



MATÈRIES DESTRESES LINGÜÍSTIQUES,
HABILITATS DIGITALS, MATEMÀTIQUES

EDAT: 5é - 6é (10 - 12 anys)

OBJECTIUS DE LES FITXES DE TREBALL

L'alumnat viu envoltat de pantalles, però moltes vegades no sap utilitzar-les de manera segura i efectiva. En la proposta didàctica següent convidem l'alumnat a reflexionar sobre com les usen i el temps que els dediquen. Concretament, abordarem les recomanacions sobre els videojocs i compartirem alternatives de joc allunyats de les pantalles.

Finalment, faran una investigació sobre diferents recursos digitals que els proposarem amb la finalitat de fer un banc de recursos digitals que podran utilitzar a l'aula.

Treball individual

- 1 _ A què dediques el temps lliure?
- 2 _ Screen Time

1 _ A què dediques el temps lliure?

L'objectiu d'esta enquesta inicial és obtenir informació per a treballar-la posteriorment, però també amb la finalitat de proporcionar al docent informació sobre l'ús que l'alumnat fa de les pantalles.

Poseu en comú les respostes i registreu-les en la pissarra o en algun suport visual de la manera següent:

- En un lateral de la pissarra escriviu tots els videojocs que s'esmenten sense que es repetisquen.
- A continuació, subratlleu els videojocs esmentats que mostren violència de qualsevol tipus.
- Respecte al temps que juguen, anoteu una creu per cada alumne que li dedique el temps següent:
 - Només els caps de setmana:
 - Menys d'1 h al dia:
 - Entre 1 h i 2 h al dia:
 - Més de 2 hores al dia:

El temps lliure permet fer activitats amb les quals es pot passar una bona estona, a soles, amb la família o les amistats.

Orientacions per a docents



A continuació, en este [formulari de Google Forms](#), plantegem algunes preguntes perquè les contesten individualment. És important que siguin sincers, perquè després tornaran a treballar-les en grup.

2 _ Screen Time

L'Associació Espanyola de Pediatria recomana que l'“screen time”, o temps màxim que haurien de dedicar els i les joves a estar davant de les pantalles, és de 2 h al dia. A més, recomanen que un adult en supervise els continguts i que no siga mai en hores de menjar.

A continuació, se'ls planteja que facen alguns càlculs senzills i distribuïsquen les 24 hores del dia entre les diferents activitats que fan.

“Si un/a jove de la seua edat ha de dormir entre 9 i 12 hores al dia. Posem per cas que dorm 9 hores. I passa a l'escola 6 hores. Com distribuïx el temps restant durant el dia? Quantes hores del dia li queden lliures?”.

Si dedicara 2 hores al dia a les pantalles (televisió, ordinador, mòbil, tauleta, videoconsola...), en teoria li quedarien: **Solució: $24 - 9 - 2 = 7$ hores lliures***

Si la majoria d'alumnes han contestat que hi dediquen més temps, seria recomanable utilitzar el nombre d'hores que ha eixit en la majoria.

Finalment, se'ls proposa que repartisquen les 7 hores que els queden lliures entre la resta de tasques del dia a dia amb l'ajuda de la [presentació de CANVA Screen Time](#) i un full de càlcul. **Alimentar-se** (desdejunar, berenar i sopar), **dedicar-se cura personal** (vestir-se, dutxar-se, llavar-se les dents, anar

al bany...), **fer tasques escolars i extraescolars** (fer deures, treballs, activitats extraescolars, llegir...), passejar la **mascota**, estar amb la **família**, vore els **amics i amigues**, fer **esport, jugar**, ajudar en les **tasques de casa** (parar taula, ordenar l'habitació...), etc. I això, tenint en compte que no perden ni un segon en altres coses!

Treball en equip

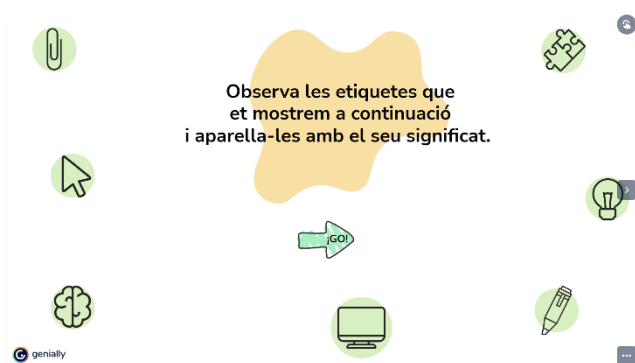
- 1 _ Analitzem els nostres videojocs
- 2 _ Els nostres jocs preferits
- 3 _ Curiositats en la xarxa
- 4 _ Fem un banc de recursos online

En esta segona part de la proposta, **l'alumnat treballa en grups de 4 o 5**. És recomanable que siguin grups heterogenis perquè puguin ajudar-se els uns als altres i que fomenten vincles positius. De la mateixa manera, treballar així permetrà que l'alumnat interactue amb companys amb qui no ho fa habitualment i que puguin trobar aficions o interessos comuns, i enfortir la pertinença al grup-aula.

1 _ Analitzem els nostres videojocs

Per a esta activitat proposem fer una anàlisi de les recomanacions i classificació dels seus videojocs.

Amb esta finalitat seria interessant que portaren a l'aula alguns dels videojocs que tenen a casa. Les caixes dels videojocs contenen etiquetes amb què poden treballar. Les identificarem per a fer conscient l'alumnat de la classe de videojocs que consumix.



Abans que duguen a terme l'activitat, proposem visualitzar el vídeo següent, d'Internet Segura 4Kids, en què s'explica el significat de les etiquetes dels videojocs. Com a usuaris, és important que estiguen informats per a poder decidir quin ús en fan.

<https://www.youtube.com/watch?v=gYMUmEK9SFg>

Finalitzat el vídeo i per a vore si els ha quedat clar, podeu resoldre conjuntament [l'activitat de Genially](#) següent.

Si ja tenen clar el que significa cada etiqueta, **ara és el moment de vore quines etiquetes porten els videojocs que utilitzen.** Són apropiats per a la seua edat? Per què? Si no tingueren etiquetes o no disposen de la caixa per a vore-les, podeu pensar quines són les etiquetes que haurien de portar tenint en compte el que han après.

En este enllaç podeu vore el rànquing dels videojocs més venuts segons l'**Associació Espanyola de Videojocs** i les recomanacions d'edat.

<http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/los-videojuegos-mas-vendidos/>

2 _ Els nostres jocs preferits

Jugar és molt important en el desenvolupament de l'alumnat i a més és una forma divertida d'aprendre. En esta activitat els proposem que compartisquen jocs que no impliquen l'ús de pantalles i que les compartisquen amb tota la classe en un [mur col·laboratiu de padlet](#) com este.

Per si no se'ls ocorren idees de jocs, en este enllaç de l'Agència Espanyola de Consum, Seguretat Alimentària i Nutrició, en trobareu un muntó. <http://www.activilandia.aecosan.msssi.gob.es/parque-juegos-aire-libre.html>

Per a fer-ho hauran de treballar inicialment en parelles, comentar durant uns minuts els seus jocs sense pantalla preferits i triar els dos que més els agraden.

Quan els tinguen, hauran de preparar una xicoteta descripció de cada joc:

- Quin tipus de joc és: individual o per equips, a l'aire lliure o a cobert, intel·lectual o físic, competitiu o no, etc.
- Si necessita algun tipus de material: pilota, cordes, cartes, etc.
- Com s'hi juga
- Per què és el seu joc preferit i tota la informació que considereu rellevant.

Per a presentar esta part de l'activitat, et pot servir d'ajuda esta [imatge de CANVA per a la pissarra digital](#).

Endavant!

3 _ Curiositats en la xarxa

Internet, a més d'una eina per a jugar, també és una gran eina de comunicació. En la xarxa podem trobar revistes, blogs i diaris digitals, entre altres recursos, que ens poden servir per a conèixer el que passa en el nostre entorn més pròxim, però també en l'altra part del món.

En canvi, **és molt important saber que no tot el que es publica en Internet és cert i resulta fonamental contrastar la informació i conèixer quines pàgines són fiables i quins no.** A continuació us convidem a "xafardejar" alguns recursos interessants que us poden servir per a mantindre-vos informats, divertir-vos i també per a fer consultes i investigacions per a escola.



Organitza la classe per equips i repartix-los les diferents pàgines web que us proposem en esta [presentació de CANVA](#).

Cada equip haurà d'entrar en els enllaços a què es compromet a omplir les dos preguntes que es proposen al final de la presentació. És important que ho facen bé, busquen, lligin i paren atenció per a poder descobrir les coses més curioses i interessants que hi ha en cada web. Després ho compartiran amb la resta de la classe!

I ara que ja coneixen noves pàgines web interessants que els poden ajudar a l'aula, abans de començar a navegar és important tindre clar alguns conceptes.

Saben per a què servixen les cookies? O com s'inicia sessió en una aplicació si no recorden l'usuari i la clau?



Anima'ls a resoldre este [Quiz de Genially](#) per a descobrir estes coses i altres més.

4 _ Fem un banc de recursos online

En esta activitat els proposem que creen un banc de recursos digitals que pugueu utilitzar en el vostre dia a dia. Podeu imprimir les fitxes o també fer-ho en línia i deixar-les en una carpeta en l'ordinador de l'escola. És interessant que prenguen nota de l'enllaç de cada recurs i per a què servix.



Per a posar-se d'acord sobre com organitzar-ho, els pots orientar amb esta imatge de CANVA per a la [pissarra digital](#). És important que es posen d'acord. Amb esta finalitat, cada u tindrà un torn de paraula per a donar l'opinió i, entre tots i totes hauran de decidir com serà el seu banc

de recursos.