

**UNIVERSITAT
JAUME·I**

TREBALL FINAL DE GRAU EN MESTRE/A D'EDUCACIÓ INFANTIL.

L'ús de la pissarra digital com a instrument motivador e inclusiu.

Alumna: Lorena Burdeus Querol

Tutora: Anna Sànchez Caballé

Àrea: Tecnologies educatives

Curs: 2022/2023

Índex

1. Resum.....	1
2. Abstract.....	2
3. Introducció.....	3
4. Objectius.....	4
5. Marc teòric.....	4
5.1. La falta de motivació en l'alumnat.....	4
5.2. L'ús de la pissarra digital en educació infantil.....	5
5.2.1. Com afavoreix la pissarra digital en la motivació de l'alumnat.....	6
5.3. La pissarra digital com a ferramenta de suport per a l'alumnat amb necessitats educatives.....	8
6. Proposta didàctica.....	9
6.1. Objectius de la proposta didàctica.....	10
6.2. Continguts de la proposta didàctica.....	10
6.3. Metodologia de la proposta didàctica.....	10
6.4. Activitats de la proposta didàctica.....	11
6.5. Proposta d'avaluació.....	16
7. Resultats.....	16
8. Conclusions.....	17
9. Bibliografia.....	19
10. Annexos.....	21
Annex 1: <i>Conte escrit</i>	21
Annex 2: Carnet del Club.....	23
Annex 3: Temporalització.....	24
Annex 4: <i>Conte digital</i>	26
Annex 5: Propostes d'avaluació.....	26
Annex 6: Recursos activitat Alice Milliat.....	26
Annex 7: Recursos activitat Valentina Tereixkova.....	26
Annex 8: Activitat de l'espai.....	27
Annex 9: Vídeo Ángeles Alvariño.....	27
Annex 10: Activitat Rosa Parks.....	28

Índex d'imatges

Il·lustració 1: Millora l'aprenentatge Font: Iberian Research Project (2005).....	7
Il·lustració 2: Motiva a l'alumnat Font: Iberian Research Project (2005).....	7
Il·lustració 3: Augmenta la participació de l'alumnat Font: Iberian Research Project (2005).....	8
Il·lustració 4: Carnet del Club.....	23
Il·lustració 5: Temporalització setmanal 1.....	25
Il·lustració 6: Temporalització setmanal 2.....	25
Il·lustració 7: Passaport 1.....	26
Il·lustració 8: Passaport 2.....	27
Il·lustració 9: Imatge Discriminació.....	28

Índex de taules

Taula 1: Alice Milliat.....	12
Taula 2: Valentina Tereixkova.....	13
Taula 3: Ángeles Alvariño.....	14
Taula 4: Rosa Parks.....	15
Taula 5: Temporalització.....	24
Taula 6: Llegenda temporalització.....	24

1. Resum

Aquest treball de final de grau naix de la necessitat de motivar a l'alumnat. Després d'observar la situació en diferents centres i parlar amb alguns mestres, m'he adonat que ens trobem al davant d'un alumnat completament desmotivats. A partir d'aquesta necessitat i junt amb la importància de l'ús de les TIC, he considerat aquestes un instrument adequat per treballar la motivació dins l'aula, concretament la pissarra digital. Així doncs, vaig a fer ús d'aquesta, més específicament, dels contes digitals, per motivar a l'alumnat durant el projecte.

Per tant, el treball es divideix en dues parts, la primera d'elles es tracta d'un marc teòric on s'exposa la importància de la pissarra digital dins l'aula i la falta de motivació de l'alumnat. A més, es parla sobre com aquesta afavoreix sobretot a l'alumnat amb necessitats educatives, ja que serveixen com a eina de suport per a l'alumnat amb dificultats d'aprenentatge com autisme, TDAH, etc. Així, arribarem a la segona part on es proposa un conte digital per donar inici al projecte. En aquest cas, aquest projecte, gira en torn les dones pioneres, per la qual cosa, anirà enfocat a totes aquelles dones que han sigut pioneres en algun camp. El conte digital l'utilitzarem com a recurs per a donar a conèixer a l'alumnat la dona a treballar, a més de motivar-los a seguir treballant i conèixer la resta de dones. Per a aconseguir això, s'utilitza la figura d'Aina Sanz, com a element amb el qual es poden sentir identificats els i les alumnes. Per últim, es faran quatre activitats relacionades en una dona de cada un dels camps que es treballaran (ciència, expedicions, dret i esports), per complementar la informació del conte digital.

Paraules clau: motivació, pissarra digital, necessitats educatives, dones pioneres, contes digitals.

2. Abstract

This final degree project arises from the need to motivate students. After observing the situation in different schools and talking to some teachers, I have realized that we are facing a student body that is completely unmotivated student. From this need and together with the importance of the use of ICT, I have considered these a suitable tool to work motivation in the classroom, specifically the digital whiteboard. So, I was going to do this, more specifically, digital tales, to motivate students during the project.

Therefore, the work was divided into two parts, the first of which is traced by a theoretical framework in which the importance of digital board within the classroom and the lack of student motivation is exposed.

In addition, we talk about how it is favouring especially students with educational needs, as they serve as a form of support for students with learning disabilities as autism, ADHD, etc. Therefore, we will move on to the second part where a digital tale is proposed to introduce students to the topic to be worked on, as well as to motivate them to continue working and learn about other women. To achieve this, the figure of Aina Sanz is used as an element with which students can identify. Finally, four activities related to a woman from each of the fields that will be addressed (science, expeditions, right, and sports) will be carried out to complement the information in the digital story.

Key Words: motivation, digital board, educational needs, pioneering women, digital tales.

3. Introducció

La motivació és un dels punts clau per aconseguir una educació de qualitat i un aprenentatge significatiu, ja que d'ella depèn la forma en què es du a terme el procés d'ensenyament aprenentatge. Abans es podia començar a parlar d'alumnat desmotivats a finals de l'etapa d'educació primària o en l'ESO, però actualment això ha canviat. Hui en dia, ja en educació infantil, hi ha molts xiquets que no tenen interès per aprendre coses noves o per anar a l'escola. La motivació, com s'ha comentat anteriorment és un aspecte fonamental per a l'educació, ja que sense aquesta, més prompte o més tard, ve el fracàs escolar.

Quant a les tecnologies, de la mateixa manera, són fonamentals en la societat actual però a més són una eina amb molts avantatges per a l'educació de l'alumnat. La tecnologia s'ha convertit en una eina cada vegada més present en l'àmbit educatiu, amb la finalitat de millorar la qualitat de l'ensenyament i l'aprenentatge. Una de les tecnologies més utilitzades en les aules actuals és la pissarra digital, que permet una interacció més dinàmica i atractiva entre el docent i els estudiants. És per això que s'ha decidit treballar amb la pissarra digital, una eina que té multitud d'usos i és de fàcil accés, a més de ser una ferramenta que motiva a l'alumnat a aprendre.

Després de dur a terme les pràctiques en aquest últim any de grau, m'he adonat d'alguns aspectes, en els quals m'he basat per començar amb aquest treball. En primer lloc, la falta de motivació de l'alumnat, és un aspecte que es pot observar a simple vista, ja que en entrar a l'aula, es pot veure com l'alumnat no té ganes ni interès per continuar aprenent. A més, quant a les tecnologies, es pot observar que es una ferramenta per la qual senten interès i els motiva, però que s'utilitza en poca freqüència dins l'aula.

En aquest treball de fi de grau, s'analitzarà l'ús de la pissarra digital en educació infantil com a eina motivadora en el procés d'ensenyament i aprenentatge. A més, s'exploraran les possibilitats que ofereix la pissarra digital a l'aula i com pot contribuir a una educació més interactiva, participativa e inclusiva.

Per tant, aprofitant la meua estada de pràctiques al centre, el Illes Columbretes de Borriana, he creat la proposta que posteriorment explicaré amb més detall. Aquesta està basada en un projecte de treball que té programat l'alumnat d'aquest centre per al tercer trimestre, sobre les dones pioneres. Així doncs, s'aprofitarà, l'últim període de pràctiques per dur a terme la proposta.

S'espera que els resultats d'aquesta investigació contribuïsquen a la comprensió de com la tecnologia pot ser utilitzada de manera efectiva en l'educació infantil i com es pot millorar la qualitat de l'ensenyament i l'aprenentatge mitjançant l'ús d'eines tecnològiques com la pissarra digital.

4. Objectius

Quant als objectius d'aquest treball, es pot parlar d'un objectiu general, que en aquest cas, és el d'utilitzar la pissarra digital com una ferramenta motivadora e inclusiva. Però a més d'això, hi ha uns objectius específics dels quals és fonamental parlar. A continuació, es poden veure aquests objectius de manera clara i precisa.

OG: Dissenyar una proposta per treballar les dones pioneres amb l'ús de la pissarra digital amb alumnat d'educació infantil.

OE1. Elaborar un conte digital per treballar les dones pioneres de manera motivadora amb l'ús de la pissarra digital amb alumnat d'educació infantil.

OE2. Desplegar una proposta d'avaluació per la proposta d'activitats.

OE3. Planificar els recursos i la temporització necessaris per a dur a terme una proposta que siga motivadora amb l'ús de la pantalla digital amb alumnat d'educació Infantil.

OE4. Aplicar temptativament la proposta a l'aula per comprovar el funcionament.

5. Marc teòric

5.1. La falta de motivació en l'alumnat

La motivació, tal com diu Juan Antonio Álvarez Alcázar (2009) *“Es un estado interno que dirige nuestros comportamientos y nos mantiene en algunas actividades”* (p.1). Així doncs, es tracta d'un estat que permet dur a terme una tasca, fins i tot si es té la capacitat d'aprendre-la, si no s'està prou motivat, no es poden controlar els processos cognitius voluntaris que són necessaris per a realitzar l'aprenentatge i, per tant, no es pot fer la tasca. Abans es pensava que l'èxit o fracàs depenia únicament de la metodologia i del professorat, però la realitat és que la motivació és fonamental en el rendiment acadèmic (Lozano Fernández, García-Cueto i Gallo Álvaro, 2000). Tot i això, no es tracta de motivar a l'alumnat, sinó d'aconseguir un clima i un ambient que faça que ells mateixos es motiven (Cyrs, 1995).

Des de l'escola, s'ha de tenir en compte aquest fet, ja que aquest no és un ambient que motive a l'alumnat naturalment, és a dir, l'alumnat no naix motivat per anar a estudiar a l'escola, sinó

que necessita alguna cosa que provoqe aquest estat en ell/ella. Normalment, se sol culpar a l'alumnat per no estar motivat quan la realitat és que necessita que algú el motive en aquest àmbit (Osterman, 2000). És per això que el docent té un paper fonamental en aquest procés, ja que ha de saber com motivar a l'alumnat a voler aprendre i tindre un bon rendiment acadèmic. Aquest pot fer que la percepció de l'estudiant canvie per complet, perquè és la persona més influent i exemple a seguir per a l'alumnat, per tant, tindran en compte la seua opinió. Doncs, per a aconseguir que l'alumnat se senta motivat a aprendre i que tinga ganes de continuar aprenent i que aquest aprenentatge siga significatiu, necessita trobar una utilitat al que se li proposa. Quant a la motivació, podem diferenciar-ne dos tipus: l'extrínseca i la intrínseca. La primera d'elles fa referència aquelles coses que són externes a la persona, en canvi, l'altra, són aquells aspectes interns de la persona que aprén, és a dir, que les pot controlar (Bonetto i Calderón). Ambdues són necessàries, ja que l'una complementa a l'altra i si complementar-les, el resultat serà molt més eficaç (Álvarez Alcázar, 2009). Així doncs, la motivació depén de molts factors personals, però la part sobre la qual es pot treballar dins l'aula és com es presenta la situació d'aprenentatge. És a dir, buscar una situació que siga atractiva i interessant perquè els estudiants vulguen participar activament en l'activitat. Per aquest motiu, s'ha de tindre en compte algunes variables situacionals com són: el tipus d'activitat, l'actitud del docent, l'organització de l'aula, etc. (García Bacete i Doménech Betoret, 2002). Avui dia hi ha una gran falta de motivació pel fet que no es tenen en compte aquestes variables a l'hora de presentar una activitat a l'alumnat. Per tant, l'alumnat veu l'escola com una obligació i no com una oportunitat que se'ls presenta per aprendre i gaudir d'eixe procés d'aprenentatge.

5.2. L'ús de la pissarra digital en educació infantil

Durant els últims anys s'ha produït un gran creixement de les tecnologies, les quals han passat a tindre un paper fonamental per a la vida. A causa de la seua repercussió i importància en el nostre dia a dia, s'ha tornat imprescindible tractar aquest tema dins de les aules.

Actualment, es troba un alumnat completament rodejat de tecnologia, però es pot observar una falta de competència digital. La competència digital són tots aquells coneixements que es tenen sobre les tecnologies que permeten fer un ús eficient i responsable d'aquestes, és a dir, quan s'és capaç d'utilitzar les TIC de manera correcta (Páez i Di Carlo, 2012).

Per aquest motiu, és important treballar amb les tecnologies a l'escola perquè l'alumnat aprenga una manera correcta d'emprar les tecnologies i buscar un l'ús adequat per a aquestes fora de videojocs, vídeos, xarxes socials, etc.

Una bona forma d'introduir-les a l'aula, seria amb l'ús de la pissarra digital, ja que es pot considerar una de les ferramentes més útils, fàcils i versàtils amb la qual es pot treballar qualsevol tema.

En primer lloc, abans de profunditzar més en aquest tema, s'ha de parlar del que és una Pissarra digital, per a què serveix i quins avantatges ens pot donar. S'entén la Pissarra Digital tal com explica Pere Marques (2018) com un *"Sistema tecnològic, generalment integrat per un ordinador i un video projector, que permet projectar continguts digitals en un format idòneo per a visualització en grup. Es pot interactuar sobre les imatges projectades utilitzant els perifèrics de l'ordinador: rató, teclat..."*. A partir d'aquesta definició, es pot parlar de la pissarra digital com una eina en la qual es pot veure tot allò que es pot tindre a l'ordinador. Per tant, és una eina molt interessant per a les classes, sobretot a infantil, ja que es pot projectar infinitat de recursos, tant visuals com interactius. D'aquesta manera i gràcies a la pissarra digital, es pot aconseguir que l'alumnat siga més participatiu i poder tindre un debat a classe més fluid i interessant. A més, augmenta la comprensió del que s'explica, perquè al ser un recurs tan visual, és més fàcil de comprendre per a l'alumnat, pel fet que permet mostrar i comentar amb una major interacció el tema.

Finalment, tal com es comentarà a continuació amb més detall, és una eina que motiva a l'alumnat, és a dir, provoca que tinga més interès pel que estan donant i que vulguen continuar aprenent. A més, no sols afavoreix a l'alumnat en general, sinó que en concret, serveix com a eina de compensació de desigualtats. És a dir, gràcies a aquesta, l'alumnat amb necessitats educatives, TDAH, TEA, etc. tenen una eina de suport que facilita el seu aprenentatge. Així s'explica en el DECRET 100/2022, de 29 de juliol, del Consell, pel qual s'estableix l'ordenació i el currículum d'Educació Infantil: *"Les situacions d'aprenentatge han de considerar les possibilitats expressives i de motivació que suposen els dispositius digitals i incorporar-los com a eines que permeten, a poc a poc, anar integrant una cultura digital responsable"*.

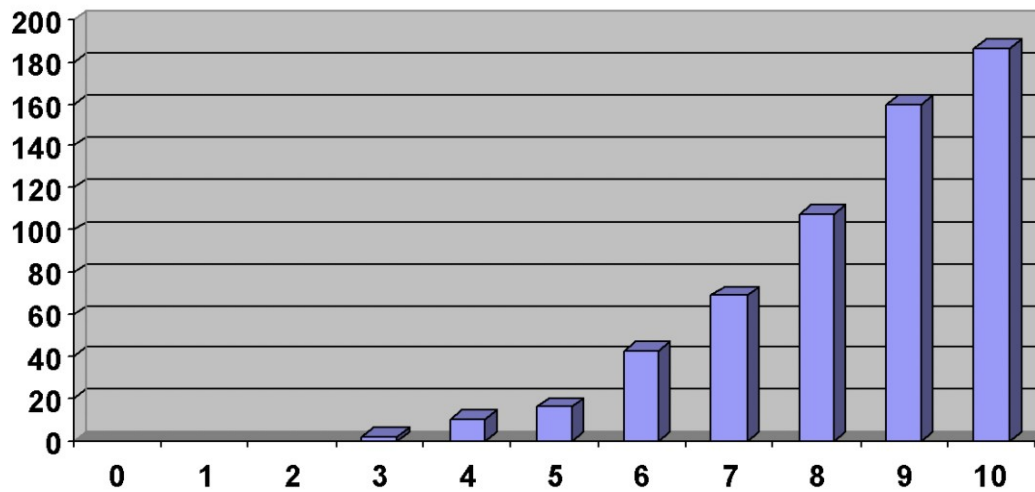
5.2.1. Com afavoreix la pissarra digital en la motivació de l'alumnat

Així doncs, la pissarra digital és una eina que a més de servir per a tot el que s'ha comentat anteriorment, és una eina motivadora per a tot l'alumnat. La motivació de l'alumnat depèn de la percepció que tinguen sobre la tasca que realitzaran, és a dir, si els alumnes consideren que tindrà una utilitat el que aprendran, tindran més interès i dedicaran més temps i esforç a la tasca. En canvi, si no troben una utilitat a allò que se'ls presenta, l'interès i la motivació desapareixen per complet. (Coll, 2004)

Segons algunes investigacions, s'ha demostrat que l'ús de la pissarra digital afavoreix a la participació dels alumnes, a la motivació i ajuda a fer classes més amenes i entretingudes i, per tant, millora l'aprenentatge.

En primer lloc, quant a la millora de l'aprenentatge, s'ha demostrat que amb l'ús de la pissarra digital, es pot notar una millora en l'aprenentatge, ja que l'alumnat troba més entretingudes i

interessants les classes i com a conseqüència s'implica més. A més, és una eina molt visual que ajuda a entendre millor allò que es vol explicar i siga més fàcil d'assimilar. A continuació, es pot veure un gràfic que mostra una clara millora en l'aprenentatge.

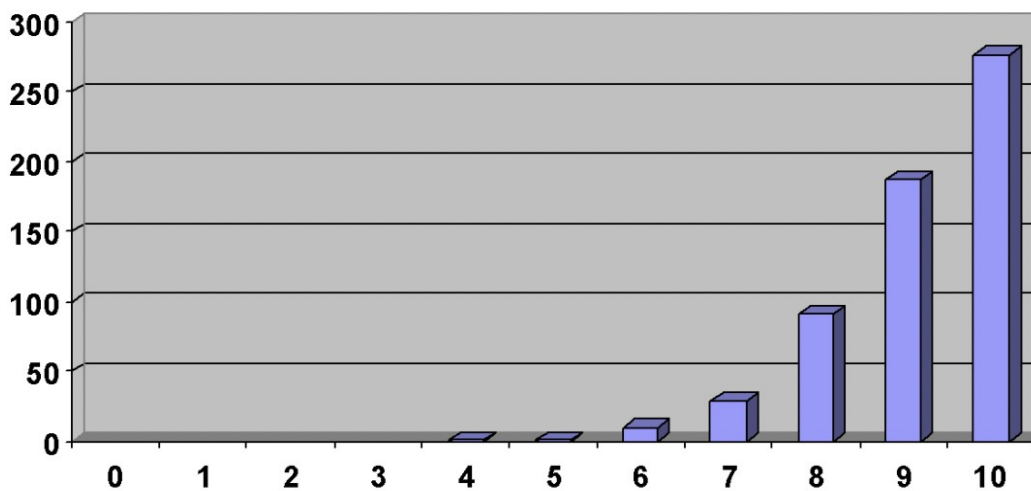


II·lustració 1: Millora l'aprenentatge

Font: Iberian Research Project (2005)

En segon lloc, quant a la motivació de l'alumnat, es pot observar també en el gràfic que es mostra a continuació, unes dades espectacular pel que fa a la motivació de l'alumnat, ja que es pot observar com la pissarra digital afecta favorablement en la motivació de l'alumnat.

II·lustració 2: Motiva a l'alumnat

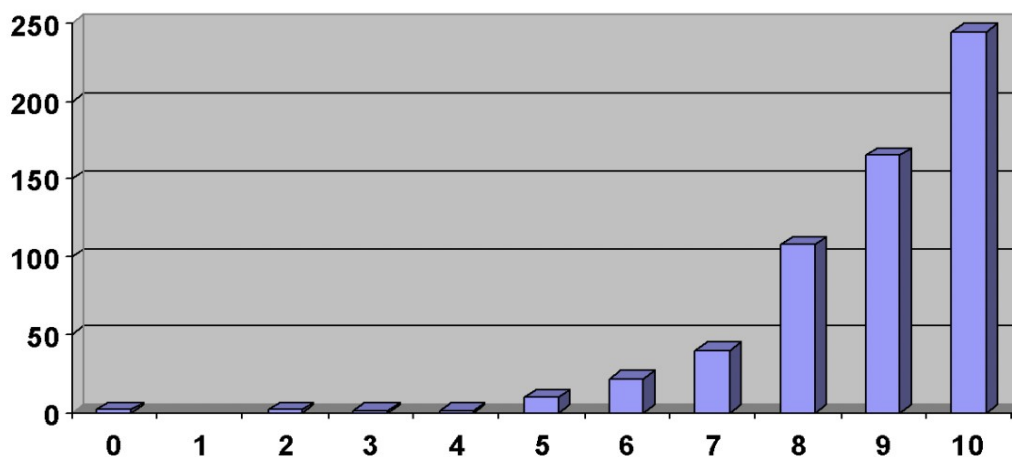


Font: Iberian Research Project (2005)

Finalment, en aquest últim gràfic, es mostren les dades de com aquesta ferramenta, augmenta notablement la participació de l'alumnat. Al ser una eina tan atractiva per a ells, ajuda a que

tinguen un aprenentatge més actiu i com s'ha comentat anteriorment, fa que es pugui tindre un debat més fluid durant les sessions.

Il·lustració 3: Augmenta la participació de l'alumnat



Font: Iberian Research Project (2005)

5.3. La pissarra digital com a ferramenta de suport per a l'alumnat amb necessitats educatives.

Tal com s'ha comentat anteriorment, la pissarra digital no sols és un recurs per a motivar a l'alumnat en general, sinó que a més és una ferramenta de suport per a l'alumnat amb necessitats educatives de suport educatiu.

En primer lloc, cal definir el terme Necessitats Específiques de Suport Educatiu, per tenir clar a qui va dirigit. Per això, d'acord amb la LOMLOE. Llei Orgànica 3/2020, de 29 de desembre es pot definir NESE com *“Aquel que afronta barreras que limitan su acceso, presencia, participación o aprendizaje derivadas de discapacidad o de trastornos graves de conducta de la comunicación y del lenguaje, por un periodo de su escolarización o a lo largo de toda ella, y que requiere determinados apoyos y atenciones educativas específicas para la consecución de los objetivos de aprendizaje adecuados a su desarrollo”*. Dins d'aquesta es troben diferents categories, com són DEA, TDAH, NEE, AC i IT.

Centrant en el TDAH, es sol parlar de TDAH, com un trastorn que afecta a l'atenció, però tal com explica la fundació CADAH, s'ha demostrat que part dels problemes que presenta aquest alumnat per mantenir l'atenció provenen de la falta de motivació. És a dir, si s'aconsegueix motivar a un alumne amb aquest trastorn, s'aconseguirà una major atenció sempre que se'ls estimeix i tinguen un resultat immediat. En termes més tècnics, com detalla aquesta fundació, per a mantenir-se motivats a llarg termini, es necessita alliberar en petites dosis la dopamina, però amb el TDAH, aquest punt es veu afectat, ja que no s'alliberen d'aquesta manera. (Fundación CADAH). La motivació en l'alumnat amb aquest tipus de trastorn, és extrínseca, ja que en el seu cas com que tenen els nivells de dopamina tan baixos, aquesta que és la que

regula el centre del plaer, d'on prové la motivació, necessiten una motivació externa positiva de forma continuada i periòdicament per poder dur a terme les diferents tasques. (Iriarte, M., 2007)

És per aquest motiu, que la pissarra digital és una ferramenta de suport per a aquests a més d'una eina motivadora. Amb aquesta s'aconseguirà mantenir l'atenció de l'alumnat i, per tant, s'aconseguirà també una aula inclusiva, ja que avui dia ja no es tracta d'adaptar l'educació a aquells alumnes amb necessitats, sinó d'aconseguir una educació inclusiva on tots els alumnes puguin aprendre de la mateixa manera independentment de les seues necessitats. (Stainback i Stainback, 1999). Així doncs, es pot parlar del DUA (Disseny Universal D'aprenentatge), com la *“Creación de productos y entornos diseñados de modo que sean utilizables por todas las personas en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptaciones o diseños especializados”* (Ron L. Mace, 1985).

6. Proposta didàctica

En els anteriors apartats, s'ha vist la importància de les TIC en l'etapa d'Educació Infantil, així com la falta de motivació en l'alumnat. És per això, que després d'analitzar la problemàtica, la falta de motivació de l'alumnat i una vegada marcats els objectius, utilitzar la pissarra digital com ferramenta motivadora e inclusiva, es presentarà una proposta. Aquesta proposta com s'ha explicat anteriorment, es tracta d'un conte digital per motivar a l'alumnat a l'inici i durant el projecte que es durà a terme durant el tercer trimestre del curs, amb l'alumnat de 5 anys. Es tracta d'un conte, adaptat del llibre del projecte que utilitzen en aquest centre, amb l'objectiu de comprovar si s'aconsegueix motivar a l'alumnat amb l'ús de la pissarra digital. Quant a la temàtica, s'ha elegit treballar el tema de les dones pioneres, ja que es tracta d'una manera de sensibilitzar als nens i nenes sobre la igualtat de gènere i la importància del paper de la dona en la història i la societat.

Aquestes activitats permetran que els nens i nenes coneguen la vida i obra de dones que han tingut un paper fonamental en diferents àrees, com la ciència, els esports, la política, entre altres. D'aquesta manera, es fomentarà el respecte cap a les dones i la seua contribució en la societat, i es combatrà l'estereotip que la dona només té un paper secundari en la història. A més, també es considera com una oportunitat perquè els nens i nenes descobrisquen les seues pròpies habilitats i interessos, en veure com aquestes dones han sigut capaces de superar obstacles i aconseguir grans èxits en diferents àrees. D'aquesta manera, es fomentarà el desenvolupament de l'autoestima i la confiança en si mateixos.

D'altra banda, també servirà com una manera de promoure la reflexió i el diàleg a l'aula, ja que es podran discutir temes relacionats amb la igualtat de gènere, el respecte i la tolerància cap a les diferències. D'aquesta manera, es fomentarà una educació inclusiva i respectuosa.

A continuació, es presentarà, en primer lloc, els objectius que es pretenen aconseguir amb aquesta proposta i els continguts. Després la metodologia, on s'explicarà quina metodologia s'utilitza així com la importància d'aquesta. En tercer lloc, l'explicació de la proposta, on s'exposarà allò que es durà a terme, a més de la temporalització i els recursos que s'utilitzaran. Finalment, l'avaluació d'aquesta proposta, amb els instruments utilitzats per a aquesta.

6.1. Objectius de la proposta didàctica

- OE1. Conèixer les diferents dones pioneres i els seus descobriments
- OE2. Descobrir i valorar el paper de la dona
- OE3. Reflexionar sobre els drets
- OE4. Desenvolupar la comprensió a través dels contes
- OE5. Fomentar l'ús adequat de les TIC

6.2. Continguts de la proposta didàctica

1. Les dones pioneres i els seus descobriments
2. Igualtat de gènere
3. Respecte i tolerància
4. Comprensió lectora
5. Ús adequat de les TIC

6.3. Metodologia de la proposta didàctica

Quant a la metodologia utilitzada per a aquesta proposta, es va a fer ús del treball per projectes, amb el suport de la pissarra digital, on es podrà visualitzar el conte digital. Tal com s'explica en la plataforma de WEERAS, aquesta es tracta d'una metodologia basada en ajudar a l'alumnat a pensar per si mateixos, investigar, aprendre dels seus errors i èxits, i d'aquesta manera aprendre a ser crítics. A més, es una metodologia que no sols busca la seua aplicació a l'aula, sinó que pretén crear una educació interdisciplinària que siga significativa per a l'alumnat fora i dins de l'escola. Per tant, en aquest cas, el paper del mestre és el de guia, ja que sols ha de proporcionar un entorn d'aprenentatge on els alumnes progressen i s'enriqueixen i els recursos necessaris per a això.

El treball per projectes és, per tant, una estratègia pedagògica centrada en l'estudiant, intercanviant informació i experiències contínuament.

Així ho expliquen alguns autors: “Trabajando por proyectos, los niños y niñas son conscientes de que aprenden, estableciendo vínculos con sus intereses y su curiosidad, al mismo tiempo que relacionan los nuevos conocimientos con lo que ya tenían, lo que les permite ser conscientes de que todo lo que están aprendiendo está contextualizado” (Gorgoso et al., 2015). És a dir, en aquest tipus de metodologia, l'alumnat és conscient en tot moment del seu aprenentatge i es relaciona tot allò que es fa amb els seus interessos, de manera que a l'hora que aprenen, trobant una utilitat a allò que fan, es fomenta autonomia i dependència.

La proposta que s'ha creat, com s'ha explicat anteriorment, es tracta d'un conte, que dona inici a un projecte. Aquest tracta el tema de les dones pioneres, una temàtica molt interessant i amb molt de contingut important per a l'alumnat, però que necessita un alumnat motivat i interessat per poder treballar de manera correcta. És per això que s'ha decidit iniciar aquest projecte amb un conte on un personatge principal, en aquest cas, Aina Sanz, els conta una història amb l'objectiu d'introduir-los en el tema i motivar-los a seguir aprenent, a l'[annex 1](#), es pot veure el conte escrit, així com el carnet del club creat per a l'alumnat, en la figura 1 que es troba en l'[annex 2](#). A més a més, en l'[annex 3](#), es pot visualitzar el conte en format digital. Aquest ha sigut creat amb l'aplicació d'Animaker que amb l'ajuda de les imatges i la informació aportada pel llibre Edelvives, s'ha creat la història.

Quant a la temporalització d'aquesta proposta, aquest projecte està previst per al tercer trimestre del curs escolar, doncs té una duració aproximada de tres mesos, 13 setmanes. Es realitzaran 3 sessions setmanals (dilluns, dimecres i dijous) les quals tindran una duració d'1 hora i mitja excepte els dilluns que serà de 45 minuts. La proposta del conte, en concret es durà a terme en la primera sessió, per començar el projecte i les propostes d'avaluació en finalitzar-lo, a final del curs escolar. Referent a les activitats proposades per a dur a terme durant el projecte, quedaran organitzades de la següent manera. Com es pot veure a l'[annex 3](#) en la figura 1, 2, 3 i 4 cada setmana es treballarà una dona diferent, les quals apareixen representades de diferents colors. Les activitats aniran enfocades a una dona de cada camp, aquella que s'ha considerat més important. A més, la primera sessió, que apareix de color morat, és la que es dedicarà per visualitzar el conte digital i donar inici al projecte, així com els dos últims dies, que apareixen de color groc, on es duran a terme les propostes d'avaluació.

6.4. Activitats de la proposta didàctica

En primer lloc, la proposta principal d'aquest treball es el conte digital. Aquest ha sigut creat per iniciar el projecte de dones pioneres i motivar a l'alumnat a la realització d'aquest. En ell, com es pot veure a l'[annex 4](#), apareixen les 12 dones que es volen treballar. Aquestes es troben dividides en 4 seccions: esports, ciència, expedicions i drets. Es tracta d'un conte, on

Aina Sanz, portaveu del club de dones pioneres, explica cada un dels camps, així com un breu resum del que va fer cadascuna d'elles, de manera molt visual i atractiva per a l'alumnat.

A més d'aquest recurs, es proposen quatre activitats, una per cada camp, on es treballarà una de les dones d'aquest camp, per complimentar el treball realitzat amb el llibre Edelvives. Per tant, tal com es pot veure a l'[annex 3](#), es tracta d'un projecte dividit en 33 sessions que es duran a terme durant el tercer trimestre del curs escolar. En aquestes, l'alumnat anirà treballant amb el llibre de projecte i completarem aquesta ferramenta amb les activitats que es proposen a continuació.

Taula 1: Alice Milliat

ACTIVITAT 1	
ALICE MILLIAT	
OBJECTIUS	<ul style="list-style-type: none"> - Conèixer la història d'Alice Milliat - Conèixer la història dels jocs olímpics - Saber el significat dels anells olímpics
CONTINGUTS	<ul style="list-style-type: none"> - Alice Milliat - La igualtat de gènere - Els jocs olímpics
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Ordinador i pissarra digital - Cartolines, pintures
DESCRIPCIÓ	<p>En primer lloc, la primera setmana girarà en torn a Alice Milliat. Aquesta dona està relacionada amb els jocs olímpics, ja que va ser la primera dona a convocar els jocs olímpics femenins. Per tant, l'activitat que es durà a terme, es tractaria de visualitzar, en primer lloc, un vídeo, que es pot veure a l'annex 6, de diferents dones participant en aquests jocs, ja que d'aquesta dona en concret, degut a l'època no hi ha recursos digitals. Després, amb el suport de la pissarra digital, s'explicarà a l'alumnat la història de les olimpíades i el significat dels cinc anells olímpics. Per últim, com a activitat manipulativa, crearem amb cartolines i pintures els cinc anells olímpics. A més, per reflexionar sobre els estereotipus i rols que hi ha en la societat i que no són correctes cap a les dones, es visualitzarà el vídeo que apareix a l'annex 6, amb el qual es treballarà la igualtat de gènere.</p>

Taula 2: Valentina Tereixkova

ACTIVITAT 2	
VALENTINA TEREIXKOVA	
OBJECTIUS	<ul style="list-style-type: none"> - Conèixer la història de Valentina Tereixkova - Conèixer i diferenciar els planetes del sistema solar
CONTINGUTS	<ul style="list-style-type: none"> - La igualtat de gènere - Els planetes - Valentina Tereixkova
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Ordinador i pissarra digital
DESCRIPCIÓ	<p>La segona setmana, es tractarà en profunditat a Valentina Tereixkova. Aquesta va ser la primera dona en viatjar a l'espai, per tant, l'activitat tractarà el tema de l'espai. Per començar, es posarà un vídeo a la pissarra digital (Annex 7) per iniciar-se en el tema i es motivarà a l'alumnat, fent-los sentir autèntics astronautes. A més, es crearà un passaport individual per a cadascú, on apareixeran els diferents planetes que durant tota la setmana s'aniran treballant (Annex 7). Per treballar-los, es va a fer ús d'una aplicació que s'anomena Animated Drawings. L'alumnat haurà de dibuixar un astronaute, al que després s'apegarà la cara de cadascú. A continuació, es pujaran els dibuixos a aquesta plataforma i es crearan dibuixos animats com es veu a l'annex 8.</p>

Taula 3: Ángeles Alvariño

ACTIVITAT 3	
ÁNGELES ALVARIÑO	
OBJECTIUS	<ul style="list-style-type: none"> - Conèixer la història de Ángeles Alvariño - Saber utilitzar un microscopi en línia - Diferenciar els tipus de zooplàncton
CONTINGUTS	<ul style="list-style-type: none"> - La igualtat de gènere - Tipus de zooplàncton - Ángeles Alvariño
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Ordinador i pissarra digital
DESCRIPCIÓ	<p>Aquesta setmana, es treballarà a Ángeles Alvariño, primera dona en investigar sobre els oceans. Per això, l'activitat que es proposa aquesta setmana utilitzant la pissarra digital, és, en primer lloc, veure el vídeo que es troba a l'annex 9 per saber algunes coses sobre ella. Després, es veuran diferents mostres d'elements dels oceans que va descobrir aquesta dona a través del microscopi en línia (<i>online</i>).</p>

Taula 4: Rosa Parks

ACTIVITAT 4	
ROSA PARKS	
OBJECTIUS	<ul style="list-style-type: none"> - Conèixer la història de Rosa Parks - Saber els drets que tenim les persones
CONTINGUTS	<ul style="list-style-type: none"> - La igualtat - Els drets de les persones - Rosa Parks
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Ordinador i pissarra digital
DESCRIPCIÓ	<p>Aquesta última setmana, girarà en torn a Rosa Parks. L'activitat consisteix, en primer lloc, a llegir un conte amb l'alumnat per reflexionar sobre els drets de les persones, la igualtat i la discriminació. Aquest conte es extret d'un llibre que s'anomena "Cuentos de buenas noches para niñas rebeldes", de Elena Favilli i Francesca Cavallo. A partir d'aquest es pot fer l'assemblea per reflexionar amb l'alumnat. Després d'aquesta reflexió, es donarà a l'alumnat una imatge (Annex 10), on es pot observar la discriminació que patien les persones negres. Hauran de dibuixar aquesta mateixa imatge però eliminant la desigualtat. On totes les persones són iguals independentment del seu color de pell.</p>

6.5. Proposta d'avaluació

Quant a l'avaluació, s'ha considerat apropiat fer ús de la mateixa ferramenta que s'utilitza per començar la proposta com per finalitzar-la. És per això, que per avaluar el projecte, s'utilitzarà la pissarra digital i a través de jocs i de manera interactiva, l'alumnat realitzarà diverses activitats, per avaluar el projecte. A continuació es pot veure el recurs que s'ha creat amb l'aplicació Genially per comprovar que l'alumnat ha aconseguit els objectius d'aquest projecte. En concret, s'han creat tres jocs interactius. El primer d'ells, es tracta d'elegir la dona correcta, és a dir, apareixen una sèrie de dones i s'ha d'elegir aquella que pertany al camp que s'indica o al contrari, elegir aquella que no pertany al camp indicat. El següent joc es tracta d'una espècie de puzzle, on EN arrossegar el ratolí per damunt de la imatge es va descobrir qui és. Els alumnes han d'esbrinar de quina dona es tracta. Finalment, en l'últim joc, apareix una dona i l'alumnat ha de seleccionar quina de les quatre opcions és la correcta i pertany a allò que ha fet aquesta dona. A l'[annex 10](#) es poden trobar els enllaços per accedir a aquests recursos.

7. Resultats

L'objectiu d'aquest treball de grau ha sigut analitzar l'ús de les pissarres digitals com a eina motivadora i inclusiva en l'educació infantil, a més de dissenyar una proposta per a dur a terme dins l'aula fent ús de la pissarra digital.

Una vegada, posat en pràctica, es pot dir que els resultats obtinguts han sigut favorables i es pot dir també que l'ús d'una pissarra digital pot ser una eina eficaç per a motivar als nens a aprendre i promoure la inclusió a l'aula.

A més, gràcies a les diverses activitats que es van realitzar amb els nens i nenes utilitzant la pissarra digital com a recurs educatiu, s'ha observat que aquests estan més interessats en les activitats i participen més activament en elles. Així mateix, es pot comprovar com la pissarra digital facilita la inclusió dels nens amb necessitats educatives especials, ja que els permet participar en igualtat de condicions amb els altres companys.

Respecte als resultats acadèmics, s'ha pogut comprovar que l'ús de pissarres digitals com una eina motivadora i inclusiva en l'educació infantil pot tenir un impacte positiu en l'aprenentatge dels nens, ja que s'han comparat els resultats obtinguts dels projectes anteriors, on no es va fer ús d'aquesta ferramenta, amb els resultats que s'han obtingut d'aquest projecte i són molt més alts aquests.

En conclusió, els resultats obtinguts en finalitzar aquest treball mostren que l'ús de pissarres digitals en educació infantil pot ser una eina molt eficaç per a motivar als nens a aprendre i promoure la inclusió a l'aula. Per tant, els resultats obtinguts ens confirmen que aquestes eines

poden ajudar a millorar la pràctica educativa i proporcionar als nens experiències d'aprenentatge més riques i satisfactòries.

8. Conclusions

Tal com deien Stainback i Stainback (1999) l'ús de la pissarra digital en educació infantil, té implicacions positives i per aquest motiu la proposta ha sigut positiva i d'utilitat. S'ha comprovat com la pissarra digital és una ferramenta de suport per a l'alumnat, a més d'una eina motivadora.

Es per aquests motius que s'ha aconseguit dur a terme la proposta didàctica i s'han complert els objectius.

Per tant, recuperant els objectius d'aquest treball, quant a l'objectiu general, que en aquest cas, és el d'utilitzar la pissarra digital com una ferramenta motivadora e inclusiva, s'ha pogut comprovar com la pissarra digital és una eina molt motivadora i inclusiva per a l'educació infantil. En permetre una major interacció, participació i col·laboració a l'aula, s'aconsegueix una major atenció i concentració per part dels estudiants, la qual cosa millora el seu rendiment acadèmic. Per tant, s'ha pogut comprovar com la motivació depèn de la percepció de l'alumnat, és a dir, si aquests consideren que la proposta tindrà una utilitat, tindran més interès i dedicaran més temps i esforç a la tasca, així ho explicava Coll (2004).

Així mateix, permet adaptar els continguts a les necessitats i ritmes d'aprenentatge de cada estudiant, facilitant així la inclusió educativa de tots els nens i nenes. Tal com explicaven Stainback i Stainback (1999), s'aconseguirà una aula inclusiva, ja que tots els alumnes podran aprendre de la mateixa manera independentment de les seues necessitats.

A més d'això, referent als objectius específics, s'ha aconseguit dissenyar una proposta per treballar les dones pioneres amb l'ús de la pissarra digital amb alumnat d'educació infantil. Aquesta s'ha basat en elaborar un conte digital per treballar les dones pioneres de manera motivadora amb l'ús de la pissarra digital. Així doncs, podem afirmar que la motivació depèn de molts factors, però la més important com a docents és com es presenta la situació d'aprenentatge. Per tant, el fet de buscar una proposta atractiva per a l'alumnat on aquest se senten motivats a aprendre i participar activament, és el punt a partir del qual s'ha de treballar. Per aquest motiu, recuperant les paraules de García Bacete i Doménech Betoret (2002), s'han de tindre en compte les variables situacionals: el tipus d'activitat, l'actitud del docent, l'organització de l'aula, etc.

També, per a poder avaluar aquest treball i la proposta creada, s'ha complert el segon objectiu, de desplegar una proposta d'avaluació, on s'han dut a terme diferents activitats per poder avaluar tant l'eficàcia de la proposta com els resultats de l'alumnat.

Per últim, s'han aconseguit planificar els recursos i la temporització necessaris per a dur a terme la proposta. Per poder posar en pràctica aquesta proposta, ha sigut necessària una planificació, que es pot veure al punt 6.3 d'aquest treball, on s'han planificat els recursos i la temporalització per poder organitzar les sessions així com les diferents activitats.

Finalment, quant a les limitacions, és necessari dir que el temps ha sigut un factor important i decisiu a l'hora de realitzar aquest treball i dur-lo a terme, ja que d'haver disposat de més temps, es podria haver investigat així com elaborar una proposta més extensa i dur-la a terme de manera més efectiva.

Tot i això, s'ha aconseguit elaborar un treball que ha sigut de gran utilitat i s'han pogut observar uns resultats molt positius.

9. Bibliografia

Bonetto, V. A., & Calderón, L. (2014). *La importancia de atender a la motivación en el aula*. Universidad Nacional de Río Cuarto/CONICET. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/33856>

Álvarez Alcázar, J. A. (2009). La motivación en el aula. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. <https://www.tecnologiaedu.us.es/revista/index.php/revista/article/view/92>

Carbonell, E. (s. f.). *Las necesidades específicas de apoyo educativo (NESE) en secundaria*. Princess & Owl Stories. <https://princessandowlstories.com/necesidades-educativas-apoyo-escolar-nese-secundaria/>

Cascales Martínez, A., & Laguna Segovia, I. (2014). Una experiencia de aprendizaje con la pizarra digital interactiva en educación infantil. *Revista de Medios y Educación*, (45), 75-85.

Cecilio Fernandes, D., & Alves Silveira, M. (2012). Evaluación de la motivación académica y la ansiedad escolar y posibles relaciones entre ellas. *Psico-USF, Bragança Paulista*, v. 17, n. 3, p. 447-455.

Domínguez Martínez, S. (2022). *Projecte Clic - 5 anys: Dones pioneres*. Edelvives.

Fundación CADAH. (s. f.). *Factores a tener en cuenta en la motivación de los niños con TDAH*. <https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/factores-a-tener-en-cuenta-en-la-motivacion-de-los-ninos-con-tdah.html>

Favilli, E., & Cavallo, F. (2018). *Cuentos de buenas noches para niñas rebeldes*. Planeta.

Gallego Gil, D., & Dulac Ibergallartu, J. (2005). Informe final del Iberian Research Project. UNED.

García Bacete, F. J., & Doménech Betoret, F. (2002). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. Universidad Jaume I de Castellón.

Iriarte, M. (2007). ¿Motivación "intrínseca" y "extrínseca"? *Revista Latinoamericana de Psicología*, 39(3), 455-463.

Gorgoso, M. C. S., Barrera, S. M. S., Román, V. F., y Seoane, D. F. (2015). El trabajo por proyectos en Educación Infantil: aproximación teórica y práctica. *RELADEI. Revista latinoamericana de educación infantil*, 159-176. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7598662>

LOMLOE. Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre. https://documentos.anpe.es/ANPE_LOMLOE/108/

Lozano Fernández, L.M., García-Cueto, E., y Gallo Álvaro, P. (2000). Relación entre motivación y aprendizaje. *Psicothema Vol. 12, Supl. no 2, pp. 344-347.*

Marqués, P. (2008). La pizarra digital. <http://www.peremarques.net/pdigital/es/guia.htm>

¿Qué es el aprendizaje por proyectos?. Weeras. <https://web.weeras.com/aprendizaje-por-proyectos-2/>

Regueiro, B., Suárez, N., Valle, A., Núñez, J.C., y Rosário, P. (2015). La motivación e implicación en los deberes escolares a lo largo de la escolaridad obligatoria. *Revista de Psicodidáctica, 20(1), 47-63*

Relación entre la motivación y el TDAH. Fundación CADAH. <https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/relacion-entre-la-motivacion-y-el-tdah.html>

Sáez-González, J.M, y González Carrasco, C. (2015). La pizarra digital interactiva como recurso potenciador de la motivación. *Revista de Comunicación Vivat Academia.*

Vegara, S. M. I., y Antelo, M. (2019). *Pequeña y Grande Rosa Parks (Pequeña & Grande nº28)* (1ªed.). Alba Editorial.

10. Annexos

Annex 1: Conte escrit

Benvolguts xiquets i xiquetes:

El meu nom és Aina Sanz i estic avui ací perquè soc la portaveu del club de les dones Pioneres. Però, vosaltres sabeu què vol dir ser una persona pionera? Doncs us ho contaré. Pioner vol dir ser el primer a fer alguna cosa, per tant, anem a parlar de dones que al llarg de la història han sigut les primeres dins d'un camp en concret. Estem buscant xiquets i xiquetes que vulguen ser persones pioneres. Vos animeu?, per a això heu de conèixer abans algunes dones pioneres i les seues fites més rellevants. A continuació, aneu a trobar imatges de les dones que integren aquest Club de les Pioneres i les seues grans fites. Sou capaços d'endevinar quin ha sigut el gran descobriment de cadascuna?

En primer lloc, anem a parlar d'aquelles dones que han sigut importants en el camp dels esports.

Ací tenim tres dones importants: Alice Milliat, Edurne Pasaban i Kathrine Switzer.

- Sabeu que han fet cadascuna d'elles?

- Doncs, la primera d'elles, té a veure amb una competició molt rellevant on participen atletes de tot el món i de diferents esports, sabeu de què estic parlant?

- Efectivament, són els jocs olímpics, per tant, Alice Milliat va ser la primera a convocar els jocs olímpics femenins.

- La segona d'elles, és Edurne Pasaban i per la roba que porta, que creieu que feia?

- Molt bé, escalar, va ser la primera dona a pujar 14 muntanyes de 8000 metres d'altura.

- Per últim, l'última pionera en l'àmbit dels esports, va ser Kathrine Switzer.

- A què us sona aquesta imatge? Sabeu que és?

- Així és, és un dorsal

- I per a què s'utilitzen els dorsals?

- Molt bé, els utilitza la gent que corre maratons, per tant, Kathrine va ser la primera dona que va córrer la maratón de Boston de forma oficial.

Ja hem acabat en el camp dels esports, continuem amb aquest viatge pel club de les dones pioneres.

I parlant de viatges, tenim el camp de les expedicions, on hem de parlar de: Jeane Baret, Amelia Earhart i Valentina Tereixkova.

- La primera, Jeane Baret, va ser la primera dona a donar la volta al món.

- I sabeu com ho va fer?

- Així és, en vaixell.

- La segona dona important en aquest camp, és Amelia Earhart
- Aquesta també té a veure en viatjar, però no com Jeane, sabeu com va viatjar aquesta dona?
- En avió, va volar sobre els oceans atlàntic i pacífic en solitari.
- Per últim, sobre viatges, Valentina Tereixkova
- Aquesta va viatjar, però d'una manera completament diferent de les altres dos que ja hem conegut
- Com penseu que haurà sigut el seu viatge? On haurà viatjat?
- Doncs, sí, Valentina va ser la primera dona que va viatjar a l'espai.
- Què us han paregut aquestes dones?
- Vos abellís que passem al següent camp i coneguem més dones pioneres?
- Anem allà

Referent a la ciència, també hi ha tres dones que van ser importants en aquest camp, com són: Hipàcia d'Alexandria, Ada Lovelace i Ángeles Alvariño.

- La primera, Hipàcia d'Alexandria, està relacionada amb les matemàtiques, ja que va ser la primera dona científica de la història.
 - La següent dona, Ada Lovelace, també té a veure amb les matemàtiques, els ordinadors, i la tecnologia, sabeu de què parle?
 - Doncs, Ada, va ser la primera persona programadora, això és la persona que s'encarrega de crear uns codis pensats per a què els realitze una màquina.
 - Què interessant veritat?
 - L'última dona pionera en aquest camp, és Ángeles Alvariño, oceanògrafa? Sabeu que vol dir això?
 - Va ser la primera dona en el món en investigar sobre els oceans.
- I finalment, en el camp dels drets, tenim a Clara Campoamor, Rosa Parks i Wangari Maathai.
- La primera és Clara Campoamor, una advocada que sempre va defensar els drets que tenen les dones.
 - I sabeu que va aconseguir?
 - Va impulsar el sufragi femení, és a dir, que les dones són lliures de decidir sobre la seua vida i poden votar i ser elegides per a càrrecs públics.
 - La següent és Rosa Parks, i aquesta és com jo, una persona negra. Per tant, en què penseu que va ser pionera?
 - Doncs, la història de Rosa, comença en un autobús. Ja que com era negra, no podia seure en certs seients de l'autobús sols pel seu color de pell.
 - Així doncs, va ser defensora dels drets de les persones negres i va ser la primera dona a reivindicar que tots hem de ser tractats per igual.
 - Per últim, tenim a Wangari Maathai. Aquesta també és una persona negra, però no va fer el

mateix que Rosa Parks. Aquesta te a veure amb el medi ambient, que penseu que va fer?

- Doncs, Wangari, Va ser la primera dona africana que va rebre el premi Nobel de la Pau, va lluitar per protegir els espais naturals d'Àfrica i va fundar un moviment que s'anomena Cinturó Verd, sobre la reforestació d'arbres en Kènia.

I fins ací les dones que componen el club de dones pioneres. Ara que ja sabeu algunes coses sobre elles, podeu formar part d'aquest club, per a aprendre moltes més coses sobre elles i allò que van fer. Teniu ganes?

El club vos enviarà el carnet perquè en formeu part.

Molts ànims, pioners i pioneres!

Una abraçada, El club de les Pioneres.

Annex 2: Carnet del Club

Il·lustració 4: Carnet del Club



Annex 3: Temporalització

Taula 5: Temporalització

	1 ^o Setmana	2 ^a Setmana	3 ^a Setmana	4 ^a Setmana	5 ^a Setmana
març					
abril					
maig					
juny					

Taula 6: Llegendatemporalització

	Alice Milliat
	Eduarne Pasaban
	Kathrine Switzer
	Jeane Baret
	Amelia Earhart
	Valentina Tereixkova
	Hipàcia d'Alexandria
	Ada Lovelace
	Ángeles Alvariño
	Clara Campoamor
	Rosa Parks
	Wangari Maathai
	Festes

II·lustració 5: Temporalització setmanal 1



Temporalització

Projecte dones pioneres

	Dillus	Dimarts	Dimecres	Dijous	Divendres
SEMANA 1	SESSIÓ 1 20/03/2023		SESSIÓ 2 22/03/2023	SESSIÓ 3 23/03/2023	
SEMANA 2	SESSIÓ 4 27/03/2023		SESSIÓ 5 29/03/2023	SESSIÓ 6 30/03/2023	
SEMANA 3	SESSIÓ 7 3/04/2023		SESSIÓ 8 5/04/2023		
SEMANA 4			SESSIÓ 9 19/04/2023	SESSIÓ 10 20/04/2023	
SEMANA 5	SESSIÓ 11 24/04/2023		SESSIÓ 12 26/04/2023	SESSIÓ 13 27/04/2023	
SEMANA 6			SESSIÓ 14 3/05/2023	SESSIÓ 15 5/05/2023	

II·lustració 6: Temporalització setmanal 2



Temporalització

Projecte dones pioneres

	Dillus	Dimarts	Dimecres	Dijous	Divendres
SEMANA 7	SESSIÓ 16 8/05/2023		SESSIÓ 17 10/05/2023	SESSIÓ 18 11/05/2023	
SEMANA 8	SESSIÓ 19 15/05/2023		SESSIÓ 20 17/05/2023	SESSIÓ 21 18/05/2023	
SEMANA 9	SESSIÓ 22 22/05/2023		SESSIÓ 23 24/05/2023	SESSIÓ 24 25/05/2023	
SEMANA 10	SESSIÓ 25 29/05/2023		SESSIÓ 26 31/05/2023	SESSIÓ 27 1/06/2023	
SEMANA 11	SESSIÓ 28 5/06/2023		SESSIÓ 29 7/06/2023	SESSIÓ 30 8/06/2023	
SEMANA 12	SESSIÓ 31 12/06/2023		SESSIÓ 32 14/06/2023	SESSIÓ 33 15/06/2023	

Annex 4: Conte digital

<https://drive.google.com/file/d/1rbfvn43ldgYjv72R7PYHnwlXbWJOWmWV/view?usp=sharing>

Annex 5: Propostes d'avaluació

1. <https://view.genial.ly/63eb74af9535b700128c406a/interactive-content-joc-tria-lopcio-correcta>
2. <https://view.genial.ly/63eb74f610fd50011bc67fc/interactive-content-joc-quina-dona-esta-darrere>
3. <https://view.genial.ly/63ed032b14d60000117e4260/interactive-content-joc-respon-a-les-preguntes>

Annex 6: Recursos activitat Alice Milliat

Vídeo 1:

<https://youtu.be/7pgoMcc08yA>

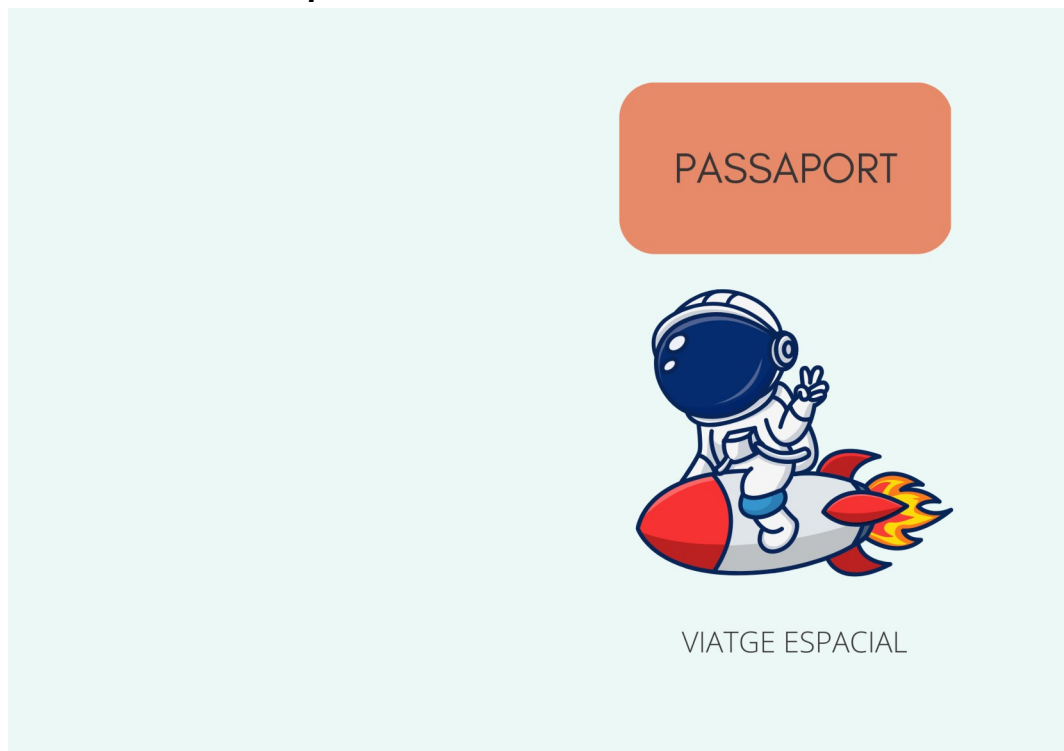
Vídeo 2:

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

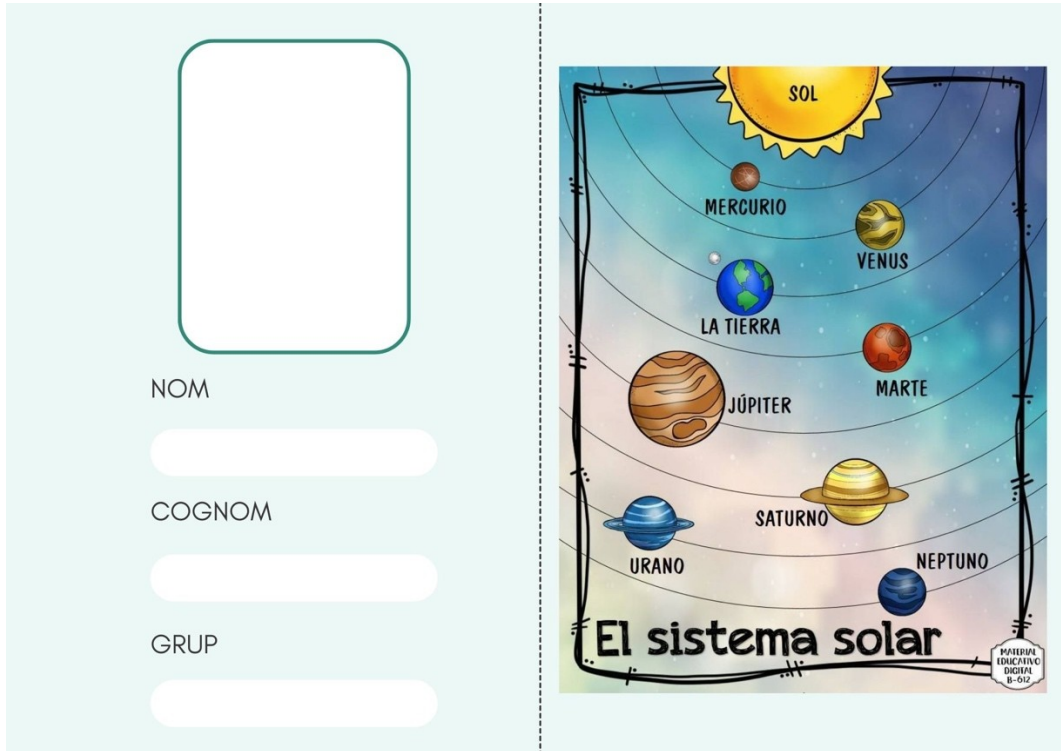
Annex 7: Recursos activitat Valentina Tereixkova

Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=hWfwVdUwXb8>

Il·lustració 7: Passaport 1



Il·lustració 8: Passaport 2



Annex 8: Activitat de l'espai

https://drive.google.com/file/d/1ES9aNu39yq_ImaMpMWvsBGk-dWTc1o1L/view?usp=sharing

Annex 9: Vídeo Ángeles Alvariño

<https://www.youtube.com/watch?v=aDxbX4eWkvo>

Annex 10: Activitat Rosa Parks

II·lustració 9: Imatge Discriminació

