

## UNITAT DIDÀCTICA 3 ESBARJO COM A ESPAI FÍSIC

### IDEES PER A UN ESBARJO INCLUSIU. ESPAI FÍSIC.

#### Categoria ESO, BATXILLERAT I FP

#### ÍNDEX

1. PRODUCTE FINAL
2. OBJECTIUS GENERALS, COMPETÈNCIES CLAU I ÀREES CURRICULARS PER DESENVOLUPAR.
3. PROPOSTA METODOLÒGICA. PENSAMENT DE DISSENY O *DESIGN THINKING*.
  - 3.1. EMPATITZAR.
  - 3.2. DEFINIR.
  - 3.3. IDEAR.
  - 3.4. EXPERIMENTAR, PROTOTIPAR.
  - 3.5. AVALUACIÓ.
4. EXEMPLES DE PROPOSTES DE PENSAMENT DE DISSENY O *DESIGN THINKING*.
5. ANNEX

Aquest material didàctic i les dinàmiques proposades no són de caràcter obligatori; tan sols volen ser una ajuda complementària al professorat participant, per conèixer millor la temàtica d'aquesta edició abans de començar el treball de participació.

#### **1. PRODUCTE FINAL:**

Un videoclip musical (màxim 1 minut de durada) en què es reivindi un esbarjo més inclusiu. Cal triar una de les bases musicals que us proposem i posar-hi lletra, o bé podeu compondre la vostra pròpia música o triar qualsevol altra melodia lliure de drets.

S'haurà d'acompanyar d'un títol i un text amb la lletra de la cançó, i d'una explicació-guió sobre què succeeix en el vídeo, perquè sigui més accessible.

Més informació a [www.concursoescolaronce.es](http://www.concursoescolaronce.es)

Com explicàvem en la Unitat Didàctica 1, podem entendre l'esbarjo des d'una perspectiva social i des d'una perspectiva física o espacial.

En aquesta Unitat Didàctica **aprofundirem en aquesta dimensió física de l'esbarjo** i sobre com treballar-la per aconseguir la inclusió de tot l'alumnat. Per això trobaràs una proposta **metodològica innovadora i inclusiva**, basada en el currículum i en les competències clau, i que t'ajudarà a apoderar l'alumnat a través del diàleg igualitari, del desenvolupament del pensament crític i creatiu i del treball en equip.

El repte és aconseguir que l'alumnat d'aquestes etapes s'involucri per contribuir a una societat més inclusiva i al desenvolupament d'un món més humanista; per això es busca que aquest alumnat sigui capaç de transformar els patis d'esbarjo amb propostes creades mitjançant **Design Thinking o pensament de disseny**, que en desenvolupar-se promou el pensament crític i creatiu en tot l'alumnat.

**RECORDA!** L'objectiu en aquesta Unitat és que l'alumnat **participi en la transformació de l'esbarjo** per convertir-lo en un lloc accessible i acollidor per a tots, un lloc en el qual tot l'alumnat pot participar.

Com passa amb la Unitat Didàctica 2 dirigida a aquest alumnat més adult, sabem que el desafiament és gran, ja que se'n busca la implicació quan ells ja no participen ni en les dinàmiques, ni en els jocs de l'esbarjo, però que, no obstant això, sí que hi tenen un temps de descans destinat.

## **2. OBJECTIUS GENERALS, COMPETÈNCIES CLAU I ÀREES CURRICULARS PER DESENVOLUPAR.**

A continuació, s'exposen els **objectius generals, competències clau i àrees curriculars** que es treballaran amb aquesta proposta metodològica. L'objectiu prioritari amb aquesta Unitat Didàctica és conèixer una metodologia innovadora i inclusiva, si bé s'hi ofereixen també algunes propostes, a manera d'exemple, que confiem que serveixin de mostra per moltes altres que poden sorgir en els vostres centres, i que ens agradaria que compartíssiu amb nosaltres a través de les xarxes socials del concurs, tot ajudant amb això a promoure l'educació inclusiva des d'aquest espai lúdic.

OBJECTIUS GENERALS	<p>Assumir responsablement els deures, conèixer i exercir els drets en el respecte als altres, practicar la tolerància, la cooperació i la solidaritat entre les persones i grups, exercitar-se en el diàleg tot afermant els drets humans i la igualtat de tracte i d'oportunitats entre dones i homes, com a valors comuns d'una societat plural, i preparar-se per a l'exercici de la ciutadania democràtica. (1) (2) (3)</p> <p>Valorar i respectar la diferència de sexes i la igualtat de drets i oportunitats entre ells. Rebutjar la discriminació de les persones per raó de sexe o per qualsevol altra condició o circumstància personal o social. Rebutjar els estereotips que comportin discriminació entre homes i dones, i també qualsevol manifestació de violència contra la dona. (1) (2) (3)</p> <p>Enfortir les capacitats afectives en tots els àmbits de la personalitat i en les relacions amb els altres; i també rebutjar la violència, els prejudicis de qualsevol tipus, els comportaments sexistes; i resoldre pacíficament els conflictes. (1) (2) (3)</p> <p>Desenvolupar destreses bàsiques en la utilització de les fonts d'informació per, amb sentit crític, adquirir nous coneixements. Adquirir una preparació</p>
--------------------	---

	<p>bàsica en el camp de les tecnologies, especialment les de la informació i la comunicació. (1) (2) (3)</p> <p>Desenvolupar l'esperit emprenedor i la confiança en si mateix, la participació, el sentit crític, la iniciativa personal i la capacitat d'aprendre a aprendre, planificar, prendre decisions i assumir responsabilitats. (1) (2) (3)</p> <p>Comprendre i expressar amb correcció, oralment i per escrit, en llengua castellana i, si n'hi ha, en la llengua cooficial de la Comunitat Autònoma, textos i missatges complexos; i iniciar-se en el coneixement, la lectura i l'estudi de la literatura. (1) (2) (3)</p> <p>Conèixer i acceptar el funcionament del propi cos i el dels altres, respectar-ne les diferències, afermar els hàbits de cura i salut corporals i incorporar l'educació física i la pràctica de l'esport per afavorir el desenvolupament personal i social. Conèixer i valorar la dimensió humana de la sexualitat en tota la seva diversitat. Valorar críticament els hàbits socials relacionats amb la salut, el consum, la cura dels éssers vius i el medi ambient, tot contribuint-ne a la conservació i millora. (1) (2) (3)</p> <p>Apreciar la creació artística i comprendre el llenguatge de les diferents manifestacions artístiques, tot utilitzant diversos mitjans d'expressió i representació. (1) (2) (3)</p>
COMPETÈNCIES <sup>1</sup>	<p>Comunicació lingüística (1) (2) (3)</p> <p>Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia (1)</p> <p>Competència digital (2) (3)</p> <p>Aprendre a aprendre (1) (2) (3)</p> <p>Competències socials i cíviques (1) (2) (3)</p> <p>Sentit de la iniciativa i esperit emprenedor (1) (2) (3)</p>
ÀREES CURRICULARS	<p>Llengua castellana i literatura (1) (2) (3)</p> <p>Matemàtiques (1)</p> <p>Tecnologia (1)</p>

---

<sup>1</sup> Entre parèntesi s'inclou el número al qual correspon la proposta de *Design Thinking*

	Música (1)
	Educació física (1)
	Biologia i geologia (3)
	Valors ètics (2)
	Educació plàstica, visual i audiovisual (1) (2) (3)
	Iniciació a l'Activitat emprenedora i empresarial (1) (2) (3)

### 3. PROPOSTA METODOLÒGICA. PENSAMENT DE DISSENY O “DESIGN THINKING”.

En el marc teòric de la Unitat Didàctica 1 es posava en valor la necessitat de contribuir a la millora de la qualitat de vida de totes les persones, i també la importància dels aprenentatges informals per a treballar valors humans que parlin d'accessibilitat universal, de disseny per a tots, però també de justícia social, de drets humans i de sostenibilitat. La proposta metodològica que es proposa per aconseguir aquests objectius és el **pensament de disseny o *design thinking***, una metodologia que permet crear dissenys nous de forma creativa o innovadora.

**Sabies que...?** El pensament de disseny neix en el món del màrqueting i, actualment, cada vegada s'utilitza més en l'educació pels grans beneficis que reporta en tots els estudiants. Aquesta metodologia en educació rep el nom de “**Design For Change**” i es desenvolupa en **5 etapes: sent, imagina, actua, evoluciona i comparteix**.

Abans de continuar, us convidem a veure aquest vídeo de Miguel Luengo, president de **Design For Change España** i despertador de somnis, com a ell mateix li agrada definir-se. Ens explica el moviment internacional que ofereix a nens i joves una oportunitat per a ser protagonistes i canviar el món.

ENLLAÇ: <https://youtu.be/hlyrBynyEvo>

Amb aquesta metodologia es desenvolupen tant el pensament convergent com el divergent; i això s'aconsegueix en un clima d'oci, de forma lúdica i divertida. Amb aquesta metodologia es fomenten la col·laboració, el respecte, l'empatia, el sentit de la iniciativa i l'esperit emprenedor en tot l'alumnat.

**RECORDA!** L'objectiu és que el vostre alumnat **participi d'una forma activa** en la transformació dels patis per mitjà d'un procés d'aprenentatge amb compromisos personals, amb cerca i propostes de solucions, amb esforç i perseverança, amb autonomia i treball en equip; i que, a través d'aquesta metodologia, sigui capaç de transformar aspectes físics del pati d'esbarjo de l'alumnat més petit (en el seu propi centre o en un altre).

A continuació, s'exposen les etapes d'aquesta metodologia, amb propostes de dinàmiques en cadascuna d'elles.

### 3.1. EMPATITZAR

En aquesta primera etapa, d'entrada cal conèixer tots els problemes que hi ha al pati d'esbarjo. Es tracta, per tant, d'empatitzar amb els nens i nenes més petits, **preguntant-los o observant-los** al pati per saber les dificultats que hi troben o els aspectes que els agradaria canviar-ne. També podeu partir de la reflexió i el debat sobre la pròpia experiència de l'alumnat en cursos inferiors: *Com vivien l'esbarjo quan eren més petits? Quines dificultats hi trobaven?*

Cal començar per escoltar, per observar, per formular preguntes, per conèixer què entorpeix, què no els agrada, per conèixer així les barreres que cal afrontar o les limitacions de l'espai d'esbarjo de què es disposa. S'utilitzaran fonamentalment, enquestes, fotografies i quaderns de notes per apuntar-hi les observacions fetes.

**IDEA!** Amb totes aquestes dades, ja a l'aula, les podeu anotar en notes adhesives o pòstit, de manera que cada idea s'anota en un paper i amb tots elles es formarà un núvol per tenir-les sempre presents.

### 3.2. DEFINIR

Aquest és el moment de definir una mica més la proposta. Amb totes les enquestes, pòstits o, fins i tot, imatges, cal definir el problema que es vol solucionar i sobre el qual s'intervindrà en la transformació.

**IDEA!** En aquesta fase es pot utilitzar la dinàmica de **Grup Nominal**: totes les idees ja estan escrites en el pòstit i col·locades com en un núvol; s'obre un debat per avaluar-les i categoritzar-les, agrupant les que siguin de la mateixa categoria. A continuació, cada grup tria el tema sobre el qual treballarà o bé, si tota la classe treballa sobre un mateix problema, se'n tria només un; es pot, fins i tot, votar el tema sobre la matèria que es vol treballar. A partir d'aquí es treballarà per equips, de manera que l'objectiu de cadascun d'ells sigui buscar solucions o propostes de millora al problema plantejat. Si tots els grups treballen sobre el mateix tema, les solucions seran diferents, ja que cada grup en tindrà una de pròpia.

### 3.3. IDEAR

En aquest moment ja es treballa per equips. Cada equip té el seu focus d'acció definit, i ara es tracta **de desenvolupar el pensament divergent per buscar idees que permetin solucionar el problema**.

Es poden utilitzar, per a això, **diferents tècniques de creativitat**. Aquí se n'exposen algunes amb l'objectiu de conèixer-les i utilitzar-ne només la que millor s'ajusti a la realitat concreta de la vostra aula.

- **I si...?** A partir d'una pregunta que comenci així, es comença a treballar la creativitat: I si hi hagués un espai per asseure'ns? I si tothom pot jugar al pati als seus jocs favorits? I si tothom es pot moure pel pati sense problemes?...
- **GoogleStorming.** Utilitzar Google o un altre cercador per trobar idees que ajudin a solucionar el problema sobre el qual volem treballar, ja que habitualment s'hi troben solucions d'altres centres molt interessants.

- **Consulta amb altres persones.** Es pot buscar consell en persones alienes a l'activitat que estem desenvolupant. Altres docents, la família, companys i companyes d'altres aules...
- **Mètode SCAMPER:** És una llista de preguntes que potencien i estimulen la generació d'idees.
  - **S:** Substituir coses, llocs, procediments, gent i idees.
  - **C:** Combinar temes, conceptes, idees i emocions.
  - **A:** Adaptar idees d'altres contextos, temps, escoles o persones.
  - **M:** Modificar, afegir alguna cosa a una idea o un producte, transformar-ho...
  - **P:** Utilitzar-ho per a altres usos, extreure les possibilitats ocultes de les coses.
  - **E:** Eliminar o reduir al mínim conceptes, parts o elements del problema.
  - **R:** Reordenar o invertir elements, canviar-los de lloc.
- **Mapes mentals o pensament radial.** Pot servir-nos per organitzar les idees que van apareixent entorn de temes relacionats entre si.
- **Tècnica 635:** 6 persones, 3 idees i 5 minuts; el nombre de persones pot variar i estar en relació amb el nombre de components del grup. De forma individual cadascú escriu tres idees, es passa el full al company o companya qui, després de llegir les anteriors, n'escriu tres de noves. Acabat un cicle de mitja hora, es poden obtenir unes 108 idees.
- **Diagrama d'Ishikawa o espina de peix:** amb aquesta tècnica s'analitzen de forma molt visual les variables de causa i efecte de les nostres idees o projectes. En l'annex trobaràs aquest organitzador gràfic per si t'interessa utilitzar-lo.

### **3.4. EXPERIMENTAR, PROTOTIPAR**

Aquí és exactament on el pensament de disseny es desenvolupa. Amb aquesta fase es vol passar a l'acció i implementar la proposta triada per solucionar el problema escollit.

### **3.5. AVALUACIÓ**

Una vegada desenvolupat el projecte, se n'avaluen tant el procés com l'impacte.

## **4. EXEMPLES DE PROPOSTES DE PENSAMENT DE DISSENY O "DESIGN THINKING"**

Hem vist i explicat com, a partir d'una necessitat real, d'un problema concret detectat al pati, es pot utilitzar la metodologia exposada per desenvolupar un pensament proactiu en tot l'alumnat, amb propostes de cerca de solucions i compromisos que parteixin d'ells mateixos. **Aquests problemes estaven agrupats en tres grans objectius: la transformació de l'espai, l'accessibilitat i els espais verds o sostenibilitat mediambiental** en els esbarjos (vegeu la Imatge 1).



Imatge 1. Infografia elaborada per al concurs “Per mi i per tots els meus companys. Idees per a un esbarjo inclusiu”.

A continuació, i sempre a manera d'exemple, s'ofereixen temàtiques per a desenvolupar projectes col·laboratius en els quals l'alumnat participa activament. Es poden desenvolupar en el centre mateix o en un altre, però sempre amb l'objectiu de transformar l'espai físic del pati d'esbarjo.

- **Dividir el pati d'esbarjo en diferents espais en què tot l'alumnat s'hi senti acollit i hi pugui participar (1).**

Aquesta proposta parteix dels interessos de l'alumnat i de la resposta a preguntes concretes sobre els seus gustos i motivacions. Es dividirà el pati d'esbarjo en diferents espais; per això, es pot dibuixar prèviament, a la classe de matemàtiques o tecnologia, un plànol a escala sobre el qual poder anar treballant en la fase *prototipar*.

Aquesta proposta és interessant perquè és interdisciplinària i es pot treballar des de totes les àrees: música, amb propostes de ball i karaoke; educació plàstica, amb propostes d'art, de dibuix o de papiroflèxia; llengua castellana, amb una zona de lectura; educació física, amb la dinamització de jocs pintats a terra o amb maletes amb materials per jugar; biologia, amb el respecte del medi ambient... Però sempre és interessant que les activitats parteixin de l'alumnat més petit, que és qui utilitzarà l'espai.

**IDEA!** Si us calen més idees per a les possibles zones de joc a crear per als petits, us suggerim fer un cop d'ull a l'Annex “Zones de Joc” que trobareu al final de la **Unitat Didàctica 3 d'Educació Primària i Educació Especial**.

- **Accessibilitat (2).**

En aquesta proposta es treballen tots els aspectes de l'accessibilitat: l'accessibilitat cognitiva, l'accessibilitat sensorial i l'accessibilitat física.

- **Accessibilitat cognitiva en centres educatius.**<sup>2</sup> És recomanable la guia pràctica d'orientacions per a la inclusió educativa de Belinchón, Casas, Díez i Tamarit, editada pel Ministeri d'Educació, Cultura i Esport, amb dinàmiques molt interessants.
- Perquè el pati d'esbarjo sigui comprensible i accessible per a tot l'alumnat, es pot **pictografiar** amb pictogrames d'ARASAAC.<sup>3</sup>
- Accessibilitat física i sensorial. Per conèixer els elements que no són accessibles en la primera fase d'empatia, s'hauria de treballar amb dinàmiques de sensibilització amb els ulls embenats, amb cadira de rodes, amb croses, amb uns cascos que impedeixin escoltar sirenes, timbres o música...
- **També es poden preparar materials i jocs adaptats** per a jugar-hi tots.

- **Sostenibilitat mediambiental (3).**

Amb aquesta proposta es volen promoure iniciatives que permetin millorar la vida de tot l'alumnat i treballar per un futur sostenible.

Es potencia així una educació ambiental amb propostes ecosocials com:

- **Crear, mantenir i cuidar zones verdes.** Aquestes zones podrien tenir una fitxa amb les característiques de la planta, nom, cures, procedència...
- Es podria fer una **guia d'arbres i plantes** del centre mateix, tant en suport paper com en línia. Promoure **campanyes de sensibilització** en el centre mateix, per al respecte de les zones verdes. Elaboració de propostes lúdiques basades en aquesta temàtica, amb jocs de gimkana, o d'escapada en viu, o qualsevol altra iniciativa per treballar el medi ambient.
- **Horts escolars.** Proposta similar a l'anterior; l'hort, després, s'utilitzaria per tot l'alumnat del centre i es podrien elaborar menús amb fruites i verdures de temporada.
- **Crear jocs reciclats per a l'exterior** amb pneumàtics usats i vells, que es pinten, amb tronquets, amb caixons...

---

<sup>2</sup> Es pot descarregar a la WEB del CNIIE, en aquest enllaç: <http://blog.educalab.es/cniie/wp-content/uploads/sites/3/2015/05/ACCESIBILIDAD-COGNITIVA-EN-LOS-CENTROS-EDUCATIVOS.pdf>

<sup>3</sup> A la web: <http://www.arasaac.org/>



- Crear segons la tecnologia **bancs per descansar** amb tronquets (a internet en trobem propostes interessants).

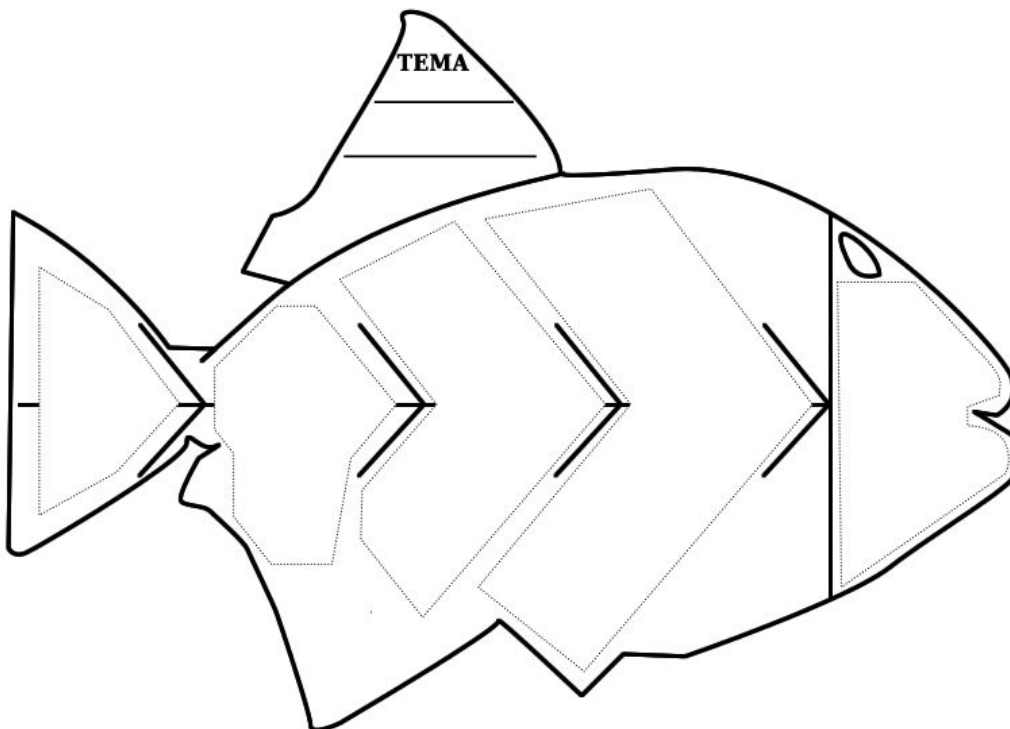
Amb qualsevol de les propostes anteriors, l'objectiu ha de ser promoure la participació de tot l'alumnat, desenvolupar valors de cura, respecte i tolerància, per millorar la convivència en el centre educatiu i garantir una educació inclusiva per a tot l'alumnat.

## 5. ANNEX

Espina de peix

**NOMBRE** \_\_\_\_\_ **FECHA** \_\_\_\_\_

**GRÁFICO FISHBONE O ESPINA DE PEZ para CAUSA Y EFECTO**  
Colocar las causas en las espinas del pez y el efecto final en la cabeza.



Todos los Derechos Reservados © OrganizadoresGraficos.com

**NOM** \_\_\_\_\_ **DATA** \_\_\_\_\_

**GRÀFICA FISHBONE O ESPINA DE PEIX per a CAUSA i EFECTE**

**Col·loqueu les causes a l'espina del peix i l'efecte final al cap.**

**TEMA**

Tots els Drets Reservats © OrganizadoresGraficos.com