



# Situació d'aprenentatge<sup>1</sup>

Títol	Piquem de mans?
Curs (nivell educatiu)	6è de primària
Àrea / Matèria <sup>2</sup> / Àmbit <sup>3</sup>	Educació Artística / Llengua Catalana i Literatura / Educació Física

---

<sup>1</sup> Les situacions d'aprenentatge són els escenaris que l'alumnat es troba a la vida real i que els centres educatius poden utilitzar per desenvolupar aprenentatges. Plantegen un context concret, una realitat actual, passada o previsible en el futur, en forma de pregunta o problema, en sentit ampli, que cal comprendre, i a la qual cal donar resposta o sobre la qual s'ha d'intervenir. És en la seva resolució que l'alumnat assoleix les competències. [Annex 5. Aprenentatge basat en situacions](#). Són propostes pedagògiques orientades al desenvolupament de les competències.

<sup>2</sup> A l'educació primària fem referència a les àrees, mentre que a l'educació secundària obligatòria i al batxillerat fem referència a les matèries.

<sup>3</sup> Agrupació d'àrees o matèries que s'imparteixen de manera integrada.

## DESCRIPCIÓ (context + repte)

Per què aquesta situació d'aprenentatge? Està relacionada amb alguna altra? Quin és el context?<sup>4</sup> Quin repte planteja?<sup>5</sup>

CONTEXT: A la nostra escola tenim tradició de treballar de manera conjunta entre alumnes de diferents edats. Molt sovint l'alumnat de més edat rep demandes dels alumnes més petits o de les seves tutores. En aquesta ocasió, les mestres de 1r i 2n s'han adonat que els infants més petits juguen a jocs de picar de mans amb un llenguatge estereotipat i sexista.

REPTE: Crear un repertori de jocs de picar de mans amb un llenguatge inclusiu, no estereotipat i no sexista.

## COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

Amb la realització d'aquesta situació d'aprenentatge s'afavoreix l'assoliment de les competències específiques següents:

Competències específiques	Àrea
2. Investigar i analitzar diferents manifestacions culturals i artístiques i els seus contextos emprant diversos canals i mitjans d'accés a la informació, per desenvolupar el pensament propi, la identitat cultural i l'esperit crític.	Educació Artística
4. Dissenyar, elaborar i difondre creacions culturals i artístiques col·laboratives, assumint diferents rols, posant en valor el procés, per desenvolupar la creativitat, el sentit de pertinença i arribar a un resultat final.	Educació Artística
2. Comprendre i interpretar textos orals i multimodals, i identificar el sentit general i la informació més rellevant, valorant, de manera progressivament autònoma, aspectes formals i de contingut bàsics per construir coneixement, formar-se opinió i eixamplar les possibilitats de gaudi i lleure.	Llengua Catalana i Literatura

<sup>4</sup> Context: conjunt de circumstàncies que expliquen un esdeveniment o una situació i que envolten un individu, un col·lectiu o una comunitat, etc.

<sup>5</sup> Un repte és un desafiament que sorgeix d'una pregunta, un problema, un cas, una polèmica, una recerca, un encàrrec, un projecte, un servei..., situat en un context. Resoldre'l implica mobilitzar sabers i connectar accions a partir de les quals es desenvolupen capacitats personals.

3. Produir textos orals i multimodals amb coherència, claredat i registre adequats, atenent les convencions pròpies dels diferents gèneres discursius, i participar en interaccions orals variades, amb autonomia, per expressar idees, sentiments, emocions i conceptes, construir coneixement i establir vincles personals.	Llengua Catalana i Literatura
10. Utilitzar un llenguatge no discriminatori i desterrar els abusos de poder a través de la paraula, per afavorir un ús eficaç, ètic i democràtic del llenguatge, i posar al servei de la convivència democràtica, la resolució dialogada dels conflictes i la igualtat de drets de totes les persones, les pròpies pràctiques comunicatives.	Llengua Catalana i Literatura
3. Prendre part en activitats motrius individuals i col·lectives, de lloc i d'expressió i comunicació corporal per integrar-les en el repertori motriu i afavorir les relacions interpersonals.	Educació Física

## TRACTAMENT DE LES COMPETÈNCIES TRANSVERSALS<sup>6</sup>

### **Competència digital:**

CD1. Fa cerques guiades a Internet i usa estratègies senzilles per al tractament digital de la informació (paraules clau, selecció d'informació rellevant, organització de dades, etc.) amb una actitud crítica sobre els continguts que obté.

CD2. Crea, integra i reelabora continguts digitals en diferents formats (text, taula, imatge, àudio, vídeo, programa informàtic, etc.) mitjançant l'ús de diferents eines digitals per expressar idees, sentiments i coneixements, respectant la propietat intel·lectual i els drets d'autor dels continguts que reutilitza.

### **Competència ciutadana:**

CC3. Reflexiona i dialoga sobre valors i problemes ètics d'actualitat, comprenent la necessitat de respectar diferents cultures i creences, cuidar l'entorn, rebutjar prejudicis i estereotips, i oposar-se a qualsevol forma de discriminació i violència —incloent-hi la violència masclista, LGTBI-fòbica, racista o capacitista— o fonamentalisme ideològic.

<sup>6</sup> Les competències transversals són: competència ciutadana; competència emprenedora; competència personal, social i d'aprendre a aprendre; i competència digital.

## OBJECTIUS D'APRENENTATGE I CRITERIS D'AVALUACIÓ

<b>Objectius d'aprenentatge<sup>7</sup></b> Què volem que aprengui l'alumnat i per a què? CAPACITAT + SABER + FINALITAT	<b>Criteris d'avaluació<sup>8</sup></b> Com sabem que ho ha après? ACCIÓ + SABER + CONTEXT
1. Analitzar jocs de picar de mans existents per identificar els estereotips i el llenguatge sexista que s'hi puguin trobar.	1. Distingir prejudicis i estereotips lingüístics dels jocs de picar de mans. 2. Aplicar estratègies per recercar jocs de picar de mans d'arreu del món. 3. Argumentar sobre el contingut i els diferents estereotips que es trobin en els jocs.
2. Explorar els elements del llenguatge musical existents en els jocs de picar de mans i les seves característiques per crear-ne de nous que promoguin la diversitat, el respecte i la igualtat.	4. Establir relacions entre els jocs de picar de mans de diversa procedència i èpoques. 5. Cercar patrons dels diferents elements del llenguatge musical que es repeteixen en els jocs de picar de mans. 6. Dur a terme una composició grupal integrant els elements del llenguatge musical apresos en els jocs de picar de mans.
3. Compondre coreografies individuals i grupals per integrar activitats motrius d'expressió corporal, ampliant les opcions motrius disponibles i fomentant la interacció i les relacions amb altres persones.	7. Representar una coreografia utilitzant correctament una combinació de moviments que respongui a una música concreta. 8. Participar activament en la creació i la interpretació del joc de picar de mans creat.

<sup>7</sup> Les competències específiques estan formulades de manera general i convé concretar-les per definir quins seran els aprenentatges que s'adquiriran amb la realització de la situació d'aprenentatge. Aquesta concreció ha de permetre formular unes competències pròpies de la situació d'aprenentatge que són l'equivalent dels objectius d'aprenentatge.

<sup>8</sup> Els criteris d'avaluació es poden desplegar en indicadors. Un objectiu d'aprenentatge pot relacionar-se amb un, dos o més criteris d'avaluació.

## SABERS

Amb la realització d'aquesta situació d'aprenentatge es tractaran els sabers següents:

Saber	<a href="#">Àrea</a>
<b>Percepció i anàlisi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Descobriment i descripció de propostes musicals vocals i instrumentals de diferents corrents estètics, procedències i èpoques produïdes per creadores i creadors locals, regionals, nacionals i d'altres llocs a través del gaudi en audicions actives de concerts registrats o en viu.</li></ul>	Educació Musical
<b>Creació i interpretació</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Coneixement i aplicació dels diferents conceptes dels llenguatges musicals a la interpretació de propostes sonores, vocals i instrumentals practicades a l'aula, a les representacions i/o concerts reconeixent el silenci musical com a element fonamental.</li><li>- Ús d'aplicacions digitals d'enregistrament i edició d'àudio i vídeo registrant creacions personals o de grup per expressar idees o emocions o fent-les servir per al descobriment i l'anàlisi d'obres.</li><li>- Realització i interpretació d'una creació col·laborativa d'una pràctica musical, identificant i documentant les diferents fases del procés respectant i valorant els diferents rols exercits, el procés i el producte final.</li></ul>	Educació Musical
<b>La llengua i els seus parlants</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Posada en pràctica d'estratègies d'identificació de prejudicis i estereotips lingüístics i cerca de solucions en comunicacions orals, escrites i multimodals.</li><li>- Ús d'un llenguatge no discriminatori i respectuós amb les diferències en la vida quotidiana.</li></ul>	Llengua Catalana i Literatura
<b>Comunicació oral</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Reproducció de textos orals memoritzats (cançons, poemes, dramatitzacions) en el marc de les propostes didàctiques d'aula.</li></ul>	Llengua Catalana i Literatura
<b>Expressió escrita</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Producció de textos de tipologia diversa, dirigits a diferents destinataris, de forma autònoma i amb una intenció concreta.</li></ul>	Llengua Catalana i Literatura

<b>Alfabetització informacional</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aplicació d'estratègies de recerca d'informació en fonts documentals variades i amb diferents suports i formats, reconeixent l'autoria i aplicant criteris de fiabilitat, de forma progressivament autònoma.</li><li>- Utilització de la biblioteca i els recursos digitals de l'aula o del centre, de forma autònoma, per dur a terme treballs d'investigació.</li></ul>	Llengua Catalana i Literatura
<b>Esquema corporal</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Execució de la lateralitat amb els segments corporals dominants i no dominants i la seva combinació a través de situacions motrius que impliquin successió o simultaneïtat en l'ús dels dos segments.</li></ul>	Educació Física
<b>Joc</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Utilització del joc com a mitjà de relació amb les altres persones i de divertiment a través de la pràctica de jocs elaborats.</li><li>- Participació en jocs tradicionals, populars, d'altres parts del món, jocs preesportius, reduïts i esports adaptats i alternatius enriquint el repertori motriu.</li></ul>	Educació Física
<b>Expressió i comunicació corporal</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aprofitament dels recursos i possibilitats que ofereix el llenguatge corporal com a instruments d'expressió i comunicació en situacions motrius variades.</li><li>- Composició individual i col·lectiva de moviments expressius a partir d'estímul rítmics i musicals o estímuls visuals, plàstics, verbals o d'altre tipus en situacions motrius variades.</li><li>- Creació de balls, danses i coreografies senzilles actuals o inspirades en d'altres de l'entorn proper o d'altres llocs del món.</li></ul>	Educació Física

## DESENVOLUPAMENT DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

Quines són les principals estratègies metodològiques que es preveuen utilitzar? Quins tipus d'agrupament realitzarem? Quins són els principals materials que necessitarem? Etc.

Aquesta situació d'aprenentatge pretén elaborar un recull de jocs de picar de mans d'arreu del món, analitzar les seves lletres i crear-ne de nous o adaptar els ja existents des d'un punt de vista no estereotipat i d'igualtat de gènere. Per aquest motiu, es treballarà sempre en grups cooperatius, en què cadascun decidirà quin serà el seu producte final (creació o adaptació). La metodologia principal d'aquesta situació d'aprenentatge serà el treball per projectes.

S'haurà de disposar d'ordinador en tot moment, ja que en la majoria d'activitats caldrà dur a terme el següent: cercar informació, crear el recull, crear i enregistrar el joc... Si es disposa de tauletes o altres dispositius mòbils, això facilitarà la feina de l'enregistrament audiovisual. Es necessitaran diferents aplicacions web o programari instal·lats a l'ordinador que ens poden servir en diferents moments del projecte:

- Google Jamboard per a les activitats inicials.
- Eines de Google col·laboratives en tot moment.
- Padlet per a les activitats de desenvolupament.
- MuseScore per a les activitats d'estructuració o aplicació.
- OpenShot per a les activitats d'aplicació.
- Audacity per a les activitats d'estructuració i aplicació.

Aquesta llista és una referència, i es pot adaptar a les dinàmiques i la disposició del centre. Si no es disposa d'eines de Google, es pot substituir el Jamboard per cartolines i *post-its*, i les altres eines, pel LibreOffice. El Padlet és molt recomanable a causa de la seva facilitat d'ús. El MuseScore es pot substituir per altres programes de notació o per paper pautat. L'OpenShot i l'Audacity es poden obviar i enregistrar àudio i vídeo de manera directa.

Per dur a terme la situació d'aprenentatge s'hauran de programar 10 sessions d'1 h i 30 min.

## ACTIVITATS D'APRENTATGE I D'AVALUACIÓ

Activitat	Descripció de l'activitat d'aprenentatge i d'avaluació	Temporització
<b>Activitats inicials</b> <i>Què en sabem?</i>	<b>Què sabem dels jocs de picar de mans?</b>  Després de rebre l'encàrrec de les mestres del cicle inicial començarà un procés de recollida d'informació sobre el que sabem d'aquests jocs. Per recopilar la informació, disposarem d'un Google Jamboard on tindrem una sèrie de diapositives per anar apuntant el que els infants vagin dient: <ul style="list-style-type: none"><li>- Què és un joc de picar de mans?</li><li>- Quins jocs de picar de mans coneixem?</li><li>- De què parlen les seves lletres?</li><li>- N'hi ha en català?</li></ul> Un cop feta la pluja d'idees, cada infant escriurà un text fent un resum de totes les idees sorgides i amb un final d'opinió que parli sobre els diferents estereotips que es veuen a la lletra i l'escassetat de jocs en català.	1 sessió amb el tutor o tutora



<p><b>Activitats de desenvolupament</b> <i>Aprenem nous sabers</i></p>	<p><b>Els jocs de picar de mans d'arreu del món</b></p> <p>En grups heterogenis de quatre o cinc infants es farà una primera cerca d'informació sobre l'existència de jocs de picar de mans al món. La recerca quedarà plasmada en un Padlet en format mapa (podem fer servir també MyMaps de Google), on els infants hauran de marcar en el mapa el país d'origen del joc i crear un punt amb la informació següent:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Títol: nom del joc.</li><li>- Cos de la publicació: descripció del joc, lletra, enllaç a la partitura.</li><li>- Enllaç: vídeo o fotografia del joc.</li></ul> <p><b>Anàlisi dels jocs de picar de mans descoberts</b></p> <p>Cada grup haurà d'analitzar el seu joc i la cançó que fa servir. Els aspectes que s'han d'analitzar seran la melodia, el ritme, l'estructura, la lletra i el context. Es pot fer servir una llista de validació amb preguntes que guiaran els infants.</p> <p>De l'anàlisi elaborada, es farà un text resum de cada joc que servirà per adaptar-lo o crear-ne un de nou que segueixi els mateixos patrons de ritme, melodia i estructura; però amb una lletra i un context adients.</p>	<p>2 sessions amb el tutor o tutora i 1 amb l'especialista de Música</p>
--	---	--

<p><b>Activitats d'estructuració</b> <i>Què hem après?</i></p>	<p><b>Creem o adaptem un joc de picar de mans</b></p> <p>En aquest moment, cada grup tindrà un objectiu diferent segons què hagi decidit fer. Si el grup ha decidit adaptar la lletra d'un joc a un context actual, la seva tasca se centrarà en l'expressió escrita, tot i que es podrà ampliar creant la partitura de la cançó amb la nova lletra. També pot ser que un grup vulgui traduir la lletra d'una cançó al català, i fer una adaptació que segueixi la mètrica i la rima originals.</p> <p>Si el grup decideix crear un joc de picar de mans des de zero, poden fer servir una cançó existent, o variar-ne el ritme i la melodia per compondre una de nova que segueixi la mateixa estructura. Amb el programa MuseScore o similar podran escriure la partitura original i fer els canvis que vulguin per crear noves cançons.</p> <p>Els moviments que acompanyen els jocs de picar de mans poden ser els originals de cada joc, o adaptats a la nova lletra, o creats de zero.</p>	<p>2 sessions amb l'especialista de Música, 1 sessió amb l'especialista d'Educació Física i 1 amb el tutor o tutora</p>
--	--	---

<p><b>Activitats d'aplicació</b> <i>Apliquem el que hem après</i></p>	<p><b>Ensenyem les nostres creacions i les enregistrem</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sessió de mostra: repartits per grups al pati, els i les alumnes crearan un circuit en què els infants de 1r i 2n aniran passant per jugar al joc creat o adaptat. En cada estació, el grup haurà d'explicar:<ul style="list-style-type: none"><li>- Títol del joc.</li><li>- Si és inèdit o adaptat. Si és adaptat, explicar quina és l'adaptació.</li><li>- Cantar la cançó i explicar-ne la lletra.</li><li>- Ensenyar els moviments.</li><li>- Fer una demostració.</li></ul></li> <li>- Sessió d'enregistrament:<ul style="list-style-type: none"><li>- Enregistrament musical: fent servir el programa Audacity (o similar), cada grup enregistrarà la seva cançó. Un cop enregistrada, l'editaran si cal i l'exportaran a un fitxer d'àudio.</li><li>- Enregistrament audiovisual: cada grup elaborarà un videotutorial amb la mateixa informació i contingut que a la mostra. Un cop enregistrat, l'editaran si cal amb l'OpenShot (o similar) per acabar exportant-lo a un fitxer de vídeo.</li></ul></li></ul> <p>Tot el material creat es penjarà en una carpeta compartida del Google Drive (o qualsevol altre sistema d'emmagatzematge). Cada grup tindrà la seva carpeta, en la qual desarà la partitura i la lletra de la cançó, l'enregistrament sonor i el videotutorial.</p>	<p>1 sessió de mostra i 1 d'enregistraments amb tots els docents implicats</p>
---	---	--

## BREU DESCRIPCIÓ DE COM S'ABORDEN ELS VECTORS<sup>9</sup> EN AQUESTA SITUACIÓ D'APRENTATGE

### **1. Aprenentatges competencials**

La creació de jocs de picar de mans planteja un aprenentatge amb sentit que sorgeix d'una realitat propera, però que afecta globalment. La metodologia de l'ABP fa que els sabers que intervenen i les competències que es desenvolupen siguin extrapolables a altres situacions.

### **2. Perspectiva de gènere**

A partir de l'anàlisi de la lletra dels diferents jocs de picar de mans, l'alumnat trencarà els estereotips de gènere que hi ha en les cançons que acompanyen els jocs. Es potencia la coeducació i la perspectiva de gènere.

### **3. Universalitat del currículum**

L'activitat està pensada per tenir terra baix i sostre alt. L'anàlisi de cada joc pot ser més o menys profund, així com el producte final, que pot ser una adaptació o una creació pròpia. La varietat de propostes existents fa que cada alumne pugui decidir en quina de les activitats se sent més còmode.

### **4. Qualitat de l'educació de les llengües**

Es vol vetllar perquè el català sigui una llengua que es pugui fer servir en jocs en què tradicionalment no s'ha utilitzat, però també relacionant-la i donant valor a altres llengües d'arreu del món.

---

<sup>9</sup> 1. Aprenentatges competencials. 2. Perspectiva de gènere. 3. Universalitat del currículum. 4. Qualitat de l'educació de les llengües. 5. Benestar emocional. 6. Ciutadania democràtica i consciència global.

## MESURES I SUPORTS UNIVERSALS<sup>10</sup>

Centrarem les mesures universals en el treball cooperatiu per tal de donar resposta a la diversitat a l'aula. La mestra o el mestre guiaran aquests grups per tal que cada infant pugui aportar tot el que sap i desenvolupar al màxim les competències treballades. Les activitats es poden adaptar al nivell dels components de cada grup, així com el treball amb les diferents eines digitals emprades, que es poden modificar i substituir en cas que calgués simplificar l'activitat o ampliar-la.

Si l'organització del centre ho permet, es pot considerar el treball amb dos docents a l'aula, amb l'especialista de Música o Educació Física amb la tutoria. D'aquesta manera s'aconsegueix que tots els grups puguin avançar seguint el seu ritme, ja que poden estar en diferents moments del procés i treballar amb el docent que necessitin.

## MESURES I SUPORTS ADDITIONALS<sup>11</sup> O INTENSIVS<sup>12</sup>

Quines mesures o suports addicionals o intensius es proposen per a cadascun dels alumnes següents:

Alumne/a	Mesura i suport addicional o intensiu

<sup>10</sup> Les mesures i els suports universals són els que s'adrecen a tot l'alumnat. Han de permetre flexibilitzar el context d'aprenentatge, proporcionar a alumnes i docents estratègies per minimitzar les barreres d'accés a l'aprenentatge i a la participació que es troben a l'entorn, i garantir la convivència i el compromís de tota la comunitat educativa.

<sup>11</sup> Les mesures i els suports addicionals s'adrecen a alguns alumnes. Permeten ajustar la resposta educativa de manera flexible, preventiva i temporal, focalitzant la intervenció educativa en aquells aspectes del procés d'aprenentatge que poden comprometre l'avenç personal i escolar.

<sup>12</sup> Les mesures i els suports intensius són específics per a l'alumnat amb necessitats educatives especials, estan adaptats a la seva singularitat i permeten ajustar la resposta educativa de manera extensa, amb una freqüència regular i, normalment, sense límit temporal.