

Prenem el control de les pantalles!

eduCAC | Tecnologia

[Cicle superior de primària]

A top-down photograph showing the hands of several children sitting around a wooden table, typing on a silver laptop. The image is partially obscured by a large yellow diagonal graphic element on the left side.

**edu
cac**

Un programa de:  **Consell
de l'Audiovisual
de Catalunya**

An overhead photograph of four people sitting around a wooden table. They are using various electronic devices: a smartphone, two tablets, and a laptop. The scene is brightly lit, and the wood grain of the table is clearly visible.

Prenem el control de les pantalles!

El Consell de l'Audiovisual de Catalunya, compromès amb el sistema educatiu del país, posa a disposició dels docents aquests materials didàctics amb l'objectiu de fer arribar l'educació mediàtica a les aules davant els nous reptes i les grans oportunitats que ofereix l'entorn digital.

Aquests recursos han estat concebuts per promoure el pensament crític entre l'alumnat i fomentar un ús responsable i creatiu de les pantalles. Amb aquesta finalitat, els continguts s'organitzen en set eixos temàtics: informació, entreteniment, publicitat, tecnologia, gènere, diversitat i producció audiovisual.

Els materials inclouen situacions d'aprenentatge que aborden qüestions com la cerca d'informació de qualitat, l'oci digital, els valors que transmet la ficció, la influència de la publicitat en la creació de falses necessitats, la gestió del temps i el control de l'ús de les pantalles, la desconstrucció d'estereotips i la representació de la diversitat en l'audiovisual.

Esperem que aquests recursos us siguin útils per treballar l'educació mediàtica als vostres centres i que us ajudin a formar la ciutadania competent, responsable i activa de la societat digital.

SUMARI

DESCRIPCIÓ I CONTEXT.....	5
RECURSOS.....	7
OBJECTIUS D'APRENTATGE I ORIENTACIONS D'AVUACIÓ	8
DESENVOLUPAMENT DE LA SEQÜÈNCIA DIDÀCTICA.....	10
TRACTAMENT DE LES COMPETÈNCIES TRANSVERSALS EN ELS MATERIALS eduCAC.....	21
EL TRACTAMENT DELS VECTORS EN ELS MATERIALS eduCAC	22
MESURES I SUPORTS UNIVERSALS.....	23

DESCRIPCIÓ I CONTEXT

Títol	Prenem el control de les pantalles!
Durada	6 sessions
Etapa educativa	Cicle superior de primària ¹
Eix temàtic eduCAC	Tecnologia
Descripció i context de l'eix <u>Tecnologia</u>	<p>L'alumnat creix en una societat connectada i necessita adquirir les habilitats digitals bàsiques per poder participar-hi amb criteri. Aquestes habilitats no han de ser únicament instrumentals, sinó que requereixen també activar el pensament crític i desenvolupar la capacitat de qüestionar-se com utilitza la tecnologia, tant en els temps d'aprenentatge com en els temps d'oci digital. És necessari desenvolupar hàbits saludables i entendre com circula la informació a internet. Entendre les oportunitats i els riscos de les eines tecnològiques en constant evolució.</p> <p>En aquest eix de l'eduCAC us plantejarem materials didàctics per ajudar l'alumnat a desenvolupar hàbits digitals que protegeixin la seva salut mental i emocional, per reflexionar sobre la seva identitat digital i les seves interaccions en línia, per apropiarse críticament a la IA, entenent el seu funcionament i les seves implicacions, i promovent-ne un ús responsable.</p>

¹ Les activitats d'aquest material didàctic també es poden dur a terme a **cicle mitjà de primària**.

REPTE I ACTIVITATS

Repte	Com podem evitar que les pantalles ens facin perdre temps, amics i aficions?
Activitats	<p>ACTIVITATS INICIALS. Per mobilitzar els seus sabers i conèixer els seus interessos, guiarem un debat a partir del visionat d'un vídeo per reflexionar sobre els avantatges i inconvenients de l'ús de dispositius digitals, en com pot afectar el temps de pantalla a la seva vida diària i repensar el temps lliure.</p> <p>ACTIVITATS DE DESENVOLUPAMENT. Per entendre la centralitat de la tecnologia en les nostres vides, per grups farem representacions teatralitzades de diverses situacions quotidianes en què les tecnologies digitals juguen un paper important. S'introduirà el concepte de benestar digital i les accions que hi juguen a favor o en contra.</p> <p>ACTIVITATS D'ESTRUCTURACIÓ. Analitzarem i reflexionarem sobre les dades reals d'ús de les pantalles que haurem obtingut d'una enquesta feta en les activitats anteriors. En farem una infografia per representar i interpretar les dades més importants.</p> <p>ACTIVITAT D'APLICACIÓ. Amb tot el que haurem après, redactarem un compromís digital individual, per fer un ús conscient i responsable de les pantalles i evitar que ens facin perdre temps, amics i aficions .</p> <p>ACTIVITAT DE METACOGNICIÓ. Reflexionarem sobre què hem après i com.</p>
Producte final	Elaboració d'un compromís digital individual sobre l'ús de tecnologia i pantalles, en format lliure.

RECURSOS

<p>Recursos</p>	<p>Cada situació d'aprenentatge compta amb:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☑ Un vídeo de contextualització de l'eix temàtic. ☑ Una infografia amb el recorregut de la situació d'aprenentatge. ☑ Seqüència didàctica (a continuació), amb recursos de suport per al desenvolupament de les activitats (documents descarregables, lectures i/o vídeos enllaçats en cada activitat i orientacions per a l'avaluació).
------------------------	--

OBJECTIUS D'APRENTATGE I ORIENTACIONS D'AVUACIÓ

OBJECTIUS D'APRENTATGE <i>Què volem que aprengui l'alumnat i per a què?</i>	ORIENTACIONS D'AVUACIÓ <i>Com sabem que ho han après?</i>
1. Identificar usos inadequats de pantalles en situacions quotidianes de l'àmbit familiar i escolar per tal de redreçar-les.	<input type="checkbox"/> Reconeix situacions en què es fa un ús inadequat de pantalles (mòbil, PC, tauleta, TV, consola de joc, etc.).
	<input type="checkbox"/> Relaciona usos inadequats de pantalles amb hàbits no saludables que tenen conseqüències.
	<input type="checkbox"/> Planteja alternatives sense pantalles o d'usos actius i compartits.
2. Prendre consciència dels hàbits personals de consum de pantalles.	<input type="checkbox"/> Identifica i descriu els seus usos quotidians de pantalles.
	<input type="checkbox"/> Identifica quins usos de pantalles impacten en el benestar digital, en positiu o en negatiu.
	<input type="checkbox"/> Relaciona el concepte de benestar digital amb usos saludables de pantalles.

OBJECTIUS D'APRENTATGE <i>Què volem que aprengui l'alumnat i per a què?</i>	ORIENTACIONS D'AVUACIÓ <i>Com sabem que ho han après?</i>
<p>3. Desenvolupar les habilitats necessàries per a aconseguir i mantenir hàbits saludables en relació amb l'ús de pantalles (gestió del temps i continguts de qualitat).</p>	<input type="checkbox"/> Desenvolupa propostes raonades de millora d'ús de les pantalles.
	<input type="checkbox"/> Elabora un compromís digital personal ajustat amb els seus usos.
	<input type="checkbox"/> Reconeix la utilitat de desenvolupar un compromís de millora d'ús de pantalles.

DESENVOLUPAMENT DE LA SEQÜÈNCIA DIDÀCTICA

Activitat	Descripció	Temporització
<p>Activitats inicials</p> <p>Què en sabem?</p>	<p>AI.1 DIALOGUEM SOBRE L'IMPACTE DE LES PANTALLES EN LA NOSTRA VIDA</p> <p>Es presentarà el repte de la situació d'aprenentatge a partir del visionat d'un parell de peces audiovisuals i una reflexió guiada amb l'objectiu que l'alumnat comparteixi les seves opinions sobre l'ús de la tecnologia.</p> <p>Visioneu plegats aquest vídeo publicitari que es va viralitzar el 2024, que mostra una nena de 10-12 anys a qui els pares li regalen el primer mòbil. El vídeo dura 1 minut i mostra la degradació que va patint a poc a poc per la interacció sense control amb la pantalla, tant pel temps d'ús com pel contingut que consumeix.</p> <p>Com a complement o alternativa, visioneu també els primers 4 minuts i mig del curtmetratge Déjanos descansar, on es mostra a un nen que juga amb un videojoc i no fa cas de les advertències de la mare fins que un dels personatges del joc surt de la pantalla i li dona una lliçó.</p> <p>A continuació, reflexioneu plegats sobre ambdós audiovisuals per tal d'arribar al repte plantejat. Comenceu parlant sobre el/s audiovisual/s que hauran vist, per constatar que tothom n'ha entès el significat, i a continuació inicieu el debat a partir de les preguntes que us suggerim tot seguit. Podeu aprofitar per esbrinar la disponibilitat de</p>	<p>60'</p>

Activitat	Descripció	Temporització
	<p>tecnologia a casa, si tenen mòbil, tauleta, ordinador, consola, etc., en propietat, o que utilitzen de forma autònoma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Us heu trobat/creieu que us podríeu arribar a trobar en una situació similar? • Feu servir pantalles per entretenir-vos? Si les feu servir, què us agrada fer? • I la família, les fan servir? Com? • Per què creieu que ens agrada tant utilitzar els mòbils, les tauletes, els videojocs...? • Creieu que la tecnologia ens pot fer perdre/ens ha fet perdre el contacte real amb les persones, les ganes de jugar/estar amb els amics...? • Creieu que és fàcil perdre el control del temps que dediquem a les pantalles? Els pares us han de treure la tauleta, el mòbil, el videojoc, etc.? • De quines maneres us entreteniu sense pantalles? • Com podem evitar que les pantalles ens facin perdre temps, amics i aficions? <p>Informació pel docent</p> <p>En el cas del vídeo publicitari, després d'haver-lo vist faciliteu context a l'alumnat: expliqueu que tot i que el missatge que ens transmet ens interessa, no podem oblidar que es tracta d'una campanya publicitària per vendre una marca de roba i material esportiu. Per tant, el contingut és espectacular i està dissenyat per fer-se viral a les xarxes i transmetre emocions per vendre un producte: les imatges agafen velocitat a</p>	

Activitat	Descripció	Temporització
	<p>mesura que la interacció amb el mòbil s'incrementa i transmeten angoixa, fins que arriba el final. Els pares intervenen i eliminen el mòbil de l'equació i introdueixen el producte de l'empresa, una bicicleta, que ens transmet calma i alliberament. En el cas del curtmetratge, en el marc de la ficció, reflexioneu sobre el missatge que transmet: el nen juga tant que fins i tot els personatges del videojoc li demanen descansar.</p> <p>Durant la reflexió conjunta, preneu nota en la pissarra sobre els tipus d'oci digital que refereix el vostre alumnat, tant les activitats pròpies com les que observeu en el seu entorn més immediat, servirà de context per a l'activitat següent: mirar sèries o pel·lícules a plataformes, mirar vídeos de tota mena a YouTube, jugar a videojocs amb consola gran o petita, jugar a jocs del mòbil propi o de familiars, mirar vídeos de xarxes socials... Guieu les respostes per tal d'esbrinar si també fan servir les pantalles de forma activa i no únicament passiva, com ara per programar, fer dissenys o retocar imatges amb programes d'edició digital, ús d'aplicacions d'aprenentatge, ús d'aplicacions d'IA, etc.</p>	
Activitats de desenvolupament Què estic aprenent?	AD.1 IDENTIFIQUEM I REPRESENTEM SITUACIONS QUOTIDIANES D'ÚS DE PANTALLES Es representaran situacions quotidianes en què les tecnologies digitals juguen un paper central de forma inadequada. Cada grup interpretarà un escenari diferent i incorporarà diàlegs improvisats que reflecteixin les interaccions socials i emocionals dels personatges en relació amb l'ús de dispositius. L'objectiu de l'activitat és	60'

Activitat	Descripció	Temporització
	<p>identificar situacions de mal ús i fomentar la reflexió crítica sobre l'impacte de les tecnologies digitals a través d'una representació teatralitzada.</p> <p>Comenceu la sessió explicant que, per tal d'esbrinar com les pantalles ens poden fer perdre temps, amics o aficions, intentarem identificar i representar entre tots algunes de les situacions que es produeixen habitualment quan interactuem amb pantalles. Buscareu entre tots una alternativa sense tecnologia o amb un ús actiu i/o compartit.</p> <p>Mostreu com a exemple aquest audiovisual de l'eduCAC i a continuació, dividiu la classe en grups de 3 o 4 alumnes i repartiu a cada grup una situació diferent, si és possible aprofitant les activitats d'oci digital referides per l'alumnat en la sessió anterior. En aquest document us n'oferim algunes de suport per si fos necessari.</p> <p>Els grups hauran de dedicar un màxim de 15 minuts per preparar la representació, i 2 o 3 minuts per a representar-la. Poden utilitzar materials de la classe, com llibres, fulls o altres objectes, per recrear millor la situació assignada si ho consideren necessari.</p> <p>Després, cada grup, per torns, representarà la seva situació davant de la resta de la classe i quan hagin acabat els companys que fan de públic hauran de proposar alternatives com a solució a la situació representada. Preneu nota de les alternatives per a les activitats següents. És important que només el grup conegui la situació, per tal de mantenir la sorpresa per als altres companys i companyes.</p>	

Activitat	Descripció	Temporització
	<p>AD.2 INTRODUIM EL CONCEPTE DE BENESTAR DIGITAL</p> <p>Es reflexionarà sobre el concepte de benestar digital, què és, i quines accions amb la tecnologia i internet hi juguen a favor o en contra. Es plantejaran una sèrie d’afirmacions, i cada grup haurà de decidir si serveixen per mantenir o no el benestar digital, i per què. Per respondre, un portaveu de cada grup aixecarà una targeta verda (beneficia) o vermella (perjudica) després de debatre-ho amb la resta del grup, i haurà d’argumentar la resposta.</p> <p>Mantingueu els mateixos grups petits de l’activitat anterior i introduïu el concepte de benestar digital. Abans de donar la definició que trobareu a la presentació que us facilitem per dur a terme l’activitat, pregunteu-los si s’imaginen què és i faciliteu una pluja d’idees sobre el tema.</p> <p><i>El benestar digital és l’equilibri físic, psicològic i emocional que experimentem amb la nostra interacció amb la tecnologia, i les xarxes socials. En resum, benestar digital= bon estat de salut en relacionar-nos amb la tecnologia.</i></p> <p>Expliqueu el concepte de benestar digital segons la definició que apareix en la presentació i a continuació plantegeu l’activitat que duran a terme: esbrinar plegats quines accions contribueixen o perjudiquen a mantenir el benestar digital individual.</p>	<p>30’</p>

Activitat	Descripció	Temporització
	<p>Repartiu a cada grup dues targetes, una verda i una vermella i projecteu les afirmacions que trobareu a la presentació. Deixeu cada afirmació 30-60 segons, perquè cada grup discuteixi si és una acció que beneficia (verda) o perjudica (vermella) el benestar digital, i ho pugui argumentar i explicar als companys, de forma rotatòria. A continuació, reveleu la resposta i complementeu els arguments que es donin, si cal.</p> <p>AD.3 EXPLOREM ELS NOSTRES HÀBITS D'ÚS DE LA TECNOLOGIA I LES PANTALLES</p> <p>Es proposarà a l'alumnat dur a terme una recerca sobre els usos tecnològics de la classe mitjançant una enquesta per saber com millorar el benestar digital. L'objectiu de l'activitat és recollir dades objectives de l'ús de pantalles en el seu temps lliure i, en paral·lel, aprendre a recollir i estructurar les dades resultants d'una petita investigació.</p> <p>Expliqueu a l'alumnat que, ara que ja saben què és el benestar digital i quines accions hi van a favor o en contra, el següent pas és explorar els hàbits d'ús tecnològic per veure què poden millorar individualment i com a grup per tal de donar resposta al repte. Ho faran mitjançant una enquesta, i les preguntes les decidiran entre tots.</p> <p>Organitzeu a l'alumnat en grups (els mateixos de l'activitat anterior). Cadascun haurà de pensar i escriure quatre preguntes per incloure a l'enquesta:</p>	60'

Activitat	Descripció	Temporització
	<ul style="list-style-type: none"> • Dues quantitatives: aquestes preguntes recullen informació amb respostes tancades i amb opcions de resposta específica (p. ex.: "Quants dies a la setmana fas servir una tauleta per veure vídeos?"). • Dues qualitatives: aquestes preguntes permeten donar una resposta més oberta i expressar la seva opinió (p. ex.: "Què és el que més t'agrada de veure vídeos a la tauleta?"). <p>Podeu partir de les que trobeu al document Exemples de preguntes per a l'enquesta.</p> <p>Poseu les preguntes en comú amb tota la classe i trieu les més significatives, és a dir, les que ajudaran a treure millors conclusions sobre els hàbits de consum de mitjans digitals. Les podeu escriure en un document compartit i projectar-les. Aquest recull final de preguntes ha d'incloure tant preguntes quantitatives com qualitatives per obtenir una visió completa dels hàbits.</p> <p>Per a explicar per a què serveix una enquesta i quins elements bàsics ha de tenir, us suggerim el recurs del Supercampus L'enquesta.</p> <p>Informació pel docent</p> <p>L'alumnat no és aliè a la preocupació de la comunitat educativa sobre l'ús de les pantalles. Probablement, ja n'hauran sentit a parlar a casa o en qualsevol altre àmbit, i</p>	

Activitat	Descripció	Temporització
	<p>fàcilment escolliran l'opció correcta en cada cas. L'objectiu prioritari de totes les activitats de desenvolupament és que reflexionin sobre les situacions de mal ús o d'abús de pantalles i que pensin i comparteixin propostes alternatives per millorar el seu benestar digital. Animeu-los a explicar experiències properes pròpies o alienes que coneguin o hagin experimentat durant el desenvolupament de l'activitat per enriquir-la.</p>	
<p>Activitats d'estructuració Què he après de nou?</p>	<p>AE.1 DESCOBRIM QUIN ÚS FEM DE LES PANTALLES</p> <p>Es treballarà en grups per analitzar els resultats de l'enquesta digital sobre l'ús de pantalles i presentar-los de manera visual i atractiva mitjançant una infografia. L'objectiu és fomentar la competència digital i el pensament crític de l'alumnat mitjançant l'anàlisi i la interpretació de dades reals sobre l'ús de pantalles, alhora que desenvolupen habilitats de col·laboració i comunicació visual per presentar la informació d'una manera clara i atractiva.</p> <p>Un cop l'enquesta estigui preparada, envieu l'enllaç de Google Forms als alumnes. Quan tot l'alumnat hagi completat l'enquesta, accediu a les respostes i mostreu-les en format gràfic o taula. Faciliteu-ne a cada grup una còpia digital o física dels resultats, que han de contenir gràfics, percentatges i respostes rellevants. Expliqueu que han d'analitzar aquestes dades per extreure'n conclusions i estructurar-les visualment. Repartiu tasques entre l'alumnat de cada grup: qui analitza, qui organitza, qui redacta</p>	<p>60'</p>

Activitat	Descripció	Temporització
	<p>les conclusions principals... i expliqueu que abans de crear la infografia hauran de fer un esbós de l'estructura.</p> <p>Una vegada fet el plantejament, caldrà que expliqueu a l'alumnat que poden passar la infografia en format digital a través de Canva. Oferiu aquest tutorial com a recurs i afegiu que caldrà que incloguin apartats clau, gràfics, dades numèriques i conclusions de manera clara i visual. L'objectiu de la infografia és recollir evidència qualitativa i quantitativa de l'ús de pantalles de la classe per poder identificar punts de millora per a la següent activitat.</p> <p>Per a la primera part de l'activitat, prepareu l'enquesta resultada de l'activitat anterior utilitzant Google Forms o alguna aplicació similar, de forma que les preguntes siguin accessibles de manera clara i senzilla per a tothom. Assegureu-vos de configurar el formulari perquè sigui clar i intuïtiu, utilitzant opcions com escales, caselles de selecció o preguntes de resposta curta segons el tipus de resposta que demanen les preguntes.</p>	
<p>Activitats d'aplicació</p> <p>Com sé que ho he après?</p>	<p>AA.1 REDACTEM UN COMPROMÍS DIGITAL INDIVIDUAL</p> <p>Es proposarà a l'alumnat que redacti un compromís digital individual amb acords personals sobre com utilitzarà les pantalles de forma conscient d'ara endavant, tenint presents els resultats de l'enquesta i els aprenentatges adquirits en les activitats prèvies sobre el benestar digital.</p>	<p>60'</p>

Activitat	Descripció	Temporització
	<p>Expliqueu a l'alumnat que, ara que ja tenen dades objectives de com utilitzen la tecnologia i també quins usos ens perjudiquen i no contribueixen a mantenir el benestar digital, ja estan preparats per donar resposta al repte: la millor forma d'evitar que les pantalles ens facin perdre temps, amics i aficions és planificant-ne l'ús.</p> <p>Per fer-ho, crearan un compromís digital individual, que ha d'incloure indicacions de com utilitzaran les pantalles de forma responsable. Faciliteu aquesta Llista de verificació, que conté els aspectes bàsics que cal que tingui el document, com a guia i pautes per a l'elaboració, que podeu extreure d'aquest article de l'eduCAC. Visualitzeu també Desconnectar és guai per introduir aspectes que potser no han tingut presents.</p> <p>Després d'elaborar els compromisos digitals individuals, feu una posada en comú amb tot el grup classe. Això permetrà que el grup prengui consciència de les diverses accions que cadascú vol adoptar i contribuirà a la creació d'un conjunt de normes comunes: podeu discutir les similituds i diferències en els compromisos, destacant aquells que s'han repetit més sovint i explicant per què són importants.</p> <p>Per tal de reforçar la col·laboració entre l'alumnat i les seves famílies en la gestió de l'ús de les pantalles, el compromís digital haurà de ser revisat i consensuat amb les famílies. Aquesta participació permet fomentar el diàleg intergeneracional sobre hàbits digitals i garantir un acompanyament més efectiu en l'aplicació dels acords establerts.</p>	

Activitat	Descripció	Temporització
<p>Activitat de metacognició Quins processos he seguit per aprendre?</p>	<p>AM.1 REFLEXIONEM JUNTS</p> <p>Aquesta activitat de metacognició ajudarà a prioritzar i integrar els coneixements adquirits al llarg de la situació d'aprenentatge i a prendre consciència del mateix procés d'aprendre. L'objectiu d'aquesta activitat és permetre l'alumnat comprendre i avaluar les seves pròpies estratègies d'aprenentatge.</p> <p>Utilitzeu el document Activitat final de metacognició, que inclou una selecció de preguntes. Escolliu les que considereu més rellevants segons el context i les necessitats del vostre grup classe.</p>	<p>30'</p>

TRACTAMENT DE LES COMPETÈNCIES TRANSVERSALS EN ELS MATERIALS

eduCAC

Els materials eduCAC permeten treballar les següents competències transversals:

- ☑ **Competència Ciutadana (CC)**: actuem com a ciutadans responsables i participem activament en la vida social i cívica.
- ☑ **Competència Digital (CD)**: utilitzem de forma segura, saludable i responsable de les tecnologies digitals per al desenvolupament personal, educatiu i laboral, així com per a l'oci i la participació social.
- ☑ **Competència emprenedora (CE)**: entrenem la mirada per detectar oportunitats i idees, utilitzant coneixements específics per generar valor per als altres, i la imaginació, la creativitat, el pensament estratègic i la reflexió ètica, crítica i constructiva en els processos creatius i d'innovació.
- ☑ **Competència personal, social i d'aprendre a aprendre (CPSAA)**: treballem l'autoconeixement, el creixement personal, la gestió del temps i la informació, la col·laboració constructiva, la resiliència i l'aprenentatge continu.

EL TRACTAMENT DELS VECTORS EN ELS MATERIALS eduCAC



Els materials eduCAC aborden els següents vectors:

- ☑ **Aprentatges competencials:** la proposta fomenta un aprenentatge amb sentit, de llarga durada, connectat amb el context proper i actual de l'alumnat. Per resoldre els reptes plantejats, l'alumnat desenvolupa capacitats com argumentar, col·laborar i reflexionar, adquirint coneixements de les àrees implicades d'una manera global i integrada.
- ☑ **Ciutadania democràtica i consciència local:** l'alumnat es forma com a persones amb mirada crítica, capaces d'entendre i qüestionar el món. Amb respecte cap a l'entorn i els altres, es promou un compromís actiu per construir una societat millor i més justa, basada en l'acció responsable i el diàleg.
- ☑ **Universalitat:** partint de situacions properes, es garanteix la motivació i participació activa de l'alumnat. Es crea un entorn inclusiu on totes les persones poden expressar-se i col·laborar, adaptant les propostes a diferents formes d'aprenentatge i comunicació per assolir els objectius marcats conjuntament.
- ☑ **Qualitat de l'educació de les llengües:** el domini de la llengua és fonamental per entendre el món i compartir idees. En aquesta proposta es treballa la comprensió i la capacitat d'analitzar la veracitat de la informació i la reflexió crítica sobre els missatges que rebem.
- ☑ **Benestar emocional:** es proporcionen espais segurs on l'alumnat pot relaxar-se i expressar les seves emocions amb llibertat, contribuint al seu desenvolupament emocional i personal.
- ☑ **Perspectiva de gènere:** la situació d'aprenentatge promou la igualtat, desmuntant estereotips i discriminacions de gènere. Es treballa per crear una comunitat educativa basada en el respecte, la cura i el benestar compartit.

MESURES I SUPORTS UNIVERSALS

Les [mesures i suports universals](#) tenen com a objectiu facilitar l'accés i la participació de tot l'alumnat, promovent un entorn inclusiu i flexible que afavoreixi l'aprenentatge i la convivència.

- **Protagonisme de l'alumnat.** L'alumnat és al centre de l'aprenentatge i participa activament en el seu propi procés.
- **Aprenentatge col·laboratiu.** Es fomenta el treball cooperatiu entre iguals, recomanant grups petits i flexibles, promovent l'aprenentatge entre iguals amb càrrecs i responsabilitats compartides.
- **Flexibilitat en les activitats.** Les tasques ofereixen temps flexible per garantir que tothom pugui participar i aprendre sense pressions.
- **Avaluació formativa.** L'avaluació es basa en els avenços personals i les evidències recollides al llarg del procés, valorant tant el resultat com l'esforç.
- **Ús educatiu de les tecnologies digitals.** Les tecnologies de la informació i la comunicació són eines clau per personalitzar l'aprenentatge i oferir suports adaptats a les necessitats de cada alumne.
- **Orientació i suport.** El professorat adopta un rol facilitador, oferint orientacions clares, materials complementaris i suport constant per acompanyar l'alumnat en tot moment.
- **Instruccions clares i estructurades.** Es presenten tasques amb indicacions senzilles i conceptes destacats per ajudar a avançar amb seguretat.
- **Metacognició i reflexió.** Es proporcionen eines com llistes de verificació adaptades per afavorir l'autoavaluació i la reflexió sobre l'aprenentatge, impulsant l'autonomia.



**edu
cac**

Un programa de:

ca
c  **Consell
de l'Audiovisual
de Catalunya**