

2018

On són les **dones?**



Mariona Albareda
Marta Busom
Meritxell Guitart
Antonia Vicens
Facilitadora: Ana Albalat

Índex

INTRODUCCIÓ	2
En què consisteix la proposta? (What?).....	2
Justificar que la proposta és innovadora i inclusiva (Why?)	2
A quins nivells i cursos va adreçada? (Who?)	2
En el marc de quines competències s'aplicarà la proposta? (Where?)	2
Quina és la temporització planificada? (When?)	3
Quines metodologies s'aplicaran? Quins seran els usos de les tecnologies digitals? Com s'avaluarà la proposta? (How?).....	3
OBJECTIUS PLANTEJATS	3
Quin impacte tindrà la proposta que desenvolupem?	3
Quins objectius es plantegen per assolir?.....	3
Són mesurables?	4
SEQÜÈNCIA DIDÀCTICA	5
Activitat 1	5
Activitat 2	5
Activitat 3	7
Activitat Complementària	7
PROPOSTA I CURRÍCULUM	8
Competències treballades.....	8
Continguts clau relacionats.....	9
Nivells implicats.....	10
Matèries relacionades.....	10
Inclusivitat	10
METODOLOGIA I ORGANITZACIÓ.....	11
Metodologies	11
Organització dels alumnes	11
Tecnologies digitals	11
Interacció del professorat	12
Adaptacions temporals o d'espais	12
CANVAS FINAL	

INTRODUCCIÓ

En què consisteix la proposta? (What?)

Proposem que l'alumnat treballi per eliminar les desigualtats en qüestió de gènere d'una manera lúdica. Hauran de realitzar un joc, que pot ser de taula, una app o un joc d'ordinador, on es manifesti per igual la presència d'homes i dones en els diferents àmbits.

Justificar que la proposta és innovadora i inclusiva (Why?)

La problemàtica de la desigualtat de gènere està present avui en dia i sembla que s'està fent un esforç per reduir-la. Tot i així encara queda feina per fer.

La idea és que l'alumnat se n'adoni que hi ha tants personatges famosos d'un sexe com de l'altre i que els reconguin, encara que al llarg de la història s'hagi donat menys visibilitat als de sexe femení. Per fer-ho hauran de generar el contingut del joc i, per tant, hauran de cercar informació i estructurar-la.

A quins nivells i cursos va adreçada? (Who?)

La proposta està pensada per desenvolupar-la a l'ESO. En funció del nivell en què treballem es podrà aprofundir més o menys o es podrà demanar altres tipus d'informació. També es pot plantejar la idea que l'alumnat de cursos superiors creï el joc per als cursos inferiors o, fins i tot, per a primària, convertint l'activitat en un servei comunitari.

En el marc de quines competències s'aplicarà la proposta? (Where?)

En l'àmbit de les ciències socials:

Dimensió històrica

Competència 1. Analitzar els canvis i les continuïtats dels fets o fenòmens històrics per comprendre'n la causalitat històrica.

Competència 2. Aplicar els procediments de la recerca històrica a partir de la formulació de preguntes i l'anàlisi de fonts, per interpretar el passat.

Competència 3. Interpretar que el present és producte del passat, per comprendre que el futur és fruit de les decisions i accions actuals.

Competència 4. Identificar i valorar la identitat individual i col·lectiva per comprendre la seva intervenció en la construcció de subjectes històrics.

Dimensió ciutadana

Competència 13. Pronunciar-se i comprometre's en la defensa de la justícia, la llibertat i la igualtat entre homes i dones.

En l'àmbit científicotecnològic:

Dimensió objectes i sistemes tecnològics de la vida quotidiana

Competència 9. Dissenyar i construir objectes tecnològics senzills que resolguin un problema i avaluar-ne la idoneïtat del resultat.

Àmbit lingüístic

Dimensió comprensió lectora

Competència 3. Desenvolupar estratègies de cerca i gestió de la informació per adquirir coneixement.

Dimensió expressió escrita

Competència 4. Planificar l'escrit d'acord amb la situació comunicativa (receptor, intenció) i a partir de la generació d'idees i la seva organització.

Quina és la temporització planificada? (When?)

- 1 sessió de 3 hores: cerca d'informació.
- 1 sessió de 2 hores: elaboració del joc.
- 1 sessió d'1 hora: avaluació del joc i propostes de millora.

Quines metodologies s'aplicaran? Quins seran els usos de les tecnologies digitals? Com s'avaluarà la proposta? (How?)

Es treballarà en equips de 4 persones que s'hauran de repartir els diferents rols (cercador, editor, dissenyador, corrector...).

La cerca d'informació es farà per internet. La creació dels components del joc és lliure però es potenciarà l'ús d'editors de text i d'imatge per millorar-ne la qualitat.

En cas de cursos superiors, poden crear un bloc que reculli el procés de treball, o, fins i tot, afegir un codi QR per tal d'ampliar la informació dels personatges.

El treball s'avaluarà mitjançant l'autoavaluació i la coavaluació. Per fer-ho s'utilitzaran rúbriques.

OBJECTIUS PLANTEJATS

Quin impacte tindrà la proposta que desenvolupem?

La idea és fer notar a l'alumnat que, tot i que la història ho ha ocultat, la presència de les dones és present en tots els àmbits.

Quins objectius es plantegen per assolir?

Objectiu 1: Conscienciar l'alumnat del problema de la desigualtat de gènere en els diferents àmbits. Treballar en equip per tal de lluitar contra aquesta situació.

Objectiu 2: Aconseguir que l'alumnat faci una cerca acurada i sistematitzada sobre una temàtica concreta.

Objectiu 3: Aconseguir que l'alumnat sintetitzi la informació trobada de manera que s'adapti als requeriments que ells mateixos s'hauran plantejat.

Objectiu 4: Engrescar la participació del gènere femení en àmbits on no és tan present

Són mesurables?

Objectiu 1: Es podria fer una prova inicial i una final per tal de comprovar el nivell incial de coneixement de l'alumnat sobre els personatges famosos de gènere femení i masculí.

Objectiu 2 ,3 i 4: Mitjançant les rúbriques d'autoavaluació i coavaluació.

SEQÜÈNCIA DIDÀCTICA

Activitat 1

- **Descripció:** visualització de la presentació del vídeo i encàrrec de la feina.
- **Recursos:** ordinador i/o mòbil, projector i Internet.
- **Eines d'avaluació:** –
- **Temporització:** 10 minuts
- **Gestió d'aula:** a l'aula ordinària, el grup veu el vídeo d'introducció. Un cop visionat es resolen els possibles dubtes.

<https://www.youtube.com/watch?v=LG6YPwwNses>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ukt3DWcJDnI>

Activitat 2

- **Descripció:** elaboració del joc.
- **Recursos:** ordinador, processador de textos, editor d'imatges, Internet, cartolines...
- **Eines d'avaluació:** rúbrica.
- **Temporització:** 5 hores.
- **Gestió de l'aula:** cada grup prepara un joc, prèviament hauran de posar-se d'acord en el format del joc de taula. Després, per parelles faran la cerca d'informació de les dones: camp que han destacat, nacionalitat, aficions, etc. El següent pas a realitzar serà, elaborar el material necessari per poder jugar com el tauler o les cartes.

TREBALL EN GRUP	EXCEL·LENT		NOTABLE		SATISFACTORI		NO ASSOLIMENT	
ACTITUD-RESPONSABILITAT	Hem treballat, ens hem ajudat i hem estat puntuals en les entregues de les diferents activitats.		Hem treballat cadascú en funció del seu rol, però amb poca constància i puntualitat en les entregues.		Ens ha costat mantenir els rols, ens ha faltat més constància i puntualitat en la entrega del treball.		Hem mantingut molt poca constància.	
	JO	GRUP	JO	GRUP	JO	GRUP	JO	GRUP
ORGANITZACIÓ	Ens hem organitzat sols i hem solucionat els problemes de forma autònoma.		Ens hem organitzat sols però, en ocasions, ha hagut d'intervenir el professor.		Ha estat necessària l'ajuda del professor.		No ens hem organitzat.	
	JO	GRUP	JO	GRUP	JO	GRUP	JO	GRUP
COL·LABORACIÓ	Tots hem col·laborat activament en l'elaboració de les activitats.		Hi ha hagut membres que, en ocasions, no han fet la feina que els tocava.		Hi ha hagut membres que no han fet la feina que els tocava.		No hem col·laborat.	
	JO	GRUP	JO	GRUP	JO	GRUP	JO	GRUP
RECERCAD'INFORMACIÓ	Hem estat capaços de trobar i seleccionar tota la informació necessària amb facilitat.		Hem estat capaços de trobar la informació amb facilitat però alguna vegada hem necessitat ajuda per seleccionar-la.		No hem tingut facilitat per trobar i seleccionar la informació; hem Necessitat ajuda.		Tot i haver tingut ajuda per trobar i seleccionar la informació, ens ha resultat difícil.	
	JO	GRUP	JO	GRUP	JO	GRUP	JO	GRUP
VALORACIÓ GLOBAL	PERSONAL				GRUP			

Fes la valoració global amb una frase:

Parlo amb els companys i companyes del meu grup i acordem ...

Pel proper treball jo proposo les següents millores:

Activitat 3

- **Descripció:** “tast” del joc.
- **Recursos:** el material que cada equip hagi utilitzat per elaborar-lo.
- **Eines d’avaluació:** rúbrica.
- **Temporització:** 1 hora.
- **Gestió de l’aula:** els diferents equips van rotant pels diferents jocs, els últims 10 minuts seran destinats a l’avaluació del joc i a les propostes de millora.

Rúbrica

Criteris	Baix	Mig	Alt	Expert
Components del joc	Els components del joc són insuficients	Els components del joc són suficients	Els components del joc són suficients i hi ha algun component extra	Els components del joc són suficients i els extra permeten una major jugabilitat
Disseny	No s’ha cuidat el disseny dels elements del joc.	S’ha cuidat el disseny de pocs elements del joc	S’ha cuidat el disseny de molts components del joc.	S’ha cuidat el disseny de tots els components del joc (imatge, text, data, fet)
Fets	Els fets que apareixen no tenen cap relació amb l’objectiu del joc.	Els fets que apareixen tenen relació amb l’objectiu del joc però no s’ha repartit equitativament la presència d’homes i dones en els diferents àmbits.	Els fets que apareixen tenen relació amb l’objectiu del joc, s’ha repartit equitativament la presència d’homes i dones en els diferents àmbits, però es tracten dos àmbits o menys	Els fets que apareixen tenen relació amb l’objectiu del joc, s’ha repartit equitativament la presència d’homes i dones en els diferents àmbits, i es tracten més de dos àmbits.
Jugabilitat	El joc és poc interessant i costa d’entendre	El joc és senzill i en tot moment saps el que has de fer	El joc és interessant i en tot moment saps el que has de fer, però no me’l compraria	El joc és interessant i en tot moment saps el que has de fer, i m’agradaria tenir-lo.

Activitat Complementària

- **Descripció:** preparar la presentació del joc a través de l’elaboració d’un vídeo.
- **Recursos:** Internet, ordinador, càmera de vídeo i/o mòbil.
- **Eines d’avaluació:** rúbrica
- **Temporització:** 3h
- **Gestió de l’aula:** Els alumnes gravaran el vídeo utilitzant els espais i el material que considerin adients: sala d’actes, teatre, espais virtuals, patis, aules específiques, biblioteca, passadissos... Finalment, faran el muntatge a l’aula d’informàtica.

PROPOSTA I CURRÍCULUM

Competències treballades

Àmbit lingüístic:

Dimensió comprensió lectora:

- Desenvolupar estratègies de cerca i gestió de la informació per adquirir coneixement.

Dimensió expressió escrita:

- Planificar un escrit d'acord amb la situació comunicativa (receptor).
- Escriure textos de tipologia diversa i en diferents formats i suports amb adequació, coherència, cohesió i correcció lingüística.
- Revisar i corregir el text per millorar-lo, i tenir cura de la seva presentació formal.

Àmbit social:

Dimensió històrica

- Analitzar els canvis i les continuïtats dels fets o fenòmens històrics per comprendre'n la causalitat històrica.
- Aplicar els procediments de la recerca històrica a partir de la formulació de preguntes i l'anàlisi de fonts, per interpretar el passat.
- Interpretar que el present és producte del passat, per comprendre que el futur és fruit de les decisions i accions actuals.
- Identificar i valorar la identitat individual i col·lectiva per comprendre la seva intervenció en la construcció de subjectes històrics .

Àmbit científicotecnològic:

Dimensió objectes i sistemes tecnològics de la vida quotidiana

- Dissenyar i construir objectes tecnològics senzills que resolguin un problema i avaluar-ne la idoneïtat del resultat.

Àmbit artístic:

Dimensió expressió, interpretació i creació

- Interpretar i representar amb formes bidimensionals i tridimensionals estàtiques.
- Desenvolupar projectes artístics disciplinaris o transdisciplinaris tant personals com col·lectius.
- Dimensió societat i cultura.
- Gaudir de les experiències i creacions artístiques com a font d'enriquiment personal i social.

Àmbit cultura i valors:

- Mostrar actituds de respecte actiu envers les altres persones.

Àmbit digital:

Dimensió instruments i aplicacions:

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

Dimensió tractament de la informació i organització dels entorns de treball i aprenentatge:

- Cercar, contrastar i seleccionar informació digital adequada per al treball a realitzar, tot considerant diverses fonts i mitjans digitals.
- Construir nou coneixement personal mitjançant estratègies de tractament de la informació amb el suport d'aplicacions digitals.

Dimensió comunicació interpersonal i col·laboració:

- Realitzar activitats en grup tot utilitzant eines i entorns virtuals de treball col·laboratiu.

Continguts clau relacionats

Àmbit lingüístic:

- Estratègies de cerca, ús de cercadors i tractament de la informació per a la construcció del coneixement.
- Estratègies per a la producció de textos escrits i audiovisuals: l'escriptura i la creació audiovisual com a procés.
- Adequació, coherència, cohesió, correcció i presentació. Normes ortogràfiques.
- Lectura i comprensió de textos: estructura, aspectes formals, recursos estilístics i retòrics.

Àmbit social

- La memòria històrica.
- Les dones en la història i en les societats actuals.
- Situacions de desigualtat, injustícia i discriminació.

Àmbit artístic

- Elements bàsics de les produccions artístiques.
- Llenguatges artístics: procediments, ús i interrelació.
- Expressió i comunicació.
- Bidimensionalitat, tridimensionalitat i temporalitat.
- Instruments i tècniques analògiques i digitals per a la representació i comunicació visual i audiovisual.
- Art i societat.
- Art i compromís.

Àmbit cultura i valors

- La dignitat humana i el respecte. Consideració de la igualtat.

Àmbit digital:

- Eines d'edició de documents de text, presentacions multimèdia i processament de dades numèriques.

- Fonts d'informació digital: selecció i valoració.
- Selecció, catalogació, emmagatzematge i compartició de la informació.
- Entorns de treball i aprenentatge col·laboratiu.
- Aprenentatge permanent: entorns virtuals d'aprenentatge, recursos per a l'aprenentatge formal i no formal a la xarxa...

Nivells implicats

- Qualsevol curs d'ESO, si es vol implementar com a treball interdisciplinar.
- 4t ESO, si es vol implementar com a treball interdisciplinar i, a més, Servei Comunitari.

Matèries relacionades

- Llengua catalana
- Educació Visual i Plàstica
- Ètica
- Tutoria
- Tecnologia i informàtica

Inclusivitat

Pel caràcter competencial de la proposta, qualsevol alumne pot participar de l'activitat en qualsevol moment, ja sigui buscant informació a la xarxa, proposant idees o creant el joc.

METODOLOGIA I ORGANITZACIÓ

Metodologies

Com apliquem la proposta?

Per aplicar la proposta, primerament es passa una presentació per tal de posar en situació a l'alumnat i on se'ls planteja un repte:

Crear un joc que doni visibilitat a la figura de la dona en els diferents àmbits.

Posteriorment els alumnes treballaran en grups de 4. El treball s'estructura en 3 fases:

- Fase 1: Definir quin tipus de joc crearan
- Fase 2: Construir el joc amb tot el que implica, recerca d'informació, disseny gràfic, confecció del material i les regles del joc...
- Fase 3: Testejar el joc.

És per tant, un projecte col·laboratiu on entra en joc la gammificació com a mitjà per adquirir aprenentatges.

Organització dels alumnes

Com interactuen els alumnes?

Els alumnes un cop visionat el vídeo de presentació formen grups de 4 persones i decideixen quin tipus de joc volen crear, per tant són ells els que trien el tipus de treball que faran.

Com es coordinen?

La idea és que la feina la facin a l'aula, però evidentment, cada grup pot decidir fer una part de la feina fora de l'horari escolar. En aquest cas, serà el propi grup qui decidirà quin tipus de feina i de quina manera s'organitzen garantint que tothom participa de la feina

Durant les hores lectives, es reparteixen les tasques tenint en compte que és un treball col·laboratiu i que per tant la feina de tothom és important. Poden decidir assignar rols a cada un o bé distribuir les feines en funció de les habilitats de cada component.

Tecnologies digitals

Quines aplicacions es faran servir?

Donat que és una proposta en la que ells decideixen el tipus de treball que faran es fa complicar predir si faran ús d'alguna aplicació.

Quins programes?

En tot cas el sí que podem dir és que necessitaran:

- Navegador d'Internet: per fer la recerca d'informació
- Processador de textos: Per l'edició de textos
- Editor d'imatges: Per fer el disseny dels diferents components del joc.

Tot i que és possible que en funció del joc que vulguin crear, hagin de fer servir altres programes. Si volen fer un joc d'ordinador o una app hauran de cercar un programa que els hi permeti crear-ne.

Quin estris?

En funció de si el joc és virtual o físic, necessitaran més o menys estris. Si fan un joc de taula hauran de fer servir estris de dibuix, tissores, colors....

Interacció del professorat

Com s'organitzen els professors implicats?

El professorat en si no s'ha d'organitzar gaire donat que són els alumnes els que trien quina feina faran i com s'organitzaran. En tot cas s'ha de facilitar que en la primera sessió es pugui projectar el vídeo introductori i en les sessions posteriors una aula amb les necessitats que requereixi l'alumnat:

- Aula d'informàtica si volen desenvolupar un joc d'ordinador o una app.
- Aula de plàstica o aula classe si requereixen treballs manuals (retallar, pintar, enganxar...)

El paper del professorat es centra més en assessorar als grups que es quedin encallats perquè no puguin resoldre algun dels reptes que s'han plantejat.

En cas que hagi algun grup que no sap quin joc fer se li pot oferir la possibilitat de fer un TIMELINE on apareguin representades per igual figures femenines i masculines.

Com es coordinen?

En principi no cal una gran coordinació però en tot cas es podrien establir punts de control per tal de comprovar que tothom està avançant en la feina.

Adaptacions temporals o d'espais

Cal modificar l'organització temporal i com?

En principi no és un requeriment, la proposta es pot desenvolupar dins d'una de les àrees del currículum, així com dins de diferents àrees. Només seria necessari utilitzar aquelles hores per treballar.

Quins espais són necessaris per servir per dur a terme la proposta?

- Aula amb projector: per poder visionar el vídeo d'introducció.
- Aula normal: per decidir quin joc construiran i fer-ne l'esbós.
- Aula informàtica: per fer la recerca d'informació
- Aula normal/plàstica: per construir el joc en cas de fer-ho manual
- Aula informàtica: per desenvolupar el joc en cas de ser un videojoc o una app.

On són les dones?

COMPETÈNCIES



- * Àmbit social
- * Àmbit lingüístic
- * Àmbit científicotecnològic
- * Àmbit artístic
- * Àmbit cultura i valors
- * Àmbit digital

PRODUCTE FINAL



OBJECTIU: augmentar la presència de dones referent en els diferents àmbits, creant un joc que visibilitzi la figura de la dona. El joc pot ser de taula, un videojoc o una app.

RECURSOS



- * Aula amb projector: per poder visionar el vídeo d'introducció, decidir quin joc construiran i fer-ne l'esbós.
- * Aula informàtica: per fer la recerca d'informació i el desenvolupament del joc en cas de videojoc o app
- * Aula normal/plàstica: per construir el joc en cas de fer-ho manual

METODOLOGIES



- * Interdisciplinar.
- * Treball col·laboratiu.
- * Treball per reptes.
- * Aprenentatge basat en jocs.
- * Gamificació.

TASQUES



- * Visualització d'un vídeo de curta durada per tal de posar en context a l'alumnat. (5 min)
- * Proposta del repte (5 min)
- * Definició del joc (1 hora)
- * Cerca d'informació (2 hores)
- * Elaboració del joc (3 hores)
- * Avaluació del joc i de la feina feta (1 hora)

TECNOLOGIES DIGITALS



- * Navegador d'Internet: per fer la recerca d'informació
- * Processador de textos: per l'edició de textos
- * Editor d'imatges: per fer el disseny dels diferents components del joc.
- * Programa de creació d'apps o videojocs (només en cas que el joc sigui virtual)

AVALUACIÓ



El treball s'avaluarà mitjançant l'autoavaluació i la coavaluació. Per fer-ho s'utilitzaran rúbriques.

DIFUSIÓ



Un cop realitzat el joc es portarà a una classe de cursos inferiors (primària o secundària) per tal que juguin.

AGRUPAMENTS



El treball es realitzarà en grups de 4 persones.