, per definició, ha de ser satisfactori, és veritat que hi ha molts tipus de joc i no tots agraden a tothom per igual. Els jocs de paraules poden no motivar necessàriament a tot l'alumnat per igual. De la mateixa manera pot succeir que algú motivat per jugar Scrabble s'enfoqui massa en aquest fet, i no respongui adequadament en la part inicial de la classe. Per enfrontar aquestes dues situacions introduïm elements de ludificació que puguin aproximar a l'alumant menys motivats a la dinàmica general de la classe. Hi ha tres elements previstos, un per la part inicial de la classe, un altre per la part de joc i una general:



- Cartes premi. Durant les dinàmiques, tests i jocs de la primera part de la classe es donaran cartes premi a aquells que aconseguixin un determinat objectiu, responguin una pregunta, etc. Hi ha 4 tipus i tenen un format quadrat, imitant la forma d'una fitxa però més gran, i n'hi ha varies de cada tipus. Són ajudes per fer servir durant la partida del dia: augment de temps (quan s'utilitza rellotge), ajuda del professor, canvi de fitxes sense perdre torn i possibilitat de mirar el diccionari (Il·lustració 22).

Il·lustració 22: anvers i revers de les cartes premi.



- Objectiu del dia. Aquest és un objectiu que es posa als alumnes alguns dies específics, a partir de la 4a sessió. És una quantitat de punts que s'ha d'assolir per poder considerar la partida guanyada. L'objectiu del dia es calcula a partir de la mitjana i la màxima puntuacions realitzades per l'alumne (veieu full de càlcul per seguiment de tallers del punt 0). Permet que una parella amb baix nivell que ha superat l'objectiu consideri que ha guanyat la partida a una d'alt nivell, si aquesta no l'ha superat.
- Classificacions. Es fan classificacions com a motivació per aquelles persones més competitives. Però no es mostren cada dia per no convertir-ho en l'objectiu únic. Es fa una classificació a partir de la mitjana de punts de totes les partides i una altra a partir de la progressió de punts. Normalment els millors classificats en una no són els millors de l'altra, de forma que més alumnes es poden sentir motivats. A més, la classificació de progressió sol anar en part lligada a les persones amb menys coneixement inicial o menys capacitat, pel que s'atén amb aquesta l'atenció a la diversitat. Els millor classificats de les dues classes, a més, tindran l'opció de participar en els campionats locals i/o nacionals.

6.5.2. Introducció de competències digitals

La introducció de competències digitals de forma transversal està prevista pel Currículum. En aquesta unitat didàctica no es vol profunditzar en una eina específica; el que es pretén és introduir a l'alumnat en les eines d'ús comú i que s'acostumin a utilitzar-les a partir de petites tasques en els diferents programes. Com s'ha definit a l'apartat competències, es treballa en 2 aspectes que es desglossen en 5 programes. El tractament de textos, el de



presentacions i el full de càlcul són els de l'entorn Google Drive, que també es fa servir. Com a correu electrònic s'utilitza el de l'institut.

- *E-mail*. Al final de cada sessió el professor envia un correu a tots els alumnes amb una endevinalla, anagrama o petita tasca que resoldre, que impliqui la lectura d'algun text o la cerca d'alguna dada. Els alumnes han de respondre abans de la següent sessió. El més important no és respondre correcta o incorrectament sinó que s'acostumin a seleccionar informació, entrar al seu correu, llegir allò que se'ls demana i contestar amb les fórmules de cortesia establertes (i de pas portar al dia les comunicacions dels altres professors, la direcció o l'administració).
- *Drive*. Es crea una carpeta per cada alumne relacionada amb la unitat de Scrabble. Serveix com a portafolis de tot allò que s'ha de crear durant les 12 sessions. Cada alumne l'ha de tenir organitzada en 4 carpetes: *fulls de càlcul*, *textos*, *presentacions* i *material extra*. Les 3 primeres s'omplen amb les tasques que assignen els professors durant les sessions, i l'última és pels alumnes que vulguin aprofundir en algun tema. El valor del treball en el Drive és mostrar els criteris d'organització que es poden fer servir, i es té en compte en l'avaluació com es resol l'organització dins de cada carpeta, que va a càrrec de cada alumne. També servirà per anar omplint fulls de càlcul de forma simultània a les partides duplicades.
- *Tractament de textos*. Amb el tractament de textos es realitza un diccionari individual, on s'han d'anar col·locant els mots i els significats de les paraules noves, interessants o que han suposat dubtes d'ortografia durant les partides. Aquesta recollida de mots està prevista en la dinàmica de la partida, i posteriorment només s'ha d'anar omplint el text. Els mots han d'estar ordenats alfabèticament i tenir una coherència estètica i d'organització. Altres documents s'omplen amb els jocs de paraules que es realitzen a classe.
- *Full de càlcul*. Des del primer dia se'ls ensenya, manualment, els mecanismes de realització de mitjanes amb un full individualitzat que han d'anar omplint a cada sessió. A la sessió 3 faran una introducció al full de càlcul dissenyant un quadre amb un sumatori final, i que servirà per anar omplint i detectant els millors resultats de forma immediata i compartida. A la sessió 7 construeixen un full de càlcul imitant el quadre que omplen manualment, però que ha de contenir fórmules que dona el resultat de forma automàtica, i ha de ser aquest el que s'ha de completar a partir d'aquesta sessió.
- *Presentació*. Amb el programa de presentacions de Google Drive realitzen dos treballs. A la sessió 5 se'ls demana que iniciïn una presentació per cada parella creada, amb els seus noms, el nom de l'equip, una petita presentació, i fotos, on s'hi ha d'incloure obligatòriament fotos, taules i text. A la sessió 8 es demana que facin un anagrama amb el seu nom, i com a tasca s'ha de fer una presentació on es mostri el resultat d'una manera creativa (que es mostrarà a la sessió 9). En aquestes dues presentacions es valorarà més la qualitat del treball, la creativitat i la estètica coherent de la presentació que el contingut en si, que és (expressament) poc mesurable quantitativament.



6.5.3. Formació d'equips

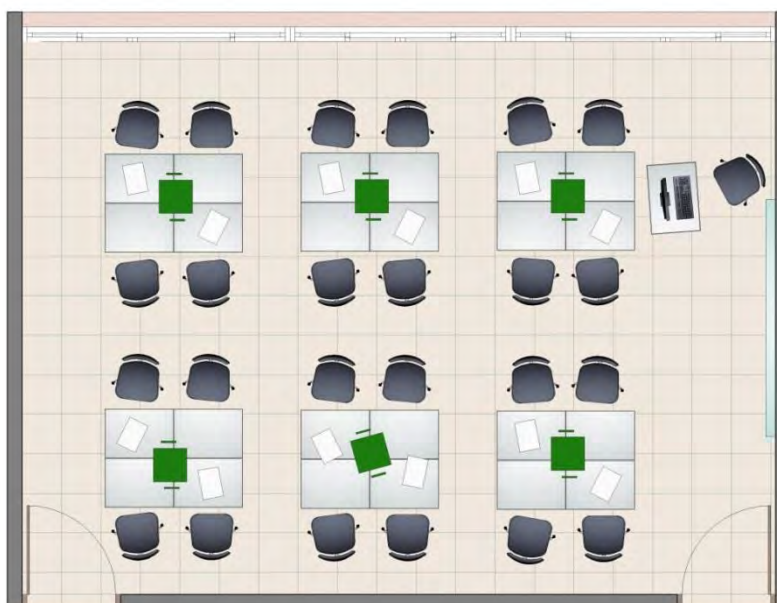
En els jocs de paraules i les dinàmiques inicials, un desequilibri exagerat reduiria el potencial motivador del joc (Serra, 2002). En les primeres sessions (1, 2, 3, 4 i 6) es busca equilibrar els equips unint les persones a l'atzar. Per relacionar-ho amb el tema que es tracta, s'hauran d'ordenar per un criteri (alfabètic, punts que dona el nom,...) i dividir la fila en grups de 4. A les sessions 5 i 7 no hi ha dinàmiques d'equip. A la resta de sessions, on ja hi haurà les parelles establertes, el professor unirà parelles de diferent nivell per igualar els equips de 4 per les dinàmiques.

A l'hora d'unir alumnes per formar parella, el criteri ha de ser totalment diferent, ja que el perill és que només jugui qui en sap més. Les primeres 6 sessions, on encara s'està aprenent i el nivell és més igualat, es manté l'atzar, dividint en 2 els equips que s'han format. A la tutoria de la sessió 5 es creen les parelles. Per crear-los, el professor fa 4 llistes a la pissarra amb 6 alumnes a cada una. Aquestes llistes estan organitzades segons el nivell dels alumnes (però no s'ha de dir als alumnes) i separant aquells que són potencialment conflictius. Els alumnes tenen dret a formar parella amb qui vulguin, sempre que estiguin dins de la mateixa llista. Així s'aconsegueix el punt més de motivació que dona la llibertat respecte la imposició.

6.5.4. Distribució de classe

La classe es distribueix en grups de 4 taules, perpendiculars a la pissarra. D'aquesta manera, amb un quart de gir, es poden realitzar dinàmiques i exercicis que combinin la pissarra i el taulell. A més, permet treballar individualment, en parelles i en equip de 4, i es pot practicar a qualsevol modalitat de joc de la proposta (Il·lustració 23). En cas de no ser la pissarra digital, el professor col·loca el seu ordinador de forma que pugui observar els alumnes mentre el manipula. Pel tipus de xerrada pràctica que s'espera a la sessió 11, es manté aquesta disposició.

Il·lustració 23: disposició de l'aula





6.6. Recursos

Aquesta unitat didàctica requereix uns recursos molt específics relacionats amb el joc de l'Scrabble, que es poden diferenciar entre material físic i recursos web. Per les diferents activitats amb els alumnes també cal material en paper o cartolina. A més, el professor haurà de fer servir diferents arxius, que poden ser per classes concretes o per fer el seguiment i avaluació contínues dels alumnes:

Material de joc

- 12 jocs de Scrabble complets en català. Poden ser de la marca original o de qualsevol altra. També es poden imprimir imatges del taulell i les fitxes com les creades en aquest treball.
- 12 rellotges de Scrabble (iguals als d'escacs). Si no es disposa de rellotges poden ser 12 mòbils que disposin una aplicació que faci la mateixa funció (per exemple, Scrabble Clock).

Material en línia

- *Joc Scrabble de Scratch*. Permet fer explicacions, dinàmiques o exercicis a través del moviment interactiu de fitxes en un taulell. Disponible a <https://scratch.mit.edu/projects/229481200/>. Permet ser descarregat (prèvia descàrrega del programa Scratch per poder-lo visualitzar) si no es disposa de bon wifi.
- *Validador* (veure opcions al punt 3.2.4). Permet saber si una paraula és vàlida o no sense haver d'anar a l'arrel de la paraula (si hi ha AVIAM al taulell i acceptes les variants dialectals has de saber que és una conjugació del verb *aviar*). Es pot utilitzar igualment el diccionari de la classe o qualsevol dels existents en línia (diccionari.cat o mdlc.iec.cat).
- *Tests Socrative*. L'aplicació Socrative serveix per realitzar tests sobre la llengua amb devolució immediata de resultats i, si es vol, d'una manera competitiva. Els que s'han preparat no són preguntes necessàriament típiques d'examen, sinó que s'han plantejat de situacions probables en un taulell o un faristol de Scrabble. Es poden descarregar en pdf i veure als annexos. A la Taula 10 es presenta una taula on s'indica el test preparat per a cada sessió, amb el codi d'accés i el subapartat de l'annex 10.2 on està inclòs.

Taula 10: tests Socrative per la unitat didàctica.

sessió	contingut	subap.	codi
S2	El diccionari. Mots compostos.	4	SOC-34883532
S3	Càlcul mental.	2	SOC-34884438
S4	Tipus de mots.	11	SOC-34886657
S6	Accentuació, dièresi. Síl·labes. Contracció i guions.	6	SOC-34887250
S8	La grafia b/v.	3	SOC-34889606
S10	Verbs.	9	SOC-34889816



Fulls o cartolines

- *Fulls d'anotació (~300)*. Fulls per anotar les paraules i la puntuació de cada partida. Hi ha un model a l'annex 10.1.1.
- *Cartes premi (16)*. Cartes explicades a la pàgina 51 i mostrades a la Il·lustració 22.
- *Fulls individuals de seguiment (48)*. És el full que omplen manualment els alumnes a les primeres sessions. A la sessió 4 passen a fer la part de vocabulari al document drive. A partir de la sessió 7 es fa la mitjana automàticament al full de càlcul que han de crear. Afegit a l'annex 10.2.
- *Cartolines per anagramar (48)*. Cartolines per l'activitat d'anagramar de la sessió 8, per poder comprovar i mostrar els resultats (Il·lustració 24).

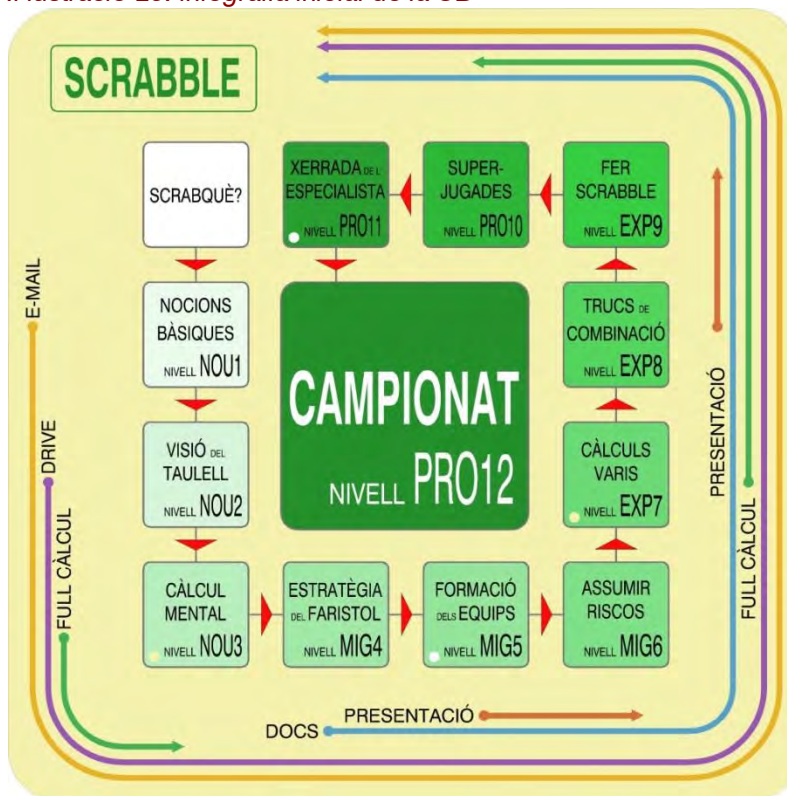
Il·lustració 24: mostra de cartolina d'anagramar

LLETRES DEL NOM:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
FRASE RESULTAT:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Arxius

- *Infografia inicial*. Infografia (Il·lustració 25) per explicar el desenvolupament de la unitat didàctica i per a què els alumnes tinguin clar què succeeix a cada moment. Es mostren les sessions com un recorregut on van adquirint coneixements per arribar al nivell "pro" i participar al campionat final. Es senyalen les sessions que es realitzaran a les classes de matemàtiques o tutoria. També s'indica quan i quines eines TIC s'haurà de fer servir.

Il·lustració 25: infografia inicial de la UD



Les línies en color que van acompanyant les sessions indiquen el tipus d'eines TIC que s'haurà de fer servir.



- *Presentació sobre el joc.* Incorporada a l'annex 10.3.1.
- *Full de seguiment i avaluació.* Full de càlcul per fer un seguiment de les mitjanes dels alumnes i de les notes i observacions (veieu la Il·lustració 28).

Tots els arxius dels materials creats per a aquesta unitat didàctica estan disponibles a l'enllaç <https://drive.google.com/open?id=1iJPHSPwlrOQ3-r53PPgl3pPTbX2Qurtu>

6.7. Programació

La programació de la unitat didàctica està dividida en 12 sessions, que es poden repartir al llarg de 3 mesos, durant les classes de llengua catalana, matemàtiques i tutoria. Hi ha 7 sessions de llengua catalana, 2 de matemàtiques i 2 de tutoria. Les 11 primeres sessions, de 60 minuts, tindran una part “teòrica” on es plantegen i repassen continguts, i una part pràctica on es jugarà Scrabble. A la sessió 12 es realitzarà un campionat entre tots els alumnes del curs com a activitat de motivació final (que ha de durar 2 hores).

Les sessions 13 i 14 són opcionals i per un nombre de parelles limitat: les corresponents al campionat escolar local i nacional en llengua catalana.

La part teòrica es plantejarà, de cara als alumnes, amb un “objectiu del joc”, com un objectiu que pretén millorar les seves habilitats de cara a aconseguir una major puntuació i per tant una millor puntuació als campionats. Però el transfons sempre serà el repàs de conceptes lingüístics, matemàtics, digitals i/o actitudinals; o sigui, un “objectiu acadèmic”.

A més, s'incorpora un “objectiu digital” en algunes sessions específiques, tot i que aquest es molt transversal i es treballa en tot moment.

A la Taula 11 es relacionen el número de sessions, la classe on es realitza, els objectius de cada sessió i el tipus de joc final que es realitzarà.

Taula 11: programació de la unitat didàctica.

	assig	objectiu acadèmic	objectiu del joc	objectiu digital	part pràctica
1	LLEN.	Ús del diccionari	Normes bàsiques. Paraules vàlides.	Ús de l'e-mail.	Partida clàssica entre parelles escollides a l'atzar
2	LLEN.	Tipus de paraules. Paraules que pluralitzen.	Tipus de col·locació. Paraules de 2 lletres.	Ús del drive compartit.	Partida clàssica individual per 4 persones.
3	MAT.	Les operacions bàsiques	Puntuació. Combinació de caselles amb bonificació.	Introducció als fulls de càlcul.	Duplicada subhastada entre equips de quatre escollits a l'atzar.
4	LLEN.	Les síl·labes. Combinacions de vocals i consonants.	L'equilibri del faristol.	Introducció al tractament de textos.	Partida clàssica entre parelles escollides pels alumnes.
5	TUT.	El valor del diàleg.	Muntar equips.	Introducció a les presentacions.	Partida clàssica entre les dues classes.
6	LLEN.	Grafies (amb atenció a les diferències del castellà): b/v	Assumir riscos (o no)		Partida clàssica entre equips definits.
7	MAT.	Càlcul de mitjanes.	Introducció de dades.	Les fórmules dels fulls de càlcul.	Duplicada entre equips definits.



8	LLEN.	La composició de les paraules: arrels, prefixos i sufixos.	<i>Anagramar.</i>		Partida clàssica entre equips definits.
9	LLEN.	Les conjugacions verbals.	<i>Anagramar per buscar un scrabble.</i>		Partida clàssica entre equips definits.
10	LLEN.	Grafies (amb atenció a les diferències del castellà): s/ss/c/ç/z, c/q.	L'ús de lletres cares.		Duplicada entre equips definits.
11	TUT.	Control del temps.	Les quatre recomanacions de l'expert. Ús del rellotge.		Simulacres segons l'expert.
12		Respecte pels companys.	Actitud en un campionat vers l'organització i els contrincants.		Campionat a 3 partides.

Les assignatures que indica són llengua catalana (LLEN.), matemàtiques (MAT.) i tutoria (TUT.).

Les sessions de la classe de llengua es divideixen en 3 blocs: la part teòrica, la part pràctica i la part de cloenda.

A la part teòrica es comença normalment per un repàs del dia anterior, a través d'un test Socrative (sempre amb temàtica de Scrabble). Aquest test permet aprofundir en els conceptes tractats anteriorment d'una manera dinàmica i avaluar individualment els alumnes. Després es realitza el repàs de la part teòrica del dia amb una dinàmica. La dinàmica es pot realitzar amb un joc de paraules o a través de l'aplicació Scratch desenvolupada en aquest treball.

A la part pràctica es juga una partida de Scrabble en alguna de les seves modalitats: clàssica (màxim de 10 tirades) o duplicada (màxim 6 tirades). Per donar-li més varietat i sorpresa, cada dia es fa la partida amb alguna variant: nombre de jugadors, forma d'escollir els equips,... Només es repeteixen les sessions 8 i 9, on es pretén que els jugadors que formen un equip consolidin els aprenentatges i aprengui'n a entendre's com a equip en el format clàssic, que és l'habitual en els campionats. Al final de la pràctica els alumnes hauran d'incorporar els seus resultats en un full. Inicialment en un full en paper i després al full de càlcul que crearan. D'aquesta manera entendran i consolidaran el concepte de mitjana i les seves variacions amb cada dada. També posaran al drive compartit les paraules que no coneixien i que han hagut de consultar.

Les sessions de les classes de matemàtiques i tutoria també es divideixen en els tres blocs indicats, però l'organització interna canvia cada dia segons l'objectiu. A més, a les classes de tutoria es parteix de la hipòtesi que es fan als dos grups a la mateixa hora, i es fan activitats compartides.

El campionat del dia 12 s'organitzarà de forma que tots juguin 3 partides, enfrontant-se amb el sistema *king of the hill*, que permet emparellar contrincants que estiguin igualats, de forma que es manté la motivació i s'atenen les diferents capacitats.

A la Taula 12 està detallada la seqüència didàctica de cada sessió, amb el temps per cada activitat i el material i recursos necessaris.



Taula 12: seqüència didàctica i recursos necessaris.

sessió		temps	material/recursos
1 (llen.)	Introducció a la dinàmica de les sessions de Scrabble.	10'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 jocs amb 2 faristols cadascun. ▪ 12 Fulls d' anotació. ▪ Cartes premi. ▪ Infografia d' inici. ▪ Presentació sobre el joc. ▪ Joc en Scratch ▪ Validador en línia. ▪ 24 Fulls de seguiment.
	Explicació del joc.	10'	
	Dinàmica al voltant de l'ús del diccionari.	10'	
	Partida clàssica entre parelles escollides a l'atzar.	24'	
	Resum del dia i recollir.	6'	
2 (llen.)	Repàs de la sessió anterior: Socrative sobre el diccionari.	10'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 jocs amb 4 faristols cadascun. ▪ 12 Fulls d' anotació. ▪ Cartes premi. ▪ Joc en Scratch. ▪ Validador en línia. ▪ Socrative en línia. ▪ Ordinadors dels alumnes.
	Dinàmica sobre l'estratègia del joc (incidint en el tipus de paraules).	15'	
	Tasca al drive.	10'	
	Partida clàssica individual per 4 persones.	24'	
	Resum del dia i recollir.	6'	
3 (mat.)	Dinàmica sobre les operacions bàsiques al joc i les seves combinacions i test Socrative de càlcul mental.	15'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 12 Fulls d' anotació per duplicada. ▪ Joc en Scratch. ▪ Validador en línia. ▪ Socrative en línia. ▪ Ordinadors dels alumnes. (només durant el test)
	Introducció als fulls de càlcul (1).	15'	
	Duplicada subhastada entre equips de quatre escollits a l'atzar.	24'	
	Resum del dia i recollir.	6'	
4 (llen.)	Repàs de la sessió 2: Socrative sobre posicionament de paraules i/o tipus de paraules.	10'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 jocs amb 2 faristols cadascun. ▪ 12 Fulls d' anotació. ▪ Cartes premi. ▪ Joc en Scratch. ▪ Validador en línia. ▪ Socrative en línia. ▪ Ordinadors dels alumnes. (només durant el test)
	Dinàmica sobre l'equilibri de faristol (amb atenció amb la formació de les paraules: síl·labes, vocals i consonants).	15'	
	Introducció als tractaments de textos.	5'	
	Partida clàssica entre parelles escollides pels alumnes.	24'	
	Resum del dia i recollir.	6'	
5 (tut.)	Dinàmica sobre el valor del diàleg.	15'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Joc en línia. ▪ Ordinadors dels alumnes. ▪ Presentació a omplir pels alumnes.
	Formació dels equips.	5'	
	Introducció a les presentacions i tasca.	10'	
	Partida clàssica entre les dues classes.	24'	
	Resum del dia i recollir.	6'	
6 (llen.)	Repàs de la sessió 4: Socrative sobre l'equilibri del faristol i/o síl·labes.	10'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 jocs amb 2 faristols cadascun. ▪ 12 Fulls d' anotació. ▪ Cartes premi. ▪ Joc en Scratch. ▪ Validador en línia. ▪ Socrative en línia. ▪ Ordinadors dels alumnes. (només durant el test)
	Dinàmica sobre quan assumir riscos i quan no en Scrabble (a partir de paraules de grafia dubtosa b/v).	15'	
	Explicació de la progressió i l'objectiu del dia.	5'	
	Partida clàssica entre equips definits.	24'	
	Resum del dia i recollir.	6'	
7 (mat.)	Introducció als fulls de càlcul (2).	10'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 12 Fulls d' anotació per duplicada. ▪ Joc en Scratch. ▪ Validador en línia. ▪ Socrative en línia. ▪ Ordinador dels alumnes.
	Creació de full de càlcul personal.	20'	
	Duplicada entre equips definits.	24'	
	Resum del dia i recollir.	6'	
8 (llen.)	Repàs del dia 6: Socrative sobre riscos i/o grafia b/v.	10'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 jocs amb 2 faristols cadascun. ▪ 12 Fulls d' anotació.
	Explicació sobre les estratègies per <i>anagramar</i> (amb especial atenció a la composició de les paraules).	5'	



	Joc d' <i>anagramar</i> amb el propi nom (per acabar a casa).	15'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cartes premi. ▪ Joc en Scratch. ▪ Validador en línia. ▪ 24 targetes per anagramar el nom. ▪ Socrative en línia. ▪ Ordinadors dels alumnes. (només durant el test)
	Partida clàssica entre equips definits.	24'	
	Resum del dia i recollir.	6'	
9 (llen.)	Repàs del dia anterior: mostra dels resultats de l'exercici d' <i>anagramar</i> .	15'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 jocs amb 2 faristols cadascun. ▪ 12 Fulls d'anotació. ▪ Joc en Scratch. ▪ Cartes premi. ▪ Validador en línia. ▪ Socrative en línia.
	Dinàmica sobre com cercar l' <i>scrabble</i> (especialment treballant les conjugacions verbals).	15'	
	Partida clàssica entre equips definits.	24'	
	Resum del dia i recollir.	6'	
10 (llen.)	Repàs del dia anterior: Socrative sobre verbs.	10'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 12 Fulls d'anotació per duplicada. ▪ Joc en Scratch. ▪ Validador en línia. ▪ Socrative en línia. ▪ Ordinador dels alumnes.
	Dinàmica sobre com utilitzar les lletres cares (amb especial atenció a les grafies en cada cas).	15'	
	Mostra de la situació de l'objectiu del dia, progressió i mitjana.	5'	
	Duplicada entre equips definits.	24'	
	Resum del dia i recollir.	6'	
11 (tut.)	Xerrada dinàmica d'expert sobre els "4 consells per guanyar un campionat de Scrabble (i com controlar el temps)".	60'	(segons l'expert) <ul style="list-style-type: none"> ▪ 12 jocs amb 2 faristols cadascun. ▪ Joc en Scratch. ▪ 12 rellotges de Scrabble. ▪ Connexió wifi.
12	Competència a 3 partides entre tots els equips de les dues classes.	120'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 12 jocs amb 2 faristols cadascun. ▪ 36 fulls d'anotació. ▪ 12 rellotges de Scrabble. ▪ Full de càlcul per competicions. ▪ Obsequi.

6.8. Avaluació

L'avaluació es realitza de forma competencial. Com a unitat didàctica transversal, cada professor incorporarà les notes resultants de les competències que ha de treballar a la seva assignatura. En la nota final es té en compte una avaluació continuada, una avaluació final i el progrés dels alumnes, a partir d'una avaluació diagnòstica.

Totes les competències es van treballant al llarg de tota la unitat didàctica, on cada activitat té una rúbrica associada. A més, es realitza un llistat d'observacions que també formarà part de l'avaluació. Els ítems de les rúbriques i les observacions s'associen a la competència que avaluen, i cada un té un pes sobre el global. A la Taula 13 s'indica aquesta relació i el valor en percentatge de cada ítem.

Com es podrà comprovar, els ítems poden individuals o d'equip, donant naturalitat a la integració de notes compartides dins de l'avaluació de l'alumnat.

Cada ítem es valora de l'1 al 4 segons la rúbrica (0 si no s'ha fet l'activitat), i al valor global de la competència es fa la correcció adequada per l'escala 0-10.



C1. Conèixer les normes ortogràfiques bàsiques per escriure, revisar i corregir textos senzills.

El coneixement de les normes ortogràfiques s'avalua a partir de 5 aspectes. El primer aspecte són els test Socrative relacionats amb la ortografia de les sessions 6 i 10 (a1). No són totes les preguntes les que s'avaluen, ja que no es tenen en compte les fetes per crear diàleg i repassar conceptes i les que tenen un enfocament massa de Scrabble. En segon lloc es té en compte la correcció ortogràfica en tots aquells documents TIC que es creen (a2). També es considera, dins del llistat d'observacions, la existència d'errors d'aquest tipus durant les partides (a3). S'ha de tenir en compte, que en un taulell de Scrabble es poden detectar errors que cap dels jugadors ha detectat com erroni, no s'ha impugnat, i per tant queda al taulell durant la resta de la partida. Per cada paraula equivocada, es redueix un punt el valor de la nota (que comença amb 4). Aquest descompte s'aplica als jugadors que han col·locat la paraula i als contrincants, per no haver-la vista com errònia. Aquesta norma vol obligar als alumnes a que s'acostumin a consultar paraules de les que dubten, sigui durant una partida de Scrabble o en un altre moment. L'altre aspecte és la mitjana de punts realitzats durant les partides de Scrabble clàssic (a4). Es segueix la premissa que qui tingui menys dubtes ortogràfics tindrà més bona puntuació. Com a màxima nota es considera a la persona que tingui millor mitjana, i per la resta s'aplica una regla de tres.

Es sumen aquests 4 aspectes segons la proporció de la Taula 13 i el resultat es multiplica per un factor corrector obtingut per la progressió. Es valora a aquells que han tingut una progressió en la puntuació de les partides, i que suposa que han millorat en aspectes ortogràfics o en l'esforç de detectar els possibles errors. Aquest factor pot augmentar o reduir fins a un 20% la nota. Per calcular-lo, es considera com a factor 1 la mediana de les progressions de tots els alumnes. El que tingui la millor progressió multiplicarà per 1,2 i tindrà un factor de 0,8 el de pitjor progressió. Si tots han tingut una progressió equivalent no tindria sentit castigar els que estiguessin una mica per sota, per això els que no varien més d'un 20% del valor mig mantenen un 1 de factor de progressió (com veieu a la Il·lustració 26 tot el procés és automàtic al full de càlcul).

Il·lustració 26: factor de progressió al full de càlcul.

fx		=IF (ABS (SEGUEIXI!C2 - median (SEGUEIXI!\$C\$2:\$C\$25)) < median (SEGUEIXI!\$C\$2:\$C\$25) / 5; 1; IF (SEGUEIXI!C2 < MEDIAN (SEGUEIXI!\$C\$2:\$C\$25); 1 - (((SEGUEIXI!C2 - median (SEGUEIXI!\$C\$2:\$C\$25)) / ((MIN (SEGUEIXI!\$C\$2:\$C\$25) - median (SEGUEIXI!\$C\$2:\$C\$25))) * 0, 2)); 1 + (((SEGUEIXI!C2 - median (SEGUEIXI!\$C\$2:\$C\$25)) / ((max (SEGUEIXI!\$C\$2:\$C\$25) - median (SEGUEIXI!\$C\$2:\$C\$25))) * 0, 2))))																																									
A	B	CA	CB	CC	CD	CE	CF	CG	CH	CI	CJ	CK	CL	CM	CN	CO	CP	CQ	CR	CS	CT	CU	CV	CW	CX	CY	CZ	DA	DB	DC	DD	DE	DF	DG	DH	DI	DJ	DK	DL	DM			
1		Sessió 10										S11	S12	Avaluació Final										P	LLEN			MAT															
2		Socrative					E	Socrative					E	O	E	O	S	Full	Doc	Drive						C1	C2	C3	C4														
3		Socrative - P3	Socrative - P4	Socrative - P5	Socrative - mitjana	E-mail respost	Socrative - P1	Socrative - P2	Socrative - P3	Socrative - P4	Socrative - P5	Socrative - mitjana	E-mail respost	O1 Diàleg	O2 Respecte	O5 Participació	O6 Acceptació diver	E-mail respost	O5 Participació	O7 Atenció	O1 Diàleg	O2 Respecte	Mitjana	Full de càlcul complet	Full de càlcul atractiu	Full de càlcul - fórmules	Tractament de textos	Vocabulari complet	Document atractiu	Document entenedor	Tasques al Drive	Organització demanada	Organització coherent	Material extra	Progressió	Ortografia	Lèxic	Operacions	Càlcul mental				
4	1 Andreu	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
5	2 Begoña	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

C2. Adquirir lèxic precís i adequat, sense intromissió de barbarismes d'altres llengües.

En l'adquisició de competències lèxiques es segueixen els mateixos criteris que en l'apartat d'ortografia, però amb els tests Socrative i observacions pertinents.



C3. Comprendre i saber expressar les operacions bàsiques (suma, resta, multiplicació i divisió) i la relació entre elles.

La competència bàsica relacionada amb les operacions bàsiques s'avalua a partir de tres tipus d'activitats. En les sessions 3 i 7 les preguntes que s'enviaran per e-mail i que s'han de contestar seran relacionades amb aquest tema. Cada alumne tindrà variants d'una mateixa qüestió perquè no sigui una còpia immediata i cada alumne hagi de comprendre uns mínims per poder respondre. També es tindrà en compte una pregunta molt específica del Socrative de càlcul mental (S3). Per últim però principal, s'avaluarà la correcta formulació dels fulls de càlcul que els alumnes han de crear. Cadascuna d'aquestes activitats té major o menor pes en el global segons la Taula 13.

C4. Realitzar amb facilitat càlcul mental amb enters.

Amb el càlcul mental es tenen en compte les preguntes realitzades expressament al Socrative de la sessió 3, el correcte càlcul en les partides de les sessions 3 i 7 (les de matemàtiques) i la mitjana de punts (explicada anteriorment). Es segueix el mateix criteri que a la C1 i a la C2: part de la bona actuació en una sèrie de partides de Scrabble ve donada per la capacitat de calcular ràpidament les diferents possibilitats i els punts que pot donar cadascuna. També s'aplica un factor de progressió, que valora (positiva o negativament) l'esforç de cada alumne per millorar, que suposa indirectament una millora en aquest aspecte. Aquest factor també s'ha explicat a la C1.

C5. Utilitzar les aplicacions d'edició de textos, presentacions multimèdia i tractament de dades numèriques per a la producció de documents.

En la competència 5 s'ha valorat el *saber fer* amb les tres aplicacions bàsiques del Drive, que permeten crear i manipular documents, fulls de càlcul i presentacions. Es té en compte: saber guardar, copiar, ser curós i ben presentat, coherent estèticament, utilitzar imatges i taules segons l'objectiu, etc. Això s'ha valorat de forma molt contínua i regular, amb 2 o 3 ítems en 5 sessions, a més dels ítems de les presentacions finals (Taula 13).

C6. Adquirir hàbits de comunicació i compartició de documents.

L'hàbit de comunicació o compartició de documents està present en totes les sessions, amb la pregunta que se li fa llegir i respondre a través de l'e-mail. Això obliga a l'alumne a ser regular, i així s'avalua la competència associada, amb un percentatge igual en tots els ítems del procés. També té importància tenir criteri a l'hora de nomenar i organitzar, de forma que una persona aliena a l'alumne que ho ha creat ho pugui trobar. Això s'avalua en 5 moments del procés.

C7. Mostrar actituds de respecte actiu envers els companys i els professors i acceptar la diversitat del grup classe.

En la competència relacionada amb el respecte es tenen en compte 4 ítems de la llista d'observacions que fa el professor sobre l'alumnat. Els dos principals són respectar els contrincants durant la partida o en guanyar o perdre i ser participatiu en les dinàmiques de classe. Els primers dos dies les observacions s'han de fer però no avaluen; només s'ha d'indicar a l'alumne el comportament que no és adequat. Els dies indicats a la Taula 13 per fer aquestes observacions són només orientatius; no canvia res el fet que el professor



els faci un o altre dies segons la disposició de temps per fer-ho que ha tingut durant la classe.

El dia de la xerrada de l'especialista s'afegeix un tercer ítem: estar atent a les explicacions.

Hi ha dies específics que es fa la partida clàssica tenint en compte l'objectiu del dia: no guanyes comparant-te amb el contrari sinó amb la teva capacitat, i això pot suposar perdre tot i que tinguis millor puntuació que el contrari. La reacció davant aquesta aparent contradicció, respecte pels diferents nivells al grup o, com a mínim, la seva acceptació, s'avaluen en un quarta observació, durant tres de les sessions.

C8. Valorar i aplicar el diàleg davant una diferència o conflicte.

L'assoliment de la competència sobre el diàleg també s'avalua a partir d'un ítem de la llista d'observacions. Del diàleg se'n parla a la sessió 5 de tutoria i és a partir d'aquí on sobretot s'ha d'anar adquirint aquesta pràctica. Per això el pes de les observacions és progressiu; tenen més valor quan més s'avança en la unitat didàctica, fins arribar al punt de més pes durant el campionat. Les observacions s'han de fer durant les partides, quan el professor ha de tenir en compte dos aspectes: com les parelles de joc comparteixen observacions i resolen les jugades, i com els contrincants resolen els conflictes que sorgeixen davant dubtes tècnics o d'aplicació de les normes.

Taula 13: relació entre ítems avaluats i competències.

RELACIÓ AVALUACIÓ / COMPETÈNCIES (el número indicat és el percentatge de l'ítem sobre el total)		LLENGUA		MATES		DIGITAL		ACTITUD	
		Ortografia	Lèxic	Operacions	Càlcul mental	Aplicacions	E-mail / Drive	Respecte	Diàleg
S1		1	2	3	4	5	6	7	8
	E-mail								
	Respon la tasca abans de la data fixada i amb les fórmules de tractament adequades.						5		
	Llista d'observacions (només amb caràcter d'avís)								
	O1. Manté una actitud de diàleg amb els companys d'equip, escoltant i argumentant davant el conflicte i sense imposicions.								0
	O2. Respecta els contrincants durant els jocs i en guanyar o perdre.							0	
	O3. No hi ha cap error ortogràfic al taulell passat per alt per tots els jugadors.	0							
	O4. No hi ha cap error lèxic al taulell passat per alt per tots els jugadors.		0						
	O5. Es mostra participatiu en les dinàmiques que es proposen							0	
S2		1	2	3	4	5	6	7	8
	Test Socrative - diccionari								
	Puntuació global.		10						
	E-mail								
	Respon la tasca abans de la data fixada i amb les fórmules de tractament adequades.						5		
	Tasca al Drive								
	L'organització del drive és adequada a les disposicions establertes.						5		



S3		1	2	3	4	5	6	7	8
	Test Socrative – càlcul mental								
	Preguntes 1-4.				15				
	Pregunta 5.			10					
	E-mail								
	Respon la tasca abans de la data fixada i amb les fórmules de tractament adequades.						5		
	Respon correctament la dada demanada.			10					
	Full de càlcul								
	La taula realitzada és completa, i amb tots els títols a les files i les columnes.					5			
	La suma de la taula és automàtica.			10		5			
	Llista d'observacions								
	O1. Manté una actitud de diàleg amb els companys d'equip, escoltant i argumentant davant el conflicte i sense imposicions.								10
	O2. Respecta els contrincants durant els jocs i en guanyar o perdre.							5	
	O5. Es mostra participatiu en les dinàmiques que es proposen							5	
	Duplicada								
	El full no té errors de càlcul				20				
S4		1	2	3	4	5	6	7	8
	Test Socrative – tipus de paraules								
	Puntuació global.		10						
	E-mail								
	Respon la tasca abans de la data fixada i amb les fórmules de tractament adequades.						5		
	Tractament de textos								
	Crea un document per fer el seguiment de partides noves al lloc i amb el nom adequats.						5		
	El document és visualment atractiu, amb elements de color o texts diferenciats.					5			
	El document conté tots els elements sol·licitats per ser entenedor.					5			
S5		1	2	3	4	5	6	7	8
	Creació de presentació								
	La presentació s'ha finalitzat abans de la data fixada.						5	10	
	La presentació s'ha creat al Drive al lloc i amb el nom adequats.						5		
	La presentació conté tots els elements sol·licitats: text, imatge i taula i són adequats a allò que volen expressar.					5			
	La presentació té una imatge de conjunt a través del disseny.					5			
	El text no conté errors ortogràfics.	15							
	El text conté el lèxic adequat a allò que es vol expressar.		10						
	E-mail								
	Respon la tasca abans de la data fixada.						5		
S6		1	2	3	4	5	6	7	8



	Test Socrative – síl·labes, ...								
	Puntuació global.	10							
	E-mail								
	Respon la tasca abans de la data fixada i amb les fórmules de tractament adequades.					5			
	Llista d'observacions								
	O1. Manté una actitud de diàleg amb els companys d'equip, escoltant i argumentant davant el conflicte i sense imposicions.								15
	O2. Respecta els contrincants durant els jocs i en guanyar o perdre.							5	
	O3. No hi ha cap error ortogràfic al taulell passat per alt per tots els jugadors.	5							
	O4. No hi ha cap error lèxic al taulell passat per alt per tots els jugadors.		5						
	O5. Es mostra participatiu en les dinàmiques que es proposen							5	
	O6. Accepta la diversitat dins del grup i les seves implicacions en el joc.							5	
S7		1	2	3	4	5	6	7	8
	E-mail								
	Respon la tasca abans de la data fixada i amb les fórmules de tractament adequades.					5			
	Respon correctament la dada demanada.			10					
	Full de càlcul								
	La taula realitzada és completa, i amb tots els títols a les files i les columnes.					5			
	La taula utilitza fórmules.			25		5			
	La taula realitzada és visualment atractiva i entenedora, amb elements de color, texts o línies diferenciats.					5			
	Duplicada								
	El full no té errors de càlcul				25				
S8		1	2	3	4	5	6	7	8
	Tractament de textos								
	El document de vocabulari es porta al dia.					5			
	El document de vocabulari és complet, i s'ha introduït un mínim de 3 mots nous per sessió.		10						
	Creació de presentació								
	La presentació s'ha finalitzat abans de la data fixada.					5			
	La presentació s'ha creat al Drive al lloc i amb el nom adequats.					5			
	La presentació conté tots els elements sol·licitats: text, imatge i taula i són adequats a allò que volen expressar.					10			
	La presentació té una imatge de conjunt a través del disseny.					10			
	El text no conté errors ortogràfics.	15							
	El text utilitza el lèxic amb creativitat per aconseguir una frase amb significat.		10						
	E-mail								
	Respon la tasca abans de la data fixada i amb les					5			



	fórmules de tractament adequades.								
	Llista d'observacions								
	O1. Manté una actitud de diàleg amb els companys d'equip, escoltant i argumentant davant el conflicte i sense imposicions.								20
	O2. Respecta els contrincants durant els jocs i en guanyar o perdre.							5	
	O3. No hi ha cap error ortogràfic al taulell passat per alt per tots els jugadors.	5							
	O4. No hi ha cap error lèxic al taulell passat per alt per tots els jugadors.		5						
	O5. Es mostra participatiu en les dinàmiques que es proposen							5	
	O6. Accepta la diversitat dins del grup i les seves implicacions en el joc.							5	
	Test Socrative: grafies o/u i a/e								
	Puntuació	10							
S9		1	2	3	4	5	6	7	8
	E-mail								
	Respon la tasca abans de la data fixada i amb les fórmules de tractament adequades.						5		
S10		1	2	3	4	5	6	7	8
	Test Socrative: verbs								
	Puntuació.	10							
	E-mail								
	Respon la tasca abans de la data fixada i amb les fórmules de tractament adequades.						5		
	Llista d'observacions								
	O1. Manté una actitud de diàleg amb els companys d'equip, escoltant i argumentant davant el conflicte i sense imposicions.								25
	O2. Respecta els contrincants durant els jocs i en guanyar o perdre.							5	
	O5. Es mostra participatiu en les dinàmiques que es proposen							10	
	O6. Accepta la diversitat dins del grup i les seves implicacions en el joc.							5	
S11		1	2	3	4	5	6	7	8
	E-mail								
	Respon la tasca abans de la data fixada i amb les fórmules de tractament adequades.						5		
	Llista d'observacions								
	O5. Es mostra participatiu en les dinàmiques que es proposen.							10	
	O7. Està atent a les explicacions del conferenciant.							10	
S12		1	2	3	4	5	6	7	8
	Llista d'observacions								
	O1. Manté una actitud de diàleg amb els companys d'equip, escoltant i argumentant davant el conflicte i sense imposicions.								30
	O2. Respecta els contrincants durant els jocs i en guanyar o perdre.							10	



AF		1	2	3	4	5	6	7	8
	Seguiment de partides								
	Mitjana	30	30		40				
	Progressió.								
	Full de càlcul								
	La taula realitzada és completa, i amb tots els títols a les files i les columnes.					5			
	La taula realitzada és visualment atractiva i entenedora, amb elements de color, texts o línies diferenciats.					5			
	La taula utilitza fórmules a totes les cel·les que es poden automatitzar.			35		5			
	Tractament de textos								
	El document de vocabulari és complet, i s'ha introduït un mínim de 36 mots.		10						
	El document és visualment atractiu, amb elements de color o texts diferenciats.					5			
	El document conté tots els elements sol·licitats per ser entenedor.					5			
	Tasques al Drive								
	L'organització del Drive és adequada a les disposicions establertes.						5		
	Les subcarpetes i arxius incorporats estan organitzats segons un criteri coherent i entenedor.						5		
	Ha creat com a mínim un arxiu amb material extra, seguint els criteris de pulcritud i utilitzant les eines que s'han mostrat durant el taller.					10			

El seguiment d'avaluació es realitza a partir de un full de càlcul Drive, que automatitza tots els processos. Els professors només han d'anar anotant la nota de l'alumne, de 1 a 4 segons la rúbrica (o 0 si no ha realitzat l'activitat). A més, està relacionat amb el full de seguiment, i d'allà n'extreu les notes relacionades amb la mitjana de punts i de la progressió. Al full, els tests Socratives es divideixen per preguntes, de forma que queden organitzades segons el mateix ordre que en descarregar un full de càlcul dels resultats d'un tests. A més, permet veure si hi ha alguna pregunta que poca gent a sabut respondre. Les preguntes Socrative tenen diferents nivells de dificultat, per a què les persones amb menys capacitat tinguin la possibilitat d'aprovar amb uns mínims, però els altres ítems són més difícils de regular, per això la importància d'aquest control. Això es calcula dividint la quantitat d'alumnes aprovats en aquell ítem entre el total d'alumnes. Si la divisió és menor que 0,20, la casella del full de càlcul queda ressaltada, per poder analitzar si hi ha hagut algun error de plantejament (Il·lustració 27).



II-lustració 27: Control de dificultat associat a un ítem

	Sessió 5										Sessió 6										Sessió 7					Pre								
	Doc		Presentació					E	Socrative					E	O				E	Full	S	Doc	Pre											
	Document al lloc	Document atractiu	Document entenedor	Presentació entregada	Presentació al lloc	Presentació completa	Presentació atractiva	Presentació - ortografia	Presentació - lèxic	E-mail respost	Socrative - P1	Socrative - P2	Socrative - P3	Socrative - P4	Socrative - P5	Socrative - mitjana	E-mail respost	O1. Diàleg	O2. Respecte	O3. Sense errors ortogr.	O4. Sense errors lèxics	O5. Participació	O6. Acceptació divers.	E-mail respost	E-mail correcte	Full de càlcul complet	Full de càlcul - fórmules	Full de càlcul atractiu	Duplicada sense errors	Vocabulari al dia	Vocabulari complet	Presentació al dia	Presentació al Drive	
22 Xana	2	3	2	2	2	3	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	1	1	0	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23 Yuri	2	3	2	2	2	3	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
24 Zoe	2	3	2	2	2	3	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	1	1	0	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	1.9	2.0	1.9	2.0	1.9	2.0	0.2	1.0	1.0	1.0	2.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

L'última fila indica la dificultat de cada ítem. El format condicionat permet ressaltar aquelles caselles que mostren un alt índex de dificultat.

A la II-lustració 28 es mostra una imatge del full de càlcul creat. Per poder veure les fórmules, es pot trobar compartit a l'enllaç <https://drive.google.com/open?id=1AzdnrfAivgbfsAml4QqZlmgWGJ9TQ4WvhMHPkQiFaFy>

II-lustració 28: extracte del full de càlcul d'avaluació.

	10		S11		S12	Avaluació Final										P	LLEN		MAT		DIG		ACT								
	E	O	E	O		S	Full	Doc	Drive			C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8												
	E-mail respost	O1. Diàleg	O2. Respecte	O5. Participació	O6. Acceptació divers.	E-mail respost	O5. Participació	O7. Atenció	O1. Diàleg	O2. Respecte	Mitjana	Full de càlcul complet	Full de càlcul atractiu	Full de càlcul - fórmules	Tractament de textos	Vocabulari complet	Document atractiu	Document entenedor	Tasques al Drive	Organització eleanada	Organització coherent	Material extra	Progressió	Ortografia	Lèxic	Operacions	Càlcul mental	Aplicacions	E-mail / Drive	Respecte	Diàleg
1 Andreu	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.95	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.10	10	10	9	9	9	9	9	9
2 Begoña	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.88	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.15	10	10	9	10	9	9	9	9
3 Carlos	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.00	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.18	10	10	10	10	10	10	10	10
4 Diana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2.81	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.80	3	3	3	3	3	3	3	3
5 Esteban	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.05	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0.88	8	8	9	7	9	9	9	9
6 Francesca	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.15	10	10	9	9	9	9	9	9
7 Germán	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.15	10	10	9	9	9	9	9	9
8 Helen	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0.87	8	8	9	7	9	9	9	9
9 Iván	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0.90	8	8	9	7	9	9	9	9
10 Judith	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.45	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0.97	9	9	9	8	9	9	9	9
11 Laura	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0.95	9	9	9	8	9	9	9	9
12 Murray	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0.95	9	9	9	8	9	9	9	9



7. Glossari

- **Anagramador.** Buscador d'anagrames (veieu "anagramar").
- **Anagramar.** Un anagrama és un mot o frase formats per la transposició de les lletres d'un altre mot o una altra frase (diccionari.cat). El verb *anagramar* no està acceptat però és d'ús comú en Scrabble, com a buscar un mot a partir de la transposició d'un altre mot o de les lletres del faristol.
- **Arrissada.** Jugada en la que es fa un *scrabble* quan no queden fitxes a la bossa i per tant s'acaba la partida. A més, el jugador que ha fet la jugada s'emporta els punts del faristol dels contrincants (i aquests se'ls resten). En castellà: *zamarrazo*.
- **Equilibri de faristol.** Se'n diu equilibri de faristol a la bona proporció entre vocals i consonants a les lletres que hi ha al faristol. Això permet tenir més possibilitats de jugar. En Scrabble d'alt nivell, per decidir una jugada pot tenir tant de pes l'equilibri de les lletres que queden al faristol com la quantitat de punts.
- **Escarràs.** És la forma de nomenar a la fitxa que no té cap lletra dibuixada, i que el jugador que la col·loca decideix a quina lletra correspon. Pot equiparar-se al terme comodí d'altres jocs.
- **Faristol.** Base on cada jugador recolza les fitxes i que permet que els altres jugadors no les vegin.
- **Lletres cares.** Se'n diu de les 8 fitxes de Scrabble (corresponents a lletres o dígrafs) que tenen una puntuació de 8 o 10: Ç, H, J, L·L, NY, QU, X i Z.
- **Nòuple.** Jugada en la que les fitxes col·locades passen per dos bonificacions "triple de paraula" i per tant es multiplica el total de punts per 9.
- **Obert, joc o taulell.** Un taulell (o joc) obert és aquell que té molt d'espai on incorporar paraules, connectant-les o creuant-se a d'altres. També se'n diu obert quan permet arribar a diferents bonificacions. En contraposició, se'n diu tancat o quan succeeix el contrari. Es diu que una jugada obre o tanca quan ajuda a que succeeixi una de les situacions descrites. Normalment, en Scrabble, el jugador que va guanyant procura tancar el joc, per no permetre que el contrari faci bones jugades.
- **Paret.** És la col·locació d'una paraula paral·lelament a un altra i tocant-la, formant de forma transversal petites paraules. És habitual l'ús d'aquest tipus de jugada per la quantitat extra de punts que sumen les petites paraules. Per exemple, si a sota de la paraula ALÈ fem la jugada SOL, formarem a més (i ens emportarem els punts) les paraules AS, LO i EL.
- **Quàdruple.** Jugada en la que les fitxes col·locades passen per dos bonificacions "doble de paraula" i per tant es multiplica el total de punts per 4.
- **Partida clàssica.** Partida de Scrabble on s'enfronten entre 2 i 4 jugadors.
- **Partida duplicada.** Variació de les normes clàssiques on poden jugar des de 1 fins a un nombre il·limitat de jugadors. També dita, simplement, *duplicada*.



- **Scrabble, fer un.** Se'n diu *fer un scrabble* a col·locar les 7 lletres del faristol en una sola jugada (l'escrivim amb minúscula, diferenciant-se del nom del joc). Suposa 50 punts afegits a la puntuació pròpia de la paraula. Altres autors ho escriuen *escrable*.
- **Senyors.** Jugada utilitzada com a possible variant del joc: en el cas que al faristol hi hagi 7 vocals o 7 consonants es pot canviar sense perdre el torn. Se'n diu així pel fet que originalment en aquesta situació es mostrava el contingut del faristol als contrincants (en partides de 3 o 4 persones) dient "senyors".
- **Tancat, joc o taulell.** (veieu "joc o taulell obert").



8. Conclusions

A partir d'aquest treball es pot assolir una visió global de l'Scrabble com a eina d'adquisició o millora de competències establertes al currículum de l'ESO. Però per integrar-la dins d'un procés d'ensenyament i aprenentatge cal tenir en compte les seves fortaleses i les seves mancances, per no pretendre encarar objectius inassolibles. Els diferents capítols del treball permeten afrontar una programació didàctica des de la part teòrica (amb un resum de les teories i metodologies que relacionen joc i educació) a la part més pràctica.

Amb l'anàlisi de les dues formes principals de jugar a Scrabble i dels jocs lingüístics relacionats, podem entendre quins aprenentatges es poden assolir amb cada pràctica. No s'ha de perdre de vista, però, que el professorat l'haurà de preparar prèviament per dirigir-ne els resultats. A partir d'aquí, s'han de relacionar les metodologies amb els continguts i les competències que es pretenen treballar. Al capítol 4 s'han desglossat els continguts i les competències que cal assolir a l'ESO seguint les directrius del currículum actual i que poden reforçar-se mitjançant l'Scrabble.

Les eines creades per realitzar unitats didàctiques de Scrabble donen un valor afegit al procés d'ensenyament i aprenentatge, i trenquen amb la tipologia clàssica d'ensenyament, a través de:

- Interaccionar amb l'alumnat i adaptar de forma immediata els mètodes i/o els continguts segons aquesta interacció (Scratch).
- Dinamitzar la presentació de continguts (presentacions, Scratch, Socrative).
- Augmentar la motivació, oferint competitivitat, reptes i elements de sorpresa (presentacions, Scratch, Socrative).
- Facilitar la feina del professorat en la preparació, el seguiment i l'avaluació de la unitat didàctica (imatges model, fulls de càlcul, Socrative).

La unitat didàctica exemplifica com planificar i utilitzar aquests recursos donada una hipotètica situació de base, que suposa l'assumpció d'uns objectius concrets. La transversalitat en l'adquisició de competències de l'Scrabble es reflecteix en una programació que abraça diverses assignatures, de manera que el procés d'ensenyament i aprenentatge és més eficient. A més, incorpora dos elements afegits respecte el conjunt del treball: la ludificació i l'avaluació.

Aconseguir que l'alumnat s'impliqui, adquireixi curiositat, faci seu el món de la llengua i es preocupi per la correcció (lingüística o de qualsevol àmbit) no és fàcil. La ludificació sobre un aprenentatge basat en el joc suposa un mecanisme d'ampliació del ventall d'alumnes que poden motivar-s'hi tenint en compte que la mateixa diversitat implica que no a tot l'alumnat li agradi el mateix tipus de dinàmiques.

Així com a la resta del treball, l'atenció a la diversitat està tractada de forma transversal; com un element que ha d'estar present en la creació de tota programació i recurs, i no com una reflexió *a posteriori* en acabar un projecte. S'han tingut en compte temes com la mesura de lletra, la combinació d'exercicis dinàmics i escrits, l'acompanyament gràfic del textos, les diferents dificultats dels exercicis, l'atenció al progrés, etc.

Els mecanismes d'avaluació dissenyats per la unitat didàctica tenen en compte quines competències s'adquireixen només jugant, les que depenen de les dinàmiques de classe i



les que es poden avaluar principalment a partir de l'observació. I el que és més important, ho quantifica a partir de fórmules que redueixen la subjectivitat de l'avaluació.

Les dificultats d'implementació d'aquesta eina parteixen del desconeixement de l'Scrabble i, sobretot, de l'abast que aquest pot tenir pel desenvolupament cognitiu, educatiu i personal. També requereix un mínim de temps: per poder introduir l'Scrabble no calen gaires coneixements; però si se vol donar amb eficiència convé que el professorat aprofundeixi una mica en les estratègies del joc, i agafi experiència en la introducció de conceptes i continguts curriculars en qualsevol situació de partida.

En la cerca actual d'una nova forma d'educar no hi ha cap recepta definitiva. L'Scrabble, com qualsevol altra eina, serveix per a uns determinats objectius i és aplicable o no segons molts factors: propis de l'alumnat, el professorat i el context. En qualsevol cas, conèixer a fons l'eina de l'Scrabble permet la seva aplicació amb més possibilitats d'èxit.

Plantegem com a línia de futur donar una vessant pràctica al contingut d'aquest treball. Aconseguir aplicar l'Scrabble com a unitat didàctica dins de diversos centres de secundària, i no només com a tallers puntuals, seria un èxit si s'arriben als objectius proposats. Però seria més transferible si els resultats es poden quantificar. I s'hauria de fer tenint en compte el màxim d'aspectes aplicats: l'avaluació inicial, les metodologies aplicades, l'acceptació dels alumnes, la incorporació d'elements de ludificació, la comparació entre grups, l'avaluació final, etc. Llavors es podria parlar d'innovació en tota la magnitud de la paraula.



9. Referències bibliogràfiques

- ASSOCIACIÓ DE SCRABBLE ESCOLAR. (sense data). *Reglament campionat escolar*. Recuperat a <http://scrabbleescolar.cat/reglaments.html>
- ASSOCIACIÓ DE JUGADORS DE SCRABBLE EN CATALÀ. (2015). *Normes generals Scrabble clàssic*. Recuperat a <http://www.ajuscrabble.cat/files/2015/09/Normes-Generals-Scrabble-Cl%C3%A0ssic-1X1.pdf>
- ASOCIACIÓN DE JUGADORES DE SCRABBLE. (2017). *Documento de criterios técnicos: temporada 2017/2018*. Recuperat a http://www.ajscrabble.es/wp-content/uploads/2018/05/dct_2017_2018.pdf
- AUSUBEL D.P., Novak J.D. y Hanesian H. (1987). *Psicología educativa : un punto de vista cognoscitivo*. Ciutat de Mèxic: Trillas.
- BADIA, D. y VILÀ, M. (1998). *Juegos de expresión oral y escrita*. Barcelona: Editorial Graó.
- COMAS, O. (2001). Jugar a la classe de llengua. *Articles de Didàctica de la llengua i la literatura*, 24, 7-15. Barcelona: Editorial Graó.
- CORTIZO, J.C., CARRERO, F., MONSALVE, B., VELASCO, A., DÍAZ, L.I. y PÉREZ, J. *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*. Recuperat a http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- DELARUELLE, A. (2009). *Le Scrabble pour les jeunes: manuel pédagogique d'initiation au Scrabble*. Fédération Internationale de Scrabble Francophone.
- FEDERACIÓ INTERNACIONAL DE SCRABBLE EN CATALÀ. (2017). *Reglament de joc de les partides clàssiques 2017/2018*. Recuperat a <http://www.fiscrabble.cat/wp-content/uploads/2017/08/Reglament-cla%CC%80ssic.pdf>
- FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE SCRABBLE EN ESPAÑOL. (Sense data). *Modalidad clásica: reglamento juego*. Recuperat a <http://fisescrabble.org/reglamentos/modalidad-clasica/>
- FÉDÉRATION FRANÇAISE DE SCRABBLE. (2011). *Scrabble jeunes et scolaires*. Recuperado de <https://www.ffsc.fr/jeunes.php>
- FERNÁNDEZ, J. (2008). *Utilización de material didáctico con recursos de ajedrez para la enseñanza de las matemáticas. Estudio de sus efectos sobre una muestra de alumnos de segundo de primaria*. Tesis doctoral. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- GENERALITAT DE CATALUNYA. (Sense data). *El currículum de l'Educació Secundària Obligatòria. Curs 2017-2018*. Recuperat a <http://xtec.gencat.cat/ca/curriculum/eso/curriculum/>
- GENERALITAT DE CATALUNYA. (2014). *Orientacions pràctiques per a la millora de l'ortografia*. Barcelona: Servei de Comunicació i Publicacions.
- GOIRI I. (26 agost 2015). Net-learning: soluciones para e-learning [blog]. *Gamificación y aprendizaje basado en el juego: ¿en qué se diferencian?*. Recuperat a <http://www.net-learning.com.ar/blog/infografias/gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-el-juego-en-que-se-diferencian.html>
- GROSS, K. (1902). *Les jeux des animaux*. Paris: Félix Alcan Éditeur.
- HOGLE, J.G. (1996) *Considering Games as Cognitive Tools: In Search of Effective "Edutainment."*. Recuperat a <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED425737.pdf>



- HUIZINGA, J. (1994). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- HUNICKE, R. LEBLANCAND, M. & ZUBEC, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Recuperat a https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research
- KAPP, K.M, (2012). *The Gamification of learning and instruction : game-based methods and strategies for training and education*. New York: John Wiley & Sons.
- MATTEL ESPAÑA S.A. (sense data). *Manual d'instruccions Scrabble*. Recuperat a https://service.mattel.com/instruction_sheets/51281%20-%20Scrabble%20Catal%C3%A0.pdf
- MENESES, M., y MONGE, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista Educación, 25 (2), 113-124. Recuperat a <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- NAVARRO, P. (2011) *Trucos, astucias y estrategias para triunfar en el Scrabble*. Barcelona: Larousse Editorial.
- NORTH AMERICAN SCRABBLE PLAYERS ASSOCIATION. (21 octubre 2016.). *School SCRABBLE Program*. Recuperat a http://www.scrabbleplayers.org/w/School_SCRABBLE_Program
- NORTH AMERICAN SCRABBLE PLAYERS ASSOCIATION. (9 març 2017.) *National School SCRABBLE Championship*. Recuperat a http://www.scrabbleplayers.org/w/National_School_SCRABBLE_Championship
- PARENTE, D. (2016). Gamificación en la educación. En R.S. Contreras i J.L. Eguia (Eds.), *Gamificación en aulas universitarias* (11-21). Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- PIAGET, J. (1973). *La Formación del símbolo en el niño : imitación, juego y sueño : imagen y representación*. Ciutat de Mèxic: Fondo de Cultura Económica.
- SCRATCH (sense data). *Acerca de Scratch*. Recuperat a <https://scratch.mit.edu/about>
- SERRA, M. (2002). *Verbalia.com: Jugar, llegir, tal vegada escriure*. Barcelona: Editorial Empúries.
- SERRA, M. (2010). *Verbàlia 2.0*. Barcelona: Editorial Empúries.
- VELÁZQUEZ, M.A. (15 juliol 2013). Medicina en el lenguaje de la gente. [Blog] *Beneficios generales del Scrabble*. Recuperat a <http://drmime.blogspot.com.es/2013/07/beneficios-cerebrales-del-scrabble.html>
- VINYALS, J. (2006) *El joc de Scrabble com a estratègia d'aprenentatge a l'àrea de llengua catalana*. Recuperat a <http://www.xtec.cat/sgfp/llicencies/200506/memories/1003m.pdf>
- WERTSCH, J.V. (1988). *Vygotsky y la formación social de la mente*. Barcelona: Paidós.
- WORLD ENGLISH-LANGUAGE SCRABBLE PLAYERS ASSOCIATION. (sense data). *YOUTH SCRABBLE*. Recuperat de <http://www.wespa.org/youth.shtml>
- YZAGUIRRE, L. (2001). L'Scrabble. *Articles de Didàctica de la llengua i la literatura*, 24, 49-59. Barcelona: Editorial Graó.
- YZAGUIRRE, L. i COMAS, O. (2000). *Diccionari oficial de l'Scrabble en català*. Capellades (Barcelona): Enciclopèdia Catalana.



10. Annexos

10.1 Full d'anotacions


10.2 Tests Socrative

10.3 Presentacions

10.4 Full individual de seguiment



10.1. Full d'anotacions



IES SANT ANDREU


CAMPIONAT DE SCRABBLE 1r CURS

	Nom/s:			Nom/s:		
	Paraula/es	Punts	Suma	Paraula/es	Punts	Suma
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
	Firma conformitat:			Firma conformitat:		



10.2. Tests Socrative


10.2.1. Les grafies j/g, x/ix ig/tx.



Puntuació: _____

1. Les grafies j/g, x/ix ig/tx

1. Quina paraula de 6 o 7 lletres jugaries amb aquest faristol?




2. Vols col·locar XECS, on el posaries?

A) Aprofitaria les paraules que hi ha al taulell: allargant CORRETJA faig 45p.

B) Posaria CEL·LA per treure'm la L-L geminada de sobre, encara que només siguin 15p.

C) Combinaria amb el plural de FETGE i faria 27 p.



3. Quina és la paraula que no encaixa?


A) JOIA

B) GELS

C) JEEP

D) JUNT

E) GIRO





4. L'scrabble **COMPLEX** és incorrecte perquè després de E sempre es posa la grafia IX.

- A True
- B False



5. Quina paraula podries posar al taulell?

- A BOIX. És un petit arbre molt habitual.
- B BOIG. Se'n diu d'aquell que ha perdut la raó.
- C BOX. Se'n diu del lloc on assisteixen els automòbils a les curses.
- D Totes les anteriors són correctes.

6. Quina paraula hi posaries (pista: comença amb DESPA...)





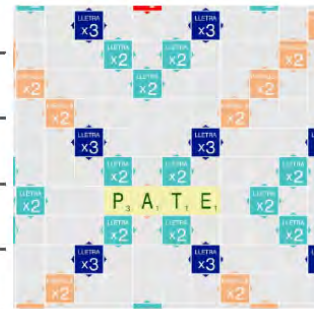
10.2.2. Càlcul mental.



2. Càlcul mental

Puntuació: _____

1. Quant és la puntuació total d'aquesta jugada?



2. Quant és la puntuació total d'aquesta jugada?



3. Quina és la puntuació total d'aquesta jugada?





4. Quina és la puntuació total d'aquesta jugada?



5. Quina és la puntuació total d'aquesta jugada?



6. Com plantejaries el càlcul d'aquesta jugada?

- A) Calcularia els punts de PRESTECES $2*(3+1+1+1+1+2+1)$, després els punts de XOQUES $2*((10*2)+1+8+1+1)$ i després ho sumaria.
- B) Sumaria els punts de totes les lletres, comptant els bonus de la X: $(10*2)+1+8+1+1+3+1+1+1+1+2+1$. Després ho multiplicaria tot per 2.
- C) Les dues són correctes.





10.2.3. La grafia b/v.



3. La grafia b/v

Puntuació: _____

1. Acabes de posar un magnífic scrabble, i el contrincant et pregunta: "B o V?". Què li respos?



2. Es correcta aquesta paraula?

- A Sí. És un peix. I m'emporto 50 punts extra per fer scrabble.
- B No la conec.
- C Sí. Els accents no es tenen en compte en el joc de Scrabble en català.



3. Quina d'aquestes paraules creus que no hauria d'incloure's?

- A NÚVOL
- B BASCA
- C CANVI
- D MÒBIL
- E JOVES





4. Trova un scrabble amb aquestes 7 lletres.



5. Quin d'aquests scrabbles es pot posar?

- A REBELARA
- B REVELARA
- C RELEVARA
- D RELEBARA



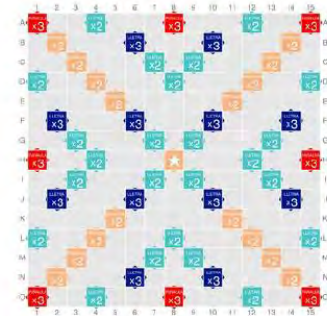
6. Encara et toca agafar una lletra de la bossa. Quina t'agradaria que et sortís?





4. Si et sortís alguna de les següents paraules al taulell, quina diries que no surt al diccionari i no és vàlida? (no es posen els accents, com succeeix en un taulell de Scrabble)

- (A) EIXIS
- (B) TRAFEC
- (C) MUNYS
- (D) PRET
- (E) AVIAM



5. m. Aparell per comunicar-se oralment a distància, amb un dispositiu per seleccionar el destinatari, un transmissor i un receptor que permeten establir una comunicació dúplex.



6. Perquè en Scrabble no s'accepta el mot ENYA?

- (A) No té sentit posar el nom d'una lletra com si fos un nom complet.
- (B) Perquè no existeix la fitxa de la Y
- (C) Perquè NY no és una lletra i per tant no té un mot que la designi.





10.2.5. Barbarismes, manlleus i neologismes.



5. Barbarismes, manlleus i neologismes.

Puntuació: _____

1. L'anglicisme SQUASH ha donat peu a una paraula equivalent catalana. Quin és aquest manlleu?

- A ESCUAIX
- B ESQUASH
- C ESQUAIX
- D ESCUASH
- E S'ha mantingut la grafia original SQUASH.



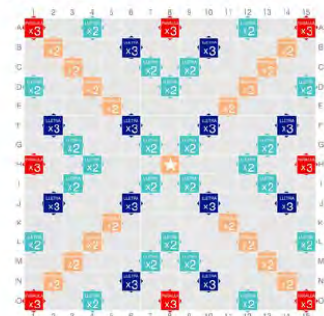
2. L'anglicisme STOP ha donat peu a una paraula equivalent catalana. Quin és aquest manlleu?

- A No és veritat, en català s'ha d'utilitzar PARADA
- B ESTOP
- C S'ha mantingut la grafia original STOP.



3. Quins dels següents neologismes no són acceptats en Scrabble?

- A AFTERHOURS
- B FÚTING
- C SOFTWARE
- D LIFTING
- E E-MAIL





4. Digues quants barbarismes trobes en aquesta frase:
 EN XAVI ÉS TAN TACANY QUE VA VOLER MENJAR-SE UNA PEXUGA RESSECA DE
 POLLASTRE QUE ESTÀVEM A PUNT DE LLENÇAR A LA BASURA. FINS I TOT RECVLL LES
 COLILLES QUE ES TROBA PER L'ACERA PER FUMAR-SE-LES DESPRÉS. JO CREC QUE NO
 CLICA ELS LINKS D'INTERNET PER ESTALVIAR ESFORÇOS AL DIT.

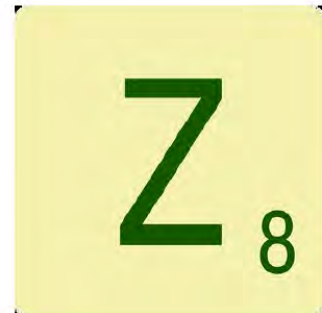


5. Quin scrabble posaries al taulell?



6. El mot ALBORNÓS és un manlleu del castellà ALBORNOZ.

- A True
- B False





10.2.6. Accentuació, dièresi. Sí·l·labes. Contracció i guions.

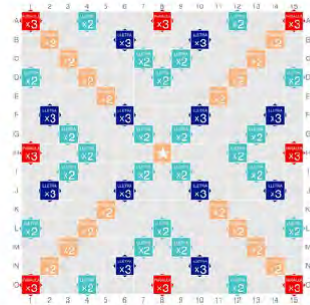


6. Accentuació, dièresi. Sí·l·labes. Contracció i guionets.

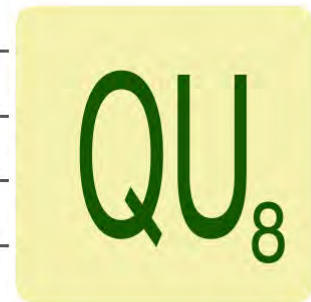
Puntuaci
ón: _____

1. Quines d'aquestes paraules és acceptada en scrabble tot i no portar l'accent gràfic corresponent?

- A HANDBOL
- B FUTBOL
- C FENOMEN
- D RESUM
- E NOTICIA



2. Quants errors ortogràfics tindrà la paraula QUESTIO si la poso al taulell?



3. D'aquestes paraules, quina té 3 síl·labes?

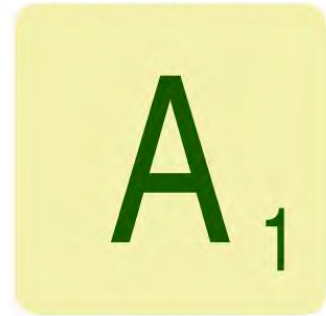
- A EUROPEA
- B PARAIGUA
- C CAFEÏNA
- D CUIXA
- E CALAIX





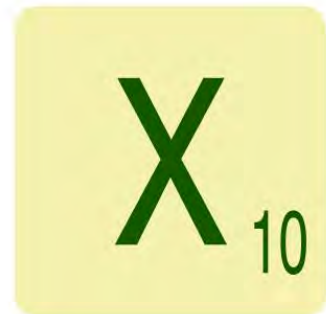
4. Si tinc 6 vocals al faristol, em convindrà buscar paraules amb diftongs o triftongs, per treure'm el màxim de vocals. Però no m'interessa que hi hagi hiats.

- A True
- B False



5. QUEIXARSE és una bona opció d'scrabble.

- A Totalment, ja que la fitxa QU val 8 punts i la X 10 punts.
- B Doncs jo posaria ESQUEIXAR.
- C No es pot fer un scrabble amb 8 lletres!



6. Trobes alguna paraula de 7 lletres?





10.2.7. Vocabulari variat.



7. Vocabulari variat

Puntuaci
ón: _____

1. Quin scrabble trobes amb aquestes 7 lletres? (observa el tema indicat)



2. Quin scrabble trobes amb aquestes 7 lletres? (observa el tema indicat)



3. Quin scrabble trobes amb aquestes 7 lletres? (observa el tema indicat)





4. Quin scrabble trobes amb aquestes 7 lletres? (observa el tema indicat)



5. Quin scrabble trobes amb aquestes 7 lletres? (observa el tema indicat)



6. Quin scrabble trobes amb aquestes 7 lletres? (observa el tema indicat)





10.2.8. Lexema, morfema, arrel. Prefixos i sufixos.



Puntuaci
ón: _____

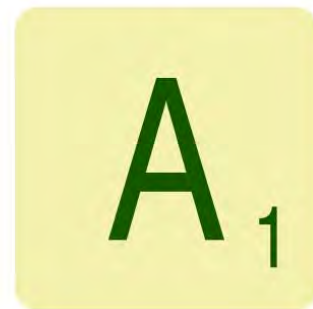
8. Lexema, morfema, arrel. Prefixos i sufixos.

1. Davant d'aquesta situació... digues la bona opció.

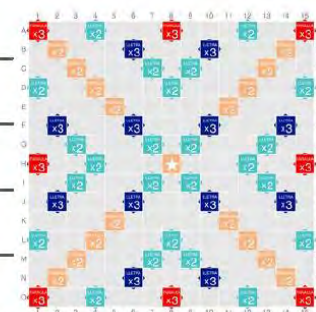


2. Quina d'aquestes paraules no hauria d'estar inclosa?

- A ANTIPÀTIC
- B ANTÍTESI
- C ANTICICLÓ
- D ANTIGUITAT
- E ANTICRIST



3. De RAMAT... RAMADER
De FRUITA... FRUITER
De CARN... CARNISSER
De PERRUCA... PERRUQUER
De PIANO... ?



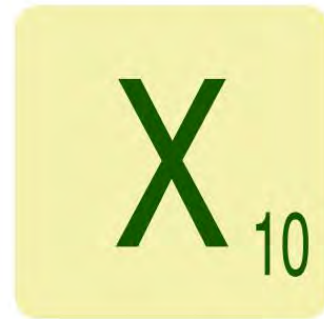


4. Davant d'aquesta situació... digues la bona opció.



5. EXMARIT no es pot utilitzar en Scrabble perquè és una paraula composta que no està inclosa al diccionari. En canvi sí que és vàlid el mot EX (Ens hi avenim, el meu EX i jo)

- A True
- B False



6. Quin d'aquests prefixos seria vàlid en Scrabble?

- A ANTE
- B ANTI
- C SUPER
- D ULTRA
- E VICE





10.2.9. Verbs.



9. Verbs

Puntuación: _____

1. Quina d'aquestes frases té els dos mots correctes?

- A Mai hem SABUT qui ha SIGUT
- B Mai hem SABUT qui ha ESTAT
- C Mai hem SAPIGUT qui ha SIGUT
- D Mai hem SAPIGUT qui ha ESTAT

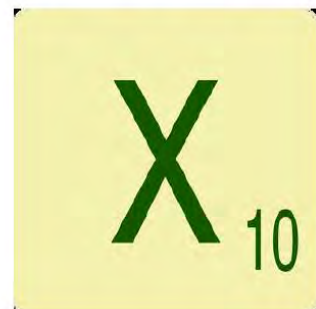


2. En aquesta combinació de lletres, s'hi poden trobar 13 anagrames de 6 o 7 lletres. En trobes algun?



3. Què bons són els verbs incoatius per utilitzar la X! Espera... quin d'aquests no ho és?

- A APLAUDIR
- B DISCUTIR
- C AVORRIR
- D MUNYIR
- E DECIDIR





4. Quina conjugació del verb poder posaries amb aquestes lletres?

5. Quina de les següents no és la tercera persona del singular del present de subjuntiu d'un verb?

- A) INICI
- B) CÀPIGA
- C) BULLI
- D) ACTUÏ
- E) CONEGUI



6. DEBERIA és l'únic anagrama possible amb aquestes lletres.

- A) True
- B) False





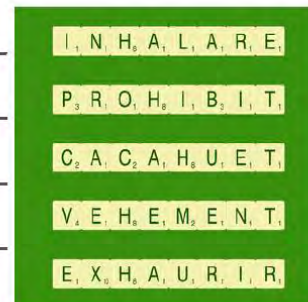
10.2.10. La ela geminada. La h.



Puntuació: _____

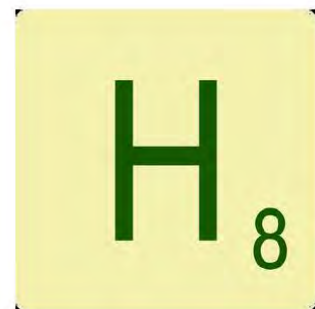
10. La ela geminada. La h.

1. Quina és la paraula que no hauria d'estar a la llista?



2. Quina de les següents paraules està mal escrita?

- A HARMONIA
- B SUBTRAHEND
- C HISSAR
- D SUBHASTA
- E Totes estan mal escrites.
- F Totes estan ben escrites.



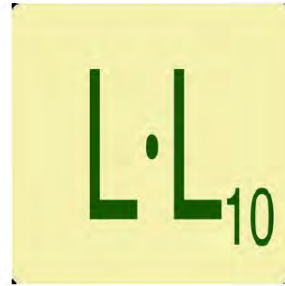
3. Quina és la paraula de millor puntuació amb aquest faristol i aquest taulell.





4. Quina és la grafia correcta?

- A AL·LEL·LUIA
- B ALEL·LUIA
- C AL·LELUIA
- D ALELUIA



5. Trobes alguna paraula amb L·L d'entre 3 i 7 lletres?



6. Una forma de saber si una paraula s'escriu amb L geminada o no és comparant-la amb la seva corresponent castellana.

- A True
- B False





10.2.11. Tipus de mots.



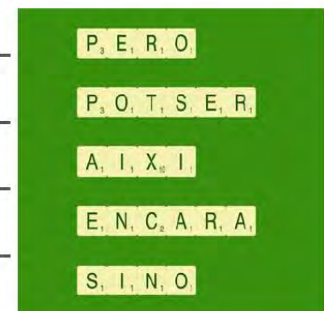
11. Tipus de mots

Puntuació: _____

1. En aquest difícil inici de partida. Trobes alguna paraula que puguis posar al taulell de 5 o més lletres?



2. Quina paraula es pot fer allargant una de les paraules de la llista amb una lletra?



3. M'he quedat en blanc i el company em proposa col·locar una de les següents 4 paraules a la zona indicada en vermell. Quina és la millor opció?

- A) XOCAR
- B) XICOT
- C) XOCAT
- D) XISCLO





4. Per fi veig un scrabble i decideixo posar-lo, ja que les tipologies montanyenques no són noms propis.

- A True
- B False



5. Vull col·locar una S al taulell. Qines paraules paraules podria allargar?

- A 5. PATIRS, PENCAS, MATOS, QUE, AGIL
- B 4. QUE, AGIL, PATIR, OH.
- C 3. AGIL, PENCA, QUE.
- D 2. AGIL, PATIR.
- E 1. AGIL



6. Digues una paraula de tres lletres o més que trobis amb aquest faristol. Intenta que faci el màxim de punts possibles.





10.2.12. Grafies s/ss/c/ç/z.



Puntuaci
ón: _____

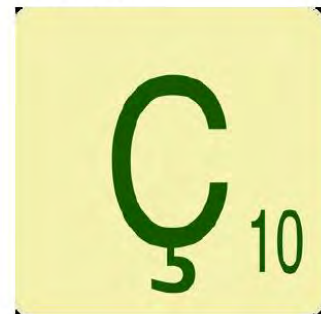
12. Grafies s/ss/c/ç/z.

1. Digues una paraula de 5 lletres o més que es pugui formar amb aquest faristol



2. Vull treure'm de sobre la Ç del meu faristol però tinc molts dubtes. El meu company em diu que no es pot posar la Ç al final de paraula. És veritat?

- A True
- B False



3. Tinc tantes possibilitats que em despisto... Quina de les següents és incorrecta?

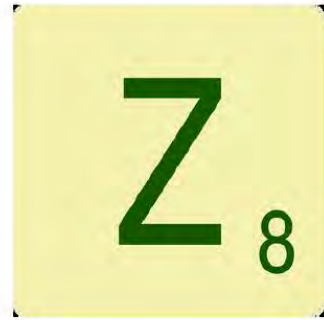
- A MASSA
- B MACA
- C MASA
- D MAÇA





4. Quins d'aquests mots no s'escriu amb Z?

- A ARANZEL
- B BIZANTÍ
- C POLZE
- D DONZELLA
- E ESMORZAR
- F Tots s'escriuen amb Z

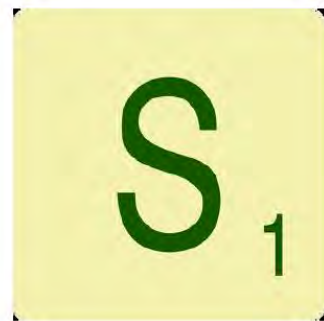


5. Quina paraula de la llista no hauria de ser-hi?



6. Un d'aquests plurals no és correcte, quin?

- A NASSOS
- B VASSOS
- C GRISOS
- D LLISOS
- E NUSOS
- F PAÍSOS
- G ÓSSOS





10.3. Presentacions

10.3.1. Presentació model.

H₈ O₁ L₁ A₁

Som en Pere i el Llop
cantaires de conte
Ens trobaràs a pereilllop@xxxxx.cat

títol

subtítol

R₁ E₁ C₂ O₁ R₁ D₂ A₁ T₁ O₁ R₁ I₁

Explica cosetes, no masses:

TÍTOL	TÍTOL
<ul style="list-style-type: none"> • Sub Ut Re Mi Fa Sol La Si • Ane • Stru • Jan • Baj • Ens • Ina 	<ul style="list-style-type: none"> • Super cali fragi lístico Espialli Doso • Tom i Jerry • Popeye • Comando G • Willy Fog

D₂ I₁ A₁ G₃ R₁ A₁ M₂ E₁ S₁

I sobretot fes diagrames:

E₁ S₁ Q₃ U₃ E₁ M₂ E₁ S₁

I seqüències:

Proposa anagrames a partir de 7 lletres !!!

... i soluciona'ls.

M₂ A₁ N₁ U₁ E₁ L₁ S₁

o exercicis variis

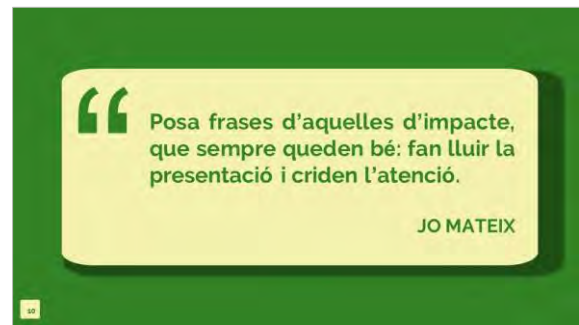
Jugador 1 50 p.
Jugador 2 50 p.

Ets el jugador 1 i tens aquestes lletres... que fanies?

o comentaris propers

J₈ U₁ G₃ A₁ D₂ E₁ S₁

M₂ A₁ L₁ E₁ S₁





10.3.2. Presentació. Nivell 0: aprendre a jugar

H₈
O₁
L₁
A₁

Soc Andreu Pont
 El "profe" d'avui
 Em trobaràs a andreupont@gmail.com



components

inici

inici

inici

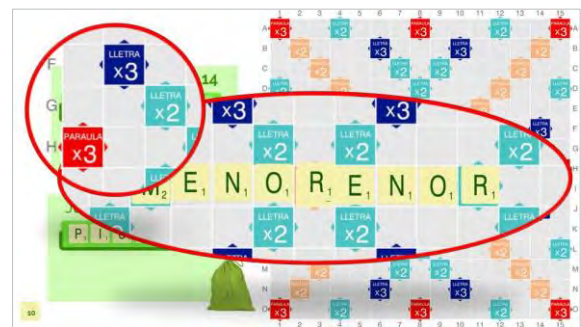
NO

- Noms propis o marques (no hi són al diccionari)
- Paraules amb majúscules
- Paraules amb guionet
- Paraules amb W o K o Y
- Abreviacions
- Diminutius/superlatius

sí

- Plurals i femenins
- Conjugacions verbals
- Paraules amb accent o dièresi
- Onomatopeies

A N D R E U	✗	O H	✓
T A U L E T A	✓	P S O E	✗
Z U L U	✓	A N A R H I	✗
Q U E S T I O	✓	B E G U E	✓





10.3.3. Presentació. Nivell 2: aprofitar el taulell

H₈ O₁ L₁ A₁

Soc Andreu Pont
El "profe" d'avui
Em trobaràs a andreupont@gmail.com

L'SCRABBLE
Juguem?

EL TEMA D'AVUI
APROFITAR EL TAULELL
ABANS QUE HO FACI EL CONTRINCANT

exercici 1
E, S, M, L, P, C, O

Jugador 1 12 p.
Jugador 2 0 p.

Quina de les següents paraules i on?

- MESCLO
- OMPLER
- COPLES
- ESCLOP
- PLOMES

ESCLOP: Calçat de fusta tot d'una peça, emprat per a caminar per llocs humits, treballar l'hort, etc

Què posem i on?
C₂ O₁ P₃ M₂ L₁ S₁ E₁

exercici 2
M

Jugador 1 12 p.
Jugador 2 0 p.

Digueu com es pot "treure suc" del taulell (abans de saber les lletres que ens sortiran).

exercici 2
M

Jugador 1 12 p.
Jugador 2 0 p.

- Pluralitzant el nom ESCLOP amb una altra paraula (si tenim la S)
- Aprofitant la vocal O (que n'hi ha poques) i arribar al 2P
- Buscant paraules curtes amb una consonant i fent una para.

exercici 3
I, L, M, L, O, R, T

Jugador 1 12 p.
Jugador 2 15 p.

Quina jugada faries?

- Atenció que ara es pot allargar SURT amb SURTI o SURTOI.



exercici 3

T

Jugador 1 32 p. Jugador 2 15 p.

Digues com es pot "breure suc" del tauler.

- Atenció amb el verb millorar: es pot allargar MILLOR amb A, E, I, O i amb S en ser un nom!

CONSELLS:

SÍ

- Analitza totes les opcions del tauler.
- Allargar paraules.
- Fer paraes.
- Ambar a les bonificacions.

NO

- Tinguis pressa en posar la primera paraula: que vegis.
- "Regalis" res al contrari si fas pocs punts.

exercici 4

P, N, A, M, I, A, T

Jugador 1 32 p. Jugador 2 15 p.

Què posaries?

- Totes són proposes, però APINYAT, participi opinyar.

PLACO. (1a persona del singular del verb *placar*).

PLACAR. En rugbi o futbol americà, interceptar l'avanç d'un contrari que té la pilota subjectant-li la cintura o les cuixes amb els braços i fent-lo caure a terra.

exercici 5

M

Jugador 1 34 p. Jugador 2 31 p.

I ara com es pot "breure suc" del tauler?

- Amò la de sempre.
- Buscant el plural del participi APINYATS.
- Fent un 2P amb la P.
- Formant APLACO amb un 2P!

exercici 6

V, I, A, M, Q, U, E, T

Jugador 1 34 p. Jugador 2 103 p.

Quines opcions hi ha al tauler i que posaries?

- Cada vegada hi ha més de bones possibilitats!!!
- Jo proposo un senzill QUE.

exercici 6

V, I, A, M, T

Jugador 1 130 p. Jugador 2 103 p.

R₁, E₁, C₂, O₁, R₁, D₂, A₁, T₁, O₁, R₁, I₁

Seqüència de joc:

Revisa les possibilitats del tauler. Tant en un complet set, que troba o sense el contrari.

Mira què pots fer amb les teves lletres. I si comú breure vocals o consonants.

Controla que no "regalis" res al contrari. A no ser que faci molts punts amb la jugada!

Ara sí, fes la teva jugada.

Trobes una anagrama amb aquestes 7 lletres?

ALUMNES

M₂, A₁, N₁, U₁, E₁, L₁, S₁

S₁, C₂, R₁, I₁, A₁, G₃, E₁

Alguna pregunta més?

Ens trobaràs a andrepont@gmail.com



10.3.4. Presentació. Nivell 2: lletres cares

H₈ O₁ L₁ A₁

Soc Andreu Pont
El "profe" d'avui
Em trobaràs a andreupont@gmail.com

L'SCRABBLE
Juguem?

EL TEMA D'AVUI
LLETRES CARES
FENT PARETS A DOJO!

A DOJO. En abundància, profusament.

Les 8 lletres cares de l'Scrabble en català:
Per ordre alfabètic?

H₈ Ç₁₀ J₈ LL₁₀ NY₁₀ X₁₀ QU₈ Z₈

repte 1

V, I, A, QU, U, T

Jugador 1 94 p.
Jugador 2 103 p.

Què posaries?
• Jo proposo un senzill JA (25p)

repte 1

V, I, QU, T

Jugador 1 94 p.
Jugador 2 103 p.

Què posaries?
• JA (25p)
• O aprofito el 3P per fer el nom AJUT (33p).

repte 1

V, J, U, A, T

Jugador 1 94 p.

Què posaries?
• JA (25p)
• AJUT (33p)
• Potser el pronom I (39p)

IS. (plural del mot I).
I. Lletra I I.



“ EN CONCLUSIÓ:
Es poden aprofitar molt les lletres cares buscant les bonificacions.
Però coneixent les paraules curtes del català... Fem parets a dojo!!!

H ₈	Ç ₁₀	J ₈	LL ₁₀	NY ₁₀	X ₁₀	QU ₆	Z ₈
HA	ÇA	JO	AL-LE	ANY	XE	QUA	AZO
HE	ÇO	JA		NYU	IX	QUE	OZO
HI	AÇO	JAU		ANYI	XO	QUI	ZAS
HO	MAÇ	JEU			AX	QUO	ZEL
AH	...	JOU			EX	AQUI	ZEN
OH	EQUI	ZOO
...

repte 2

V, E, J, U, X, A, T

Jugador 1 130p. Jugador 2 103p.

Què posaries?

repte 2

V, E, J, U, T

Jugador 1 130p. Jugador 2 103p.

Què posaries?
• El sobra de persia: XA (14p)

repte 2

V, J, U, A, T

Jugador 1 130p. Jugador 2 103p.

Què posaries?
• XA (16p)
• El meu/ la meua EX (33p)

repte 2

V, J, U, A, T

Jugador 1 130p.

Què posaries?
• XA (16p)
• El meu/ la meua (14p)
• El mot XE (41p)

XE, interj. Expressió usada per a demostrar admiració, alegria, entusiasme, enuig, etc.

Revisem-ho

E, S, T, R, I, P, A, R, I, L, A, C, O, P, S, U, R, I, M, I, L, L, O, R, A, T, N, Y, T

repte 2

V, E, X

Jugador 1 130p. Jugador 2 103p.

Què posaries?
• XA (16p)
• EX (33p)
• XE (41p)
• O et cal un AJUT (46p)?

Trobes una anagrama amb aquestes 7 lletres?

A, N, D, R, E, Q, S

S₁ C₂ R₁ I₁ A₁ G₃ E₁

Alguna pregunta més?
Ens trobaràs a andreupont@gmail.com



10.3.5. Presentació. Nivell 3: equilibri de faristol

H₈ O₁ L₁ A₁

Soc Andreu Pont
 El "profe" d'avui
 Em trobaràs a andreupont@gmail.com

L'SCRABBLE
 Juguem?

EL TEMA D'AVUI
ESTRATÈGIA DEL FARISTOL
 Per què els bons jugadors sempre tenen bones lletres?

Les 8 lletres d'ús més freqüent en català:

R₁ A₁ T₁ O₁ L₁ I₁ N₁ S₇

repte 1

D, E, M, R, S, T, P

Jugador 1: 176
 Jugador 2: 103p.

Què possaries?
 • Canviaria fitxes (op)
 • El participi PREMUTS (14p)
 • El passat del verb perdre: PERDE (21p)
 • El present del verb prémer: PREMS (34p)
 • TEMPS (34p)

“ Hi ha gent que diu que això de l'Scrabble només és qüestió de sort. Però no sé perquè, sempre guanyen els mateixos!

repte 2

A, E, I, O, R, A, U

Jugador 1: 176
 Jugador 2: 163p.

Què possaries?
 • Canviaria fitxes (op)

repte 2

A, E, R, U

Jugador 1: 176

Què possaries?
 • Canviaria fitxes (op)
 • Del verb oír: OIA (10p)

RA. Desena lletra de l'alfabet àrab.



repte 2

A E I I O R

Jugador 1 176 Jugador 2 163 p.

7.
Què posaries?
• Canviares fitxes (10p)
• OIA (9p)
• Posaria 2 vocals: AU (17p)

repte 2

E I O R

Jugador 176

7.
Què posaries?
• Canviares fitxes (10p)
• OIA (9p)
• AU (17p)
• El mot AUCA (18p)

AUCA. Conjunt de petites estampes normalment acompanyades cadascuna d'una llegenda, [...] les quals es refereixen als diferents episodis d'una biografia, d'una història, etc.

repte 2

A

Jugador 1 195 p. Jugador 2 163 p.

7.
Què posaries?
• Canviares fitxes (10p)
• OIA (9p)
• AU (17p)
• AUCA (18p)
• Una professió: OUAIRE (19p)

CONSELLS:

- És tan important les fitxes que queden al faristol com les paraules que poses.
- La relació de vocals i consonants ha de ser equilibrada.
- Després-te de les lletres que no formen part de RATOLINS.
- No et quedis amb lletres repetides.
- Si tens moltes vocals, aprofita les consonants del taulell i viceversa.
- Si pots sumar molts punts, no facis cas d'aquests consells.
- Canviar és l'última opció.

Trobes una anagrama amb aquestes 7 lletres?

M₂ E₁ N₁ T₁ O₁ R₁ S₁

S₁ C₂ R₁ I₁ A₁ G₃ E₁

Alguna pregunta més?
Ens trobaràs a andrepont@gmail.com



10.3.6. Presentació. Nivell 4: *anagramar*

H₈ O₁ L₁ A₁

Soc Andreu Pont
El "profe" d'avui
Em trobaràs a andreupont@gmail.com

L'SCRABBLE
Juguem?

EL TEMA D'AVUI
FER SCRABBLES
O
"ELS MEUS AMICS ELS VERBS"

Pots fer una paraula amb aquestes 11 lletres?

A₁ E₁ M₂ S₁ T₁ N₁ M₂ R₁ D₂ U₁ E₁
D₂ E₁ S₁ M₂ U₁ N₁ T₁ A₁ R₁ E₁ M₂

PREFIX ARREL SUFIX

R₁ E₁ C₂ O₁ R₁ D₂ A₁ T₁ O₁ R₁ I₁

PREFIX	SIGNIFICAT	SUFIX	SIGNIFICAT
ante-, avant-	Abans, davant.	-able, -ible	Indica possibleu.
des-	Oposat.	-ent	Indica l'agent de l'acció.
in-, im-, il-	No.	-iat	Forma noms abstractes a partir d'adjectius.
inter-	Entre.	-ior	Indica lloc (prou derivat d'un verb).
post-, pos-	Indica posterioritat.	-ora	Forma noms de plantes.
sobre-, super-	Damunt, per damunt de.	-atge	Forma noms col·lectius.
semi-	La meitat.	-al, -essa	Forma augmentatius.
vice-	Càrrec immediatament inferior.	-at	Forma noms d'edifici, lloc i objectes.
ex-, ex-	No.	-at, -eta	Forma derivatius.
circum-	Al voltant de.	-al, -osa	Indica abundància, tendència a.
pseudo-	Fals, no genuí.	-at, -eta	Forma despectius.
re-	Repetició d'una acció.	-at	Forma noms abstractes.
ex-	De dins a fora.		
pre- (pres- davant s)	Amb antelació.		

repte 1

A P P E R E S S

Jugador 1: 195 p.
Jugador 2: 163 p.

Què posaries?
• RESTA (8A-22p)
• PECA (A14-30p)
• REPESCA (A9-33p)

repte 1

P R E S S

Jugador 1: 227 p.
Jugador 2: 163 p.

Què posaries?
• RESTA (8A-22p)
• PECA (A14-30p)
• REPESCA (A9-33p)

Com buscaries amb aquestes lletres?

ANTIAER..

A N R A T E I



I amb aquestes?

DESCALÇ.

D₂ C₃ C₂ A₁ L₁ E₁ S₁

CONSELLS:

- Amb moltes consonants, combina: BR-TR-MP-NT-...
- Amb masses vocals, combina: IA-IO-UE-UA-EA-...
- Busca sempre **habituals** sufixos
- Busca sempre **habituals** prefixos
- Amb faristol equilibrat, busca l'**scrabble!**

repte 2

A₁ I₁ T₁ P₁ R₁ E₁ S₁

Jugador 1 308 p.
Jugador 2 215 p.

Què posaries?
• El participi ESTRIPAT!!

Amb els verbs:

E₁ S₁ T₁ R₁ I₁ P₃ A₁ T₁

ARREL DESINÈNCIA

Amb els verbs:

E₁ S₁ T₁ R₁ I₁ P₃ E₁ S₁ S₁ I₁ U₁

ARREL DESINÈNCIA

Trobes alguna cosa?

CANTAVA/TANCAVA

A₁ V₄ C₂ N₁ A₁ A₁ T₁

I amb aquestes?

ANIRIEU.

U₁ I₁ I₁ A₁ R₁ E₁ N₁

R₁ E₁ C₂ O₁ R₁ D₂ A₁ T₁ O₁ R₁ I₁

Per anagramar:

Fixa prefixos al faristol i/o Fixa sufixos o desinències al faristol Agrupa consonants o vocals segons calgui Barreja el que queda a veure que es forma...

Trobes una anagrama amb aquestes 7 lletres?

S₁ J₃ B₃ R₁ A₁ E₁ O₁

S₁ C₂ R₁ I₁ A₁ G₃ E₁

Alguna pregunta més?
Ens trobaràs a pereiellop@xxxxx.cat

