

Descobrint la sexualitat

Un projecte d'innovació centrat en el Breakout per apropar l'educació sexual a alumnes de cinquè i sisè d'Educació Primària

Discovering sexuality

A project focused on Breakout to introduce sex education to fifth and sixth grade students of Primary Education

Treball de Final de Grau

Autora: Sandra Molina Gil
Tutor: Salvador Viciano Caballero
Grau en Mestre/a en Educació Primària
Curs 2019/2020

ÍNDEX

RESUM I ABSTRACT	4
1. INTRODUCCIÓ	5
2. ANTECEDENTS TEÒRICS DE REFERÈNCIA	7
2.1 Sexualitat i educació sexual	7
2.1.1 La influència negativa de l'era digital en la sexualitat	8
2.1.2 La responsabilitat d'educar en sexualitat	8
2.1.3 Un canvi de perspectiva en l'educació sexual	10
2.2 El Breakout educatiu	11
2.2.1 Quins beneficis aporta el Breakout a l'aula?	12
2.2.2 Fases de planificació	13
3. MÈTODE	14
3.1 Detecció d'una necessitat educativa	14
3.1.1 Contextualització	14
3.1.2 Objectius del projecte	15
3.2 Fase de planificació i disseny	15
3.2.1 Temporització	16
3.2.2 Primera sessió	17
3.2.3 Segona sessió	21
3.3 Fase d'avaluació	24
4. AVALUACIÓ DEL PROJECTE	26
4.1 Instrument d'avaluació	26
4.2 Mostra	27
4.3 Resultats	27
5. CONCLUSIONS	31
6. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES	34
7. ANNEXOS	37

Annex 1. Programació de les activitats	37
Annex 2. Contextualització curricular	44
Annex 3. Material de la primera sessió	48
Annex 4. Material de la segona sessió	54
Annex 5. Instruments d'avaluació del projecte	88
Annex 6. Validació del projecte per part d'experts	90
Recursos utilitzats per elaborar el material del Breakout	95
Referències bibliogràfiques	95

ÍNDIX DE FIGURES

Esquema 1. <i>Com entenem la sexualitat</i>	7
Esquema 2. <i>Fases d'un Breakout</i>	13
Esquema 3. <i>Distribució del circuit</i>	17
Esquema 4. <i>Distribució del Breakout</i>	21
Imatge 1. <i>Rúbrica d'autoavaluació del projecte</i>	25
Gràfic 1. <i>El projecte pot ser útil per treballar l'educació sexual?</i>	28
Gràfic 2. <i>Grau d'adaptabilitat del projecte segons les necessitats dels docents i els alumnes</i>	28
Gràfic 3. <i>Context d'aprenentatge per treballar l'educació sexual</i>	29
Gràfic 4. <i>Temporització</i>	29
Gràfic 5. <i>Recursos</i>	29
Gràfic 6. <i>Disseny i selecció del material</i>	30

RESUM

El present treball parteix de la idea que és important oferir educació sexual des dels centres educatius tan aviat com sigui possible, i també que no hi ha una metodologia ni procediments establerts a l'hora d'educar la sexualitat a les escoles. L'objectiu principal d'aquest projecte d'innovació és apropar l'educació sexual a l'Educació Primària mitjançant un Breakout educatiu i l'aplicació d'elements del joc, per tal de crear una experiència d'aprenentatge dinàmica i significativa. S'ha dissenyat un projecte de dues sessions destinat a alumnes de cinquè i sisè i s'ha presentat a un grup de docents, que l'ha valorat positivament.

Paraules clau: Educació sexual, Sexualitat, Educació Primària, Gamificació, Ludificació

ABSTRACT

It's important to offer a sex education at school as soon as possible, and there is not a method or a process established when teachers are teaching sexuality at school. The main fact of this innovation project is to introduce sex education at Primary Education through an educative Breakout and the application of game elements, with the purpose of creating a dynamic and meaningful learning experience. This project has been divided in two sessions for fifth and sixth grade students and it has been exposed to teachers, who have given a positive assessment.

Key words: Sex education, Sexuality, Primary education, Gamification, Ludification

1. INTRODUCCIÓ

La societat de l'era digital evoluciona constantment, i l'educació té un paper fonamental a l'hora de formar els nens i nenes per a poder resoldre problemes que es trobin al seu dia a dia amb èxit. Per això, una de les seves fites és aconseguir que els alumnes siguin competents. Els sistemes educatius s'han d'adaptar a les noves exigències d'un món global basat en el coneixement i la informació, en el qual han guanyat importància les habilitats comunicatives i el treball cooperatiu. Això es tradueix, en l'àmbit educatiu, en l'aplicació de noves metodologies i del currículum vigent, que posa èmfasi en les competències que han d'assolir els alumnes a cada àrea.

Per tant, cal innovar en educació per fer front als canvis, adaptant-se a aquest nou paradigma i els desafiaments que comporta. Les metodologies actives cedeixen el paper protagonista als alumnes i el paper del docent queda en un segon pla, com a guia en el procés d'ensenyament i aprenentatge. A més, els coneixements que s'aprenen passen de conceptes teòrics a la inclusió d'actituds i procediments. L'aprenentatge passa de ser transmissiu a generar tota una experiència que engloba diverses àrees, en què l'avaluació forma part del procés i facilita l'autoregulació. Així, els alumnes no només aprenen dels docents, sinó també entre iguals, i ho fan de manera cooperativa.

Una de les innovacions que s'ha anat introduint a les escoles és l'ús de les tecnologies de la informació, ja que formen part del dia a dia dels estudiants i la seva aplicació a l'aula motiva l'interès per aprendre. El Breakout educatiu i l'aplicació d'elements del disseny de jocs inclouen l'ús d'eines digitals i ofereixen als alumnes una nova experiència d'aprenentatge, en què es desenvolupen competències i habilitats com l'ús de recursos digitals, el treball cooperatiu, el pensament crític i deductiu, i la comunicació, entre d'altres.

Aquesta metodologia pot aportar beneficis a l'hora de tractar temes com l'educació sexual, que sovint suposa un repte a l'hora d'introduir-se a les aules. Segons Pierce (2016), educadora social i experta en sexualitat, els nens i nenes i els adolescents d'avui dia reben informació de manera massiva. La pornografia, els videojocs, les xarxes socials i la publicitat aporten una visió confosa i allunyada de la realitat, que dificulta la capacitat per establir expectatives adequades i sentir-se bé amb la pròpia sexualitat. Quan els estudiants esdevenen adolescents i adults, aquesta falta de consciència pot provocar episodis de violència de gènere, masclisme, dubtes a l'hora d'enfrontar-se a la sexualitat, els propis sentiments i l'afectivitat.

A Educació Infantil i Primària es poden començar a treballar les actituds, els rols no discriminadors i les informacions bàsiques sobre la sexualitat. A Cicle Superior, concretament, els alumnes ja han entrat a l'etapa de la pubertat i comencen a experimentar canvis físics i hormonals. Cada cop s'interessen més per agradar, se senten atrets per altres persones i tenen interès per temes relacionats amb la seva sexualitat, ja que estan a punt d'assolir la maduresa sexual.

És per això que s'ha volgut aprofundir sobre l'educació sexual en aquest Cicle, ja que és un moment clau en la sexualitat dels nens i nenes. Aquest tema els genera interès i és necessari aclarir possibles dubtes mitjançant una informació de qualitat i una metodologia adaptada a les seves necessitats. La finalitat del present treball és comprovar si l'aplicació del Breakout educatiu i elements del disseny de joc com a metodologia activa permeten introduir aquest tema a partir d'una experiència d'aprenentatge, en què els alumnes construeixen el seu propi aprenentatge a partir de les pautes del mestre.

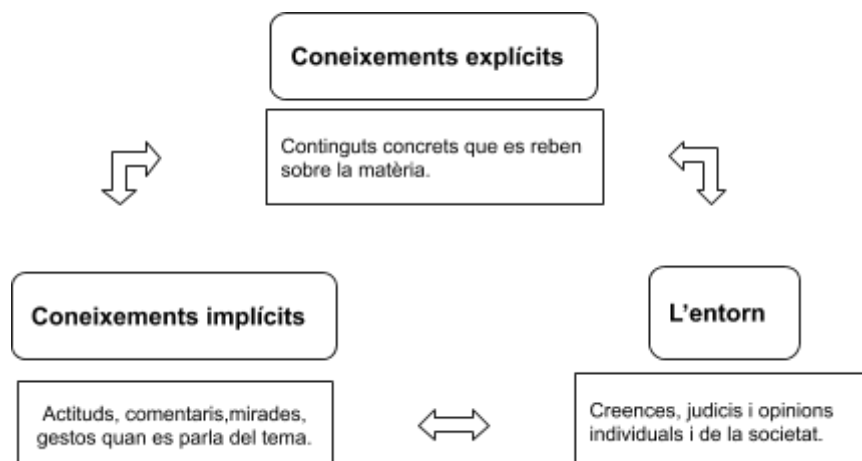
2. ANTECEDENTS TEÒRICS DE REFERÈNCIA

2.1 Sexualitat i educació sexual

La Unesco (2010) defineix la sexualitat com un aspecte fonamental de la vida humana. Tot allò que té a veure amb la nostra vida pot afectar i servir com a aprenentatge per la nostra sexualitat. Hostalet i Mejías (2010) distingeixen tres dimensions: la reproductiva, que fa referència a la salut sexual i la reproducció humana; l'eròtica, que contempla l'autoconeixement i l'autoestima, la satisfacció i el plaer; i l'afectiva, que té en compte la manera d'expressar-se i relacionar-se amb els altres.

Hostalet i Mejías (2010) també exposen que l'objectiu de l'educació sexual és contribuir al fet que els infants i joves aprenguin a conèixer-se, acceptar-se i expressar-se, de manera que siguin feliços, responsables i autònoms amb la seva sexualitat. Cadascú és únic i viurà la seva sexualitat de manera diferent als altres, i la pròpia sexualitat també anirà canviant perquè forma part d'un procés dinàmic que va evolucionant.

Segons Crespi (2014), els infants i joves aprenen sobre sexualitat a partir de la influència de tres elements interrelacionats:



Esquema 1. Com entenem la sexualitat segons Crespi (2014).

2.1.1 La influència negativa de l'era digital en la sexualitat

López (2012) exposa que vivim en una societat digital en què els continguts sexuals s'han convertit en un producte que es ven i es consumeix. Els infants i joves reben informació de manera massiva i observen a la societat conductes i models sexistes. Perceben que als mitjans de comunicació i a les xarxes socials es parla de sexualitat, però en canvi no els informen a casa ni a l'escola de manera tan explícita. Per tant, el problema dels joves no és la falta d'informació, sinó tot el contrari, reben molta informació però aquesta és poc precisa i de mala qualitat. El resultat d'aquesta informació massiva és la confusió de la població més jove.

Caballero (2018) opina que l'educació sexual que proporcionen les escoles i instituts és insuficient, fet que provoca que els alumnes prenguin com a model sexual la pornografia. L'estudi de SexAfin (2019) demostra que els docents i les famílies tenen una visió de la infantesa com a etapa innocent i asexual, i que dificulta que els nens i nenes rebin la informació necessària sobre la sexualitat.

2.1.2 La responsabilitat d'educar en sexualitat

Qui ha d'educar la sexualitat? La família té un paper important en l'educació dels nens i nenes des que neixen, i també el té en la seva educació sexual. Segons Crespi (2014), té la responsabilitat de construir les bases de la sexualitat dels fills i filles. Suposa un referent adult per als infants, i els seus valors i actituds vers la sexualitat influeixen en la manera com interpretaran la sexualitat els nens i nenes. Pinyol (2019) afegeix que tractar temes relacionats amb la sexualitat amb la família és un punt clau per l'educació sexual i és una tasca que no es pot deixar només en mans de l'escola.

Segons López (2012) una altra tasca que haurien de fer els pares i mares és respondre de manera oberta i senzilla a les preguntes dels fills i filles, adaptant-se sempre al seu vocabulari i nivell de coneixements. Si s'aconsegueix crear un clima en què els infants se sentin còmodes al nucli familiar, s'establirà una relació de confiança i llibertat que els permetrà aprendre el "codi de la intimitat". És a dir, aprendre a mirar i ser mirat, acariciar, comprendre i expressar emocions i regular-les. Sense la capacitat per confiar en un mateix i en l'altre, les relacions sexuals i afectives són difícilment satisfactòries.

Companys (2016) destaca que a les escoles i instituts hi ha docents que consideren que l'educació afectiva i sexual no és responsabilitat seva, que no tenen la formació adequada per fer-ho i que es tracta d'un tema que els genera molta inseguretats. En aquests casos el currículum ocult, és a dir els valors i actituds dels docents, pot arribar a ser contraproductiu si el professorat reproduïx estereotips de gènere i altres discursos contradictoris.

El paper de l'educador o educadora segons Hostalet i Mejías (2010) haurà de ser de suport i guia per procurar que cada alumne es conegui, s'accepti i treballi la seva autoestima. López (2012) afegeix que la informació que aporten els docents ha de ser fonamentada i basada en l'ètica de les relacions sexuals i amoroses, la igualtat entre sexes, la salut i el plaer compartit enfront de l'egoista.

Per tant, famílies i escola han de treballar plegades en l'educació sexual dels fills i alumnes. Ambdós són agents de l'entorn dels nens i nenes i joves, i el seu model i la informació que els aporten contribueix al desenvolupament de la seva persona i, per tant, de la seva sexualitat.

2.1.3 Un canvi de perspectiva en l'educació sexual

Com s'ha d'educar la sexualitat? Companys (2016) exposa que l'educació integral de la sexualitat permet a infants i joves desenvolupar habilitats i valors per a la vida, ja que l'educació sobre el consentiment o no consentiment és essencial per a la construcció de relacions saludables i respectuoses, la bona salut sexual. Ensenyar als més joves a reconèixer i respectar els límits i gustos personals dels altres pot ajudar a crear una societat lliure de viure la sexualitat que cadascú desitja sense sentir vergonya, sempre respectant als altres.

La formació per l'alumnat als centres educatius, des del punt de vista de Pichardo (2015), ha de començar tan aviat com sigui possible i ha d'abastar temes més variats, de manera que s'inclogui la diversitat de maneres d'estimar i desitjar, i el respecte cap a totes elles. La formació del professorat és imprescindible per aconseguir crear un clima de seguretat i que els docents siguin capaços d'aplicar a les aules les eines necessàries per intervenir quan es produeixi alguna situació de discriminació. La diversitat sexual ha de passar de ser un problema a l'hora d'educar per convertir-se en una oportunitat per treballar el respecte a la riquesa de variabilitat d'opcions sexuals, orientacions i identitats. Les escoles i instituts han de ser espais de convivència, no de coexistència.

Cadascú és lliure d'organitzar-se la vida sexual i amorosa. Per això, López (2012) explica que cal facilitar als alumnes una bona informació i capacitar-los per prendre les seves pròpies decisions amb responsabilitat. Això farà que els nens i nenes i joves siguin més autònoms i facin front a la presa de decisions. Per tant, hi ha d'haver un canvi d'enfocament que passi de la visió mèdica i preventiva de l'educació sexual cap a la presa de consciència que cadascú és responsable de la seva sexualitat, i que hi ha una àmplia diversitat de formes de viure-la, sentir-la i expressar-la. Aquesta nova perspectiva ha d'incloure la igualtat de gènere i la diversitat de sexualitat com a drets de les persones.

Sanchis (2010), professora de secundària i formadora del professorat en educació sexual, afegeix que aquest tipus de model defensa la sexualitat com a valor i que com a tal, no es pot treballar només de manera que els alumnes puguin identificar allò que no els agrada, sinó que han de descobrir també el que sí que accepten i desitgen. Cesena, Juárez i Salvador (2016) destaquen que s'han de planificar activitats, metodologies d'aprenentatge i missatges adequats als coneixements de l'alumnat i al seu desenvolupament, mantenint els continguts adequats al seu nivell maduratiu. D'aquesta manera, els alumnes podran desenvolupar la seva autonomia a les relacions afectives amb els altres i seran capaços de prendre decisions.

2.2 El Breakout educatiu

Poyatos (2018) defineix el Breakout com a eina que ens permet desenvolupar experiències significatives a l'aula, i opina que un bon moment per implementar-lo pot ser a l'inici de curs perquè els alumnes es coneguin, en finalitzar un projecte per repassar els conceptes treballats o bé per tancar un curs de manera divertida. Fernández, Martínez i Poyatos (2018) el defineix com a joc de fuga que suposa una experiència d'aprenentatge ludificada i immersiva en què l'alumnat ha de resoldre diferents reptes, enigmes i problemes connectats al currículum per aconseguir un objectiu comú: obrir una capsa amb diferents cadenats.

Werbach i Hunter (2015) citat per Fernández, Martínez i Poyatos (2018, p.53), afegeixen que ambdues experiències contenen dinàmiques, mecàniques i components del joc que pretenen modificar actituds i comportaments per aconseguir que el procés d'ensenyament-aprenentatge sigui eficient.

2.2.1 Quins beneficis aporta el Breakout a l'aula ?

Segons Negre (2017), els Breakouts deriven dels Escape Rooms i se centren a obrir una capsa tancada amb cadenats de diferent tipus. Per obrir-los, s'han de resoldre problemes i enigmes que proporcionen les combinacions d'aquests. Resulten una eina molt útil, ja que es poden adaptar i treballar qualsevol contingut curricular. A més, permeten que els alumnes interactuïn i aprenguin a col·laborar, desenvolupin el pensament crític i l'habilitat per resoldre problemes, millorin la comunicació verbal, aprenguin a esforçar-se, treballin el pensament deductiu a partir de les pistes, i ho facin sota pressió perquè tenen un temps limitat per obrir la capsa. Així, els alumnes són els protagonistes de l'aprenentatge i es diverteixen alhora.

Els Breakouts prenen elements bàsics del disseny dels jocs i els adapten a processos d'ensenyament-aprenentatge perquè es puguin aplicar a l'aula. Segons Poyatos (2018), hi ha cinc connexions que faciliten que els alumnes s'impliquin en la construcció del coneixement i es motivin: el component lúdic, l'aprenentatge cooperatiu, el reconeixement de les intel·ligències múltiples, l'aprenentatge basat en reptes i l'ús de les TIC (Tecnologies de la Informació i Comunicació).

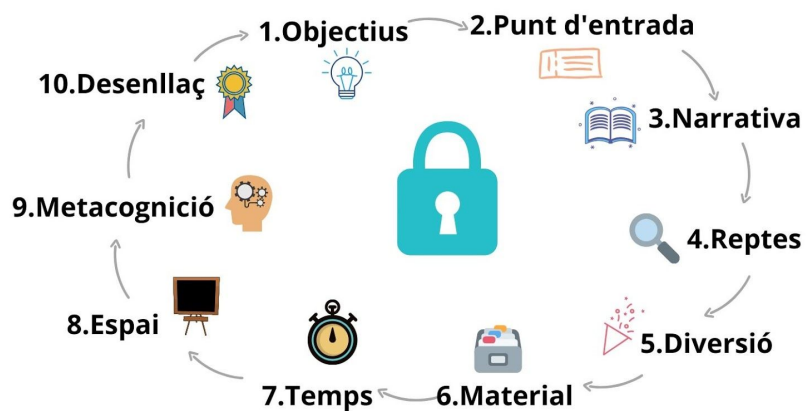
El component lúdic del joc fomenta la motivació intrínseca dels nens i nenes gràcies a l'autonomia que els dóna, la posada en pràctica de les seves competències i les relacions interpersonals que es creen. Mitjançant l'aprenentatge cooperatiu, els estudiants es relacionen entre ells amb un objectiu comú: superar el joc amb èxit. Aquestes interaccions afavoreixen la cohesió del grup i les competències socials i crítiques.

Els reptes que proposen els Breakouts han de ser variats i han de tenir en compte les intel·ligències múltiples dels jugadors, i s'han d'ajustar a les seves habilitats i capacitats. Com més gran és la dificultat d'un repte respecte a les competències individuals, més provoca avorriment i frustració als alumnes. En canvi, si els reptes són adequats, el nivell de motivació i implicació incrementa.

La incorporació de les TIC suposa desenvolupar la competència digital de l'alumnat i, a més, és també un benefici perquè permet presentar els continguts de manera més atractiva. Els alumnes estan habituats al joc i l'ús de dispositius en el seu entorn més proper, i això facilita que al context escolar els resulti senzill aplicar els mecanismes que ja coneix per les seves pràctiques socials fora de l'aula al procés d'aprenentatge.

2.2.2 Fases de planificació

Fernández, Martínez i Poyatos (2018) aconsellen que, a l'hora de planificar un Breakout educatiu, es faci una bona selecció dels objectius d'aprenentatge i es proposi una narrativa que interessi als alumnes i els mantingui motivats. Pel que fa a les proves, es recomana que n'hi hagi entre sis i vuit, i que siguin de diferents tipus, incloent-hi el treball de desenvolupament d'estratègies de raonament, el pensament lateral, la deducció i investigació, i experimentació i/o. Les fases que proposa Poyatos (2018) per dissenyar una proposta de gamificació de Breakout són les següents:



Esquema 2. Fases d'un Breakout segons Poyatos (2018).

3. MÈTODE

El projecte d'innovació ha estat dissenyat amb l'objectiu d'apropar l'educació en sexualitat a Educació Primària de manera transversal, atractiva i significativa pels alumnes, ja que participen activament en el procés d'aprenentatge. Com s'ha exposat anteriorment, la gamificació aporta nombrosos beneficis, i el Breakout educatiu és una de les seves variants.

Negre (2017) afirma que aquesta metodologia fomenta l'activitat i la participació, permet combinar continguts curriculars, afavoreix el treball cooperatiu i la resolució de problemes, millora la competència verbal i els alumnes poden construir el seu aprenentatge alhora que es diverteixen. Amb la implementació del projecte es pretén comprovar si aquesta metodologia és una bona eina per treballar l'educació sexual.

El projecte consta de tres fases: detecció d'una necessitat educativa, planificació i disseny, i avaluació.

3.1 Detecció d'una necessitat educativa

3.1.1 Contextualització

La programació d'aquest projecte està pensada per posar-se en pràctica a l'escola Mas Prats de Palafolls, concretament a 5è i 6è d'Educació Primària. El centre educatiu es defineix com a inclusiu, obert i participatiu; amb una metodologia basada en l'aprenentatge significatiu i funcional, en què es construeix el coneixement a partir de projectes interdisciplinaris i es respecta el ritme i la manera d'aprendre de cada alumne. L'escola compta amb una aula de Suport Intensiu d'Escolarització Inclusiva (SIEI) per atendre l'alumnat amb necessitats educatives específiques.

A 6è hi ha tres classes i a 5è dues, d'uns 25 alumnes cadascuna. Són grups força heterogenis amb necessitats educatives diverses. El nivell general dels nens i nenes és fluix, hi ha manca d'esforç, d'organització del treball i estructuració; ja que alguns alumnes van arribar a Cicle Superior sense haver assolit els mínims exigibles de Cicle Inicial i Mitjà.

3.1.2 Objectius del projecte

- **Generals:**

-Apropar l'educació sexual a Educació Primària segons un model basat en la perspectiva d'igualtat de gènere i diversitat.

- **Específics:**

-Dissenyar una proposta d'innovació centrada en el Breakout educatiu per treballar la sexualitat al Cicle Superior d'Educació Primària, tenint en compte el nivell maduratiu dels alumnes.

-Aprofundir sobre el concepte de sexualitat i els seus valors implícits mitjançant els components bàsics del disseny de jocs.

3.2 Fase de planificació i disseny

El projecte consta de dues sessions, que permeten als alumnes apropar-se a la sexualitat de manera dinàmica i distesa a través d'elements del disseny de jocs i d'un Breakout educatiu. Inclou competències de l'àrea d'educació en valors socials i cívics, i de coneixement del medi natural i social; i també es treballa la competència digital, matemàtica i comunicativa (*Veure Annex 2*).

Aquestes activitats pretenen fomentar un model d'educació sexual que inclogui la igualtat de gènere, els drets de les persones, la diversitat de gèneres i maneres d'expressar els sentiments, i l'autoconeixement. El projecte presenta l'educació sexual a Educació Primària de manera innovadora, a partir de la creació d'un context d'aprenentatge que provoca reaccions emocionals en els alumnes.

A partir de les primeres reflexions que sorgeixin amb la implementació del projecte es podrà seguir desenvolupant al llarg del curs, si s'escau. La intenció és que es vagin ampliant els coneixements progressivament i es pugui adaptar la proposta als altres cicles d'Educació Primària (*Veure Annex 1*).

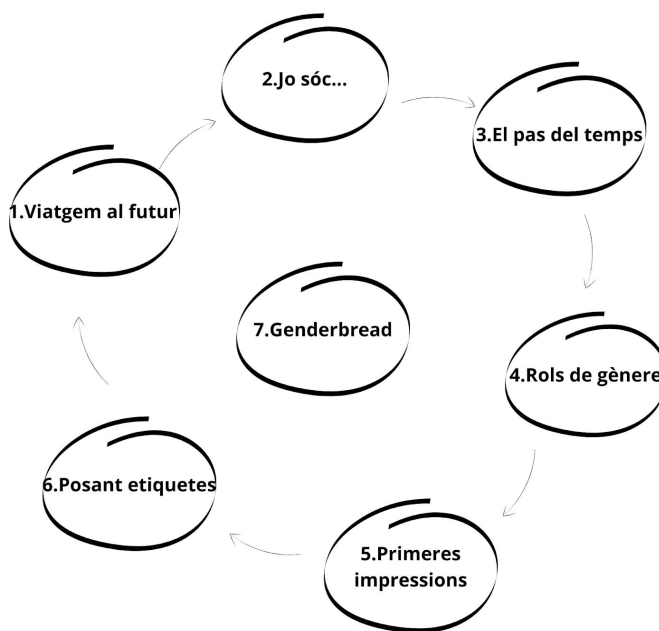
3.2.1 Temporització

La implementació del projecte, que consta de dues sessions d'una hora i trenta minuts cadascuna, està programada per realitzar-se de manera paral·lela al tema de la reproducció humana, ja que és un contingut de Cicle Superior i permet presentar-lo com una expressió i possibilitat més de la sexualitat des de la perspectiva de la igualtat de gènere, donant visibilitat a la diversitat d'opcions i manifestacions d'aquesta.

Tot i això, la posada en pràctica podria produir-se en qualsevol moment del curs si fos necessari, ja que els continguts que engloba són transversals, sempre que aquests s'adaptin a les demandes i característiques del grup i dels docents.

3.2.2 Primera sessió

La sessió *Explorem la sexualitat* consisteix en un circuit per equips format per set proves distribuïdes per l'espai de la següent manera:



Esquema 3. *Distribució del circuit.* Font: Elaboració pròpia

Els alumnes s'han d'organitzar en sis equips numerats i fets per la mestra tenint en compte la diversitat d'habilitats i capacitats, de manera que siguin equitatius. A cada grup se li entrega una graella de validació, que ha d'anar omplint amb segells cada cop que superi una prova. Cada alumne té un dossier per anotar les seves reflexions. Han de passar d'una prova a una altra seguint el circuit, en el sentit que indiquen les fletxes. Cada grup comença per la prova del número que se li ha assignat (*Veure Annex 3*).

A cada prova hi ha les instruccions que s'han de seguir per fer el circuit de manera autònoma, exceptuant la setena, que la dirigeix la mestra i la realitzen tots els equips conjuntament. Cadascuna de les proves tracta un aspecte relacionat amb la sexualitat:

-*Viatgem al futur*: Permet reflexionar sobre els canvis i l'evolució que fem al llarg de la vida. Els alumnes han de visualitzar com creuen que serà la seva vida en un futur i quins objectius els agradaria haver assolit. Afavoreix l'autoconeixement.

-*Jo sóc...*: Es tracta que cada alumne pensi en els seus punts forts i dèbils, però que se centri en els trets positius de la seva personalitat. A més d'aquest exercici personal, han d'intentar veure virtuts en els altres. S'adonaran que tothom és únic i especial. També afavoreix l'autoconeixement.

-*El pas del temps*: Introdueix el concepte de sexualitat com a característica de les persones, que els acompanya durant tota la vida. Mitjançant imatges, hauran d'identificar les diferents etapes vitals i reflexionar sobre com es deu viure la sexualitat a cadascuna d'elles. Els nens i nenes hauran d'identificar els canvis físics que han anat fent fins al moment actual. Permet conèixer les característiques de la pubertat i introduir la sexualitat.

-*Rols de gènere*: Mitjançant una versió teatralitzada del conte tradicional de la *Caputxeta Vermella*, els alumnes entendran què són els estereotips de gènere i reflexionaran sobre algunes situacions quotidianes.

-*Primeres impressions*: En relació amb els estereotips i les etiquetes, aquesta activitat permet reflexionar sobre els prejudicis. A partir d'unes imatges de diferents persones els alumnes hauran de pensar com s'imaginen que és el seu estil de vida.

-*Posant etiquetes*: Aquesta dinàmica tracta la diversitat i el respecte cap als altres mitjançant un curtmetratge sobre l'assetjament.

-*Genderbread*: Aquesta última activitat permet conèixer conceptes com el sexe, el gènere, i l'orientació sexual. Acaba de relacionar les reflexions que han sorgit de les diferents proves i pensar en la pròpia sexualitat. Després de la posada en

comú final, els grups que tinguin la graella de validació completa rebran una targeta que podran fer servir a la segona sessió i canviar-la per una pista.

L'estructura de cada activitat es correspon amb la de les dinàmiques, en què es busca una reflexió després de cada tasca o simulació. En aquest cas, s'afegeixen components lúdics com el temps limitat, la distribució en forma de circuit, el fet que aprenguin per equips sense l'explicació de la mestra fins a la reflexió final, i l'obtenció d'una recompensa que complementa l'aprenentatge que han construït i poden aplicar al Breakout.

Aquests elements fan que es generi un clima que afavoreix la comunicació i l'intercanvi d'idees. S'aconsegueix l'aprenentatge entre iguals a partir de les aportacions de cada membre del grup. El fet de presentar els conceptes de la sexualitat d'aquesta manera i no a partir d'un text o un taller en què els alumnes només reben la informació, fa que s'estimuli el pensament crític i la construcció del propi coneixement, i capta més fàcilment l'interès dels alumnes per aprendre. A més, el factor emotiu que provoca el joc dóna significat als coneixements adquirits.

La introducció al tema permet conèixer les idees prèvies dels alumnes i generar-los un primer impacte, ja que les activitats trenquen amb alguns estereotips que estan arrelats a la societat. Les reflexions dels alumnes en la posada en comú donen pistes al docent sobre els esquemes mentals que tenien de la sexualitat, i com els han reestructurat a partir dels nous aprenentatges que han fet (*Veure Annex 1*).

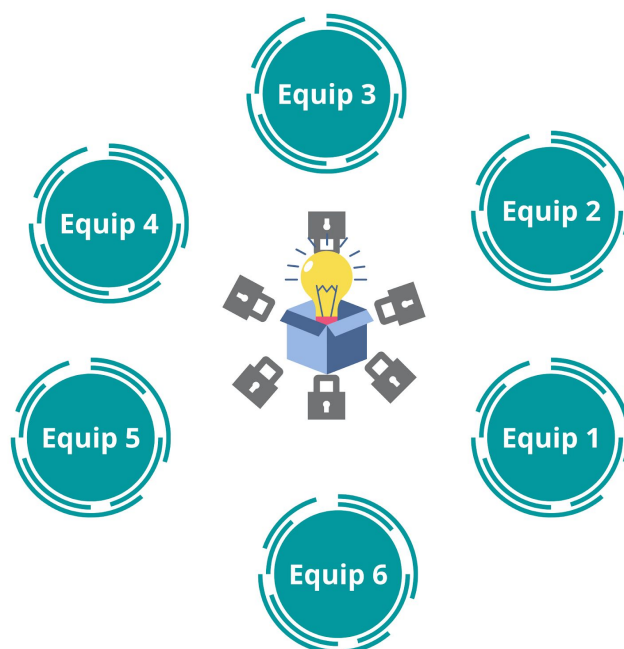
3.2.2.1 Recursos didàctics

- Recursos espacials. Per a realitzar el circuit en grups cooperatius els alumnes necessiten un espai relativament ampli en què es puguin moure entre les proves lliurement, sense obstacles que ho dificultin. Si les dimensions de l'aula ho permeten i el volum d'alumnes és reduït es poden retirar les taules i cadires per tal d'aprofitar aquest espai. Però també es pot realitzar en exteriors com el pati de l'escola, i inclús al gimnàs, o alguna sala més àmplia.
- Recursos temporals. La sessió té una durada total d'una hora i trenta minuts, que es distribueixen en quinze minuts per prova aproximadament. També s'ha contemplat un espai de reflexió final per concloure l'activitat. Pel que fa a la preparació, el docent ha de preveure que necessita temps per situar el material a cada prova, i delimitar-les en ordre (*Veure Annex 1*).
- Recursos humans. L'activitat està programada de manera que la pugui dirigir una sola persona. La distribució de les proves permet que el docent pugui anar atenent les necessitats dels grups i transmetre informació durant la introducció i la reflexió final de la sessió.
- Recursos materials. A l'espai assignat per a cada prova hi ha un foli amb l'explicació d'aquesta i el material complementari. Cada alumne necessita el dossier, material per escriure i una graella de validació per grup, que permetrà comprovar que els equips passin per totes les proves. També targetes *Help* com a recompensa per als equips que facin el circuit sencer (*Veure Annex 3*).
- Recursos tecnològics. Hi ha proves que requereixen l'ús de dispositius digitals per reproduir vídeos, com ara *Chromebooks* o ordinadors portàtils.

En aquest cas, ja estaran col·locats prèviament a l'espai d'aquestes proves concretes.

3.2.3 Segona sessió

La segona sessió consisteix en un Breakout i, per dur-lo a terme, és important preparar l'aula i els materials necessaris abans que arribin els alumnes. Es distribueixen les taules en sis agrupacions i es col·loca una taula al mig amb la capsa misteriosa, tancada per sis cadenats elaborats amb un codi QR. S'explica als alumnes que s'han de col·locar per equips, els mateixos que a la sessió anterior.



Esquema 4. *Distribució del Breakout.* Font: Elaboració pròpia

Quan els alumnes s'han instal·lat, s'inicia la narrativa. En aquest cas es tracta de la història d'en Simon, un noi de setze anys que està descobrint la seva sexualitat. Es llegeix la introducció o punt d'entrada de la narració i s'explica que la missió que tenen és ajudar-lo. Per fer-ho, han de treballar cooperativament amb els membres del seu equip, per resoldre els enigmes i obrir un cadenat de la capsa. L'activitat es resol amb èxit si cada equip aconsegueix obrir el seu cadenat dins

del temps límit, ja que la capsa només s'obre si s'obtenen les combinacions dels sis cadenats. Cadascun dels cadenats té una combinació diferent i, per trobar-la, s'entrega un sobre a cada grup amb una sèrie d'enigmes que han de resoldre a partir de les pistes donades.

El primer que han de fer quan tinguin la combinació és identificar el seu cademat, amb ajuda de les imatges que acompanyen els codis QR. Necessiten un foli per anar anotant els resultats dels enigmes i un llapis. Cada equip té una targeta *Help* que li permet demanar una pista al docent. Si a la sessió anterior havien obtingut una altra targeta, tenen ajuda extra. Aquesta missió l'han de realitzar seguint unes normes i amb un temps limitat de seixanta minuts (*Veure Annexos 1 i 4*).

Aquest tipus d'experiència afavoreix la introducció de competències i conceptes relacionats amb la sexualitat a través de la narrativa i el contingut dels enigmes i pistes. S'ha escollit la història d'en Simon a partir de l'adaptació de la pel·lícula *Love, Simon* (2018), en què es reflecteix la manera de viure la sexualitat de la pubertat i l'adolescència, etapa en què estan entrant els alumnes.

Tant la narració com els enigmes tracten els estereotips de gènere i el respecte cap a la diversitat sexual. A la sopa de lletres, per exemple, els alumnes han de buscar vocabulari de conceptes relacionats amb la sexualitat; a les cartes i l'anunci s'identifiquen els estereotips de gènere i la defensa dels drets humans, i al retall de diari es tracten els drets humans (*Veure Annex 4*).

El Breakout s'ha dissenyat segons les fases de planificació que esmenta Poyatos (2018), citades anteriorment. L'aplicació d'aquests elements ofereix tota una experiència nova pels alumnes, ja que no van predisposats a realitzar una sessió sobre la sexualitat, sinó que es troben endinsats en un joc que els facilita l'aprenentatge. Es posen en pràctica els coneixements treballats a la sessió anterior i acabar de sintetitzar-los i estructurar-los, a través de l'emoció i motivació

que aporta el límit de temps, els enigmes i pistes, obrir la capsa misteriosa, entre d'altres.

Els alumnes poden aplicar allò que han après a un cas concret com és el d'en Simon, per tal d'empatitzar amb ell i reflexionar sobre com actuarien en el seu lloc. Quan plantegem als alumnes una situació nova que no sigui idèntica a la que ha generat l'aprenentatge, s'adonen que allò que van estar treballant ho poden aplicar en una situació nova i li donen sentit.

3.2.3.1 Recursos didàctics

- Recursos espacials. Per a realitzar el Breakout els alumnes necessiten un espai que els permeti treballar en grups cooperatius. L'aula és un espai adequat si s'organitzen les taules. També es pot realitzar en espais com la biblioteca, el gimnàs o alguna sala més àmplia.
- Recursos temporals. La durada de la sessió és d'una hora i trenta minuts. Els primers quinze minuts aproximadament són introductoris. A continuació es desenvolupa el Breakout, que té una durada màxima d'una hora. Els últims quinze minuts són d'avaluació i reflexió final de l'activitat. El docent ha de tenir en compte que la sala ha d'estar preparada abans d'iniciar l'activitat.
- Recursos humans. Un sol docent pot gestionar la sessió. Com que els alumnes estan distribuïts en equips i resolen els enigmes de manera autònoma, la mestra pot anar passant pels diferents grups en cas que sigui necessari. També introdueix la sessió i la conclou.
- Recursos materials. Es necessita una capsa tancada amb sis cadenats, en aquest cas codis QR que porten a un Formulari de Google. A l'interior hi ha

un USB amb el vídeo i una nota, que formen part del desenllaç del Breakout. Per a obtenir el codi que obre els cadenats, cada grup té un sobre amb els enigmes que ha de resoldre, les pistes i els capítols de la història d'en Simon, el protagonista de la narració. Com que cada cademat té una combinació diferent, les pistes i enigmes estan adaptades per a cada grup (*Veure Annex 4*).

- Recursos tecnològics. Cada equip necessitarà un dispositiu digital que permeti la lectura de codis QR (Quick Response), ja que és el mecanisme que obre els cadenats (*Veure Annex 4*). També és d'utilitat un projector i pissarra digital per visualitzar el vídeo final i mostrar el compte enrere que indica el temps que queda per obrir la capsa, però en cas que no fos possible amb un ordinador seria suficient.


3.3 Fase d'avaluació

Segons Sanmartí (2017) els projectes són transversals, i per tant, no s'ha de qualificar als alumnes, sinó avaluar-los. Els nens i nenes es construeixen el seu propi aprenentatge, i també han de desenvolupar la seva capacitat crítica i valorar què han après. L'avaluació dels resultats de la hipotètica implementació està relacionada amb els objectius plantejats a la fase de disseny del projecte, i permet saber en quin grau s'aconsegueixen els resultats desitjats.

L'avaluació inicial de les idees prèvies dels alumnes s'obté a partir de les reflexions i posades en comú de la primera sessió. L'instrument utilitzat per a l'avaluació contínua és l'observació directa per part del docent durant el desenvolupament de les activitats, quan els alumnes treballen de manera autònoma, amb la finalitat de regular el procés d'aprenentatge. S'ha elaborat una pauta d'observació per fer les anotacions pertinents (*Veure Annex 4*).

A l'avaluació final, es valorarà la participació dels alumnes mitjançant les reflexions anotades al dossier d'aprenentatge, els debats i una rúbrica d'autoavaluació de les dues sessions, que inclou el treball cooperatiu i els continguts que s'han assolit (*Veure Annex 4*):

QUÈ HE APRÈS?



NOM:

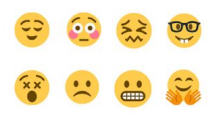
CONTINGUTS

EL TREBALL COOPERATIU

	MOLT	FORÇA	POC	GENS
Has respectat l'opinió dels companys?				
Has participat en les activitats?				
Has ajudat als altres quan ho han necessitat?				
Has seguit les normes de les activitats?				
T'has organitzat correctament amb l'equip?				

	SÍ	NO	OBSERVACIONS
Has entès què és la sexualitat?			
Saps explicar la diferència entre sexe i gènere?			
Has entès què són els estereotips?			
Consideres que és important tenir autoestima?			
Et coneixes a tu mateix/a?			
Creus que la diversitat és positiva?			
Què has après amb el projecte?			
Què no has acabat d'entendre o t'ha semblat més difícil?			
Sobre quin tema t'agradaria aprendre més?			

COM T'HAS SENTIT ?



Imatge 1. Rúbrica d'autoavaluació del projecte. Font: Elaboració pròpia

4. AVALUACIÓ DEL PROJECTE

La finalitat d'aquesta avaluació és obtenir crítiques constructives per part de professionals que donaran o no validesa al projecte i aportaran millores sobre l'adequació i la viabilitat a l'hora de posar-lo en pràctica.

4.1 Instrument d'avaluació

Per tal de validar el projecte s'ha elaborat una presentació de diapositives que exposa en què consisteix i com ha estat dissenyat, i també s'ha gravat una explicació en veu amb l'aplicació *Loom*. S'hi ha adjuntat un qüestionari perquè les mestres avaluïn diferents aspectes com ara el disseny del material, l'adequació dels continguts i la viabilitat a l'hora d'implementar-lo.

El qüestionari consta de dues seccions. A la primera, es demana el consentiment del tractament de les dades per fer-les servir en l'avaluació del treball. La segona està formada per dotze preguntes, de les quals les onze primeres són de resposta tancada i de caràcter obligatori. La darrera pregunta és oberta, i facilita obtenir opinions i propostes de millora.

S'ha fet servir l'escala de Likert a les preguntes 3, 4, 6, 7, 8, 9,10, i 11, ja que és un mètode que permet recollir l'opinió dels docents segons una gradació de nivells, en aquest cas, quatre: molt, bastant, poc i gens. La primera pregunta, que fa referència al cicle en què imparteixen docència les mestres, és de selecció múltiple i permet més d'una resposta. La segona i la cinquena pregunta són de resposta tancada i opció única.

El procediment que s'ha seguit per a l'avaluació ha estat el següent: en primer lloc, s'ha establert contacte amb mestres de primària, tenint en compte que s'hi incloguessin docents de Cicle Superior. A continuació s'ha enviat un vídeo, que consisteix en la presentació de diapositives i una explicació en veu.

Finalment, s'ha adjuntat el qüestionari perquè poguessin valorar el projecte (*Veure Annex 5*). He seleccionat aquest mètode d'avaluació perquè, a causa de la situació generada al voltant del Covid-19, no s'ha pogut implementar el projecte i ha estat una alternativa per a poder donar-li validesa i conèixer l'opinió de professionals en actiu.

4.2 Mostra

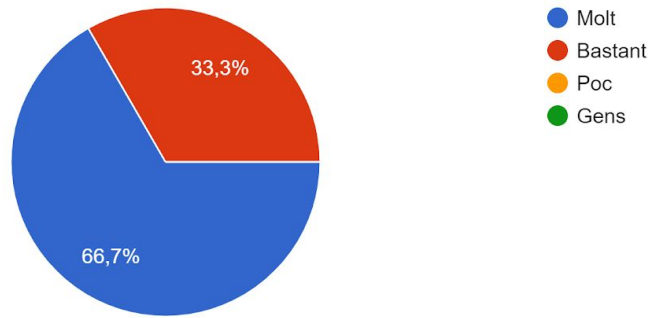
La mostra està formada per nou mestres d'Educació Primària en actiu, set de Cicle Superior i dues de Cicle Inicial. Són dones d'entre 25 i 50 anys, tutores a escoles del Maresme, concretament de les poblacions de Malgrat de Mar i Palafolls; de les escoles Sant Pere Chanel, Mas Prats, i Les Ferreries.

Tot i no haver pogut implementar la proposta, l'opinió i les aportacions dels participants han permès comprovar si el plantejament i el disseny del projecte són adequats i viables per poder introduir-los a Educació Primària, i també si el Breakout podria ser una bona metodologia per aprendre sobre la sexualitat.

4.3 Resultats

Les dades obtingudes com a resultat del qüestionari són quantitatives i fan referència al grau d'assoliment dels objectius que proposa el projecte (*Veure Annex 5*).

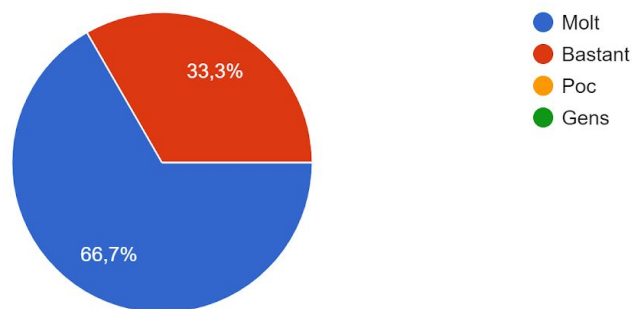
En relació amb l'objectiu general, que suposa apropar l'educació sexual a Educació Primària, més de la meitat dels participants de l'enquesta opinen que la metodologia és molt útil per introduir l'educació sexual. En canvi el 33,3%, una tercera part, pensa que ho és força:



Gràfic 1. *El projecte pot ser útil per treballar l'educació sexual?* Font: elaboració pròpia.

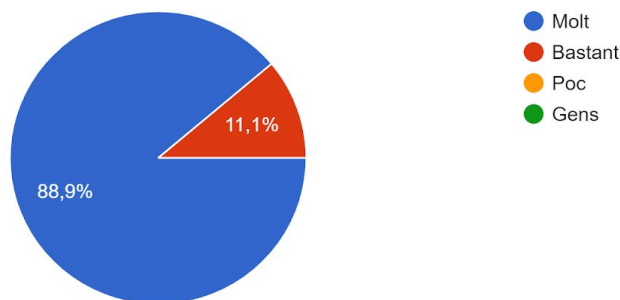
Pel que fa a la programació de les activitats des d'una perspectiva de gènere, tots els participants de la mostra consideren que sí que s'aplica aquest model a les sessions del projecte.

En relació amb l'objectiu de dissenyar una proposta que sigui innovadora, que permeti treballar la sexualitat i tingui en compte el nivell maduratiu dels alumnes, tots els participants estan d'acord en el fet que es tracta d'una proposta molt innovadora. Pel que fa al grau d'adaptabilitat de la proposta en cas que fos necessari, tenint en compte tant les necessitats i característiques dels nens i nenes com les dels docents, dos terços de les mestres creuen que el projecte es pot adaptar molt fàcilment. En canvi el 33,3%, un terç, opina que és força adaptable:



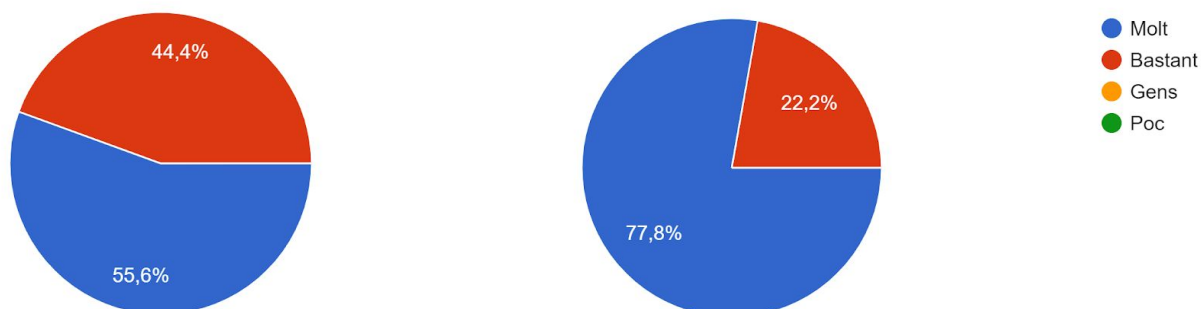
Gràfic 2. *Grau d'adaptabilitat del projecte segons les necessitats dels docents i els alumnes.* Font: elaboració pròpia.

En relació amb l'objectiu d'aprofundir en sexualitat i els valors que s'hi relacionen a partir de l'aplicació d'elements del joc, un 88,9% dels docents opina que el context d'aprenentatge que genera aquesta metodologia és molt adequat per treballar el tema; i un 11,1% que opina que ho és força:



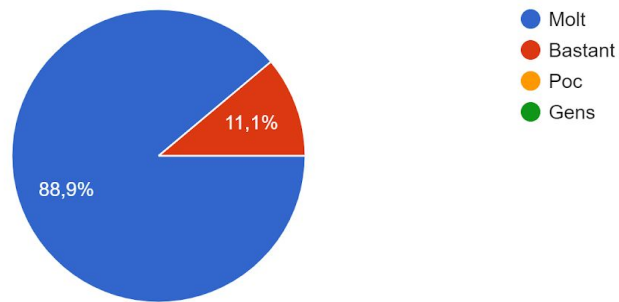
Gràfic 3. Context d'aprenentatge per treballar l'educació sexual. Font: elaboració pròpia.

Tenint en compte els recursos emprats i el disseny del projecte, un 55,6% de les mestres considera que la durada del projecte és molt coherent. En canvi, un 44,4% opina que és força adequat. A més, el 77,8% opina que els recursos són molt adequats i que és viable utilitzar-los a la majoria d'escoles. Un 22,2% creu que són força accessibles:



Gràfic 4. Temporització. Font: elaboració pròpia. Gràfic 5. Recursos. Font: elaboració pròpia.

La selecció del material i el disseny d'aquest han estat valorats com a molt adequats per gairebé un 90% de les mestres. La resta, al voltant d'un 10%, creuen que ho és força:



Gràfic 6. *Disseny i selecció del material*. Font: elaboració pròpia.

5. CONCLUSIONS

Partint de l'anàlisi d'antecedents teòrics i tenint en compte els resultats del qüestionari, s'ha arribat a les següents conclusions:

Pel que fa a l'objectiu general de la proposta, es pot afirmar que el projecte introdueix aspectes de la sexualitat com la igualtat de gènere i la diversitat d'opcions sexuals. Per tant, l'objectiu plantejat s'assoleix. Com s'ha exposat anteriorment a la cerca d'antecedents, l'educació sexual és necessària perquè la sexualitat ens acompanya durant la nostra vida des del naixement. Per això és important educar-la, per aprendre a viure-la de manera feliç i responsable. Els docents són un referent pels alumnes i han de donar exemple de tolerància, visibilitat i inclusió. Han d'educar des de la llibertat d'expressió i el pensament crític, i sobretot des del respecte, aportant informació de qualitat i creant un clima de confiança i convivència a l'aula.

En relació amb els objectius específics, el grup de docents considera que la proposta és innovadora perquè s'aplica la metodologia del Breakout i elements del disseny de jocs que aconsegueixen la motivació intrínseca, com ara establir unes regles, obtenir recompenses i resoldre enigmes, entre d'altres. És fàcil d'adaptar a les necessitats dels alumnes i els interessos dels mestres ja que, com exposa Negre (2017), un dels beneficis d'aquesta metodologia és que es pot aplicar a tota mena de continguts i també és fàcil combinar-la amb altres mètodes.

Tal com s'explica a la introducció del treball, la societat va evolucionant i, per apropar-nos als alumnes i motivar-los, hem d'innovar i adaptar-nos a les seves necessitats i interessos. El Breakout, segons Poyatos (2018), crea experiències significatives a l'aula i capta l'interès dels alumnes. Per tant, és una metodologia adequada per treballar la sexualitat.

Pel que fa a les orientacions que ofereix el currículum d'Educació Primària en relació amb l'educació sexual, es recull que s'ha d'educar en valors transversals com la coeducació i la diversitat, però no hi ha unes pautes clares respecte a quina metodologia seria l'adequada, quins temes específics s'han d'incloure i en quin moment de l'etapa educativa o del curs s'han de treballar.

Malgrat que el projecte ha estat avaluat amb resultats positius respecte a la seva adequació, viabilitat i disseny, el treball presenta algunes limitacions. La proposta no s'ha pogut implementar a Cicle Superior i, per tant, no s'ha pogut comprovar realment si és útil per introduir l'educació sexual i si genera un impacte positiu als alumnes. Tampoc s'ha pogut determinar si el projecte és un bon complement per posar-se en pràctica amb el tema de la reproducció humana. A més, la mostra de participants que ha respost el qüestionari és reduïda i presenta poca variabilitat de perfils docents.

El que sí que es pot concloure és que l'educació sexual és necessària als centres educatius, i que s'ha d'introduir com més aviat millor, tenint en compte el nivell maduratiu dels alumnes i treballant la sexualitat des de les seves diferents dimensions i al llarg de les etapes educatives. En aquest sentit, una altra proposta seria adaptar el contingut curricular del projecte per tal de poder aplicar-lo en altres Cicles d'Educació Primària, i així comprovar si també es pot aprofitar en altres nivells o caldria buscar un altre mètode.

En relació amb la temporització del projecte, una de les propostes de millora que han suggerit els docents és ampliar les sessions. Es podrien investigar altres mètodes i dinàmiques atractives pels alumnes per seguir desenvolupant el projecte i completar-lo.

Per acabar, m'agradaria poder implementar aquesta proposta en un futur, o que algun docent ho fes en les condicions òptimes. D'aquesta manera, es podria valorar el grau d'aprenentatge dels alumnes durant la posada en pràctica del projecte i comprovar la seva efectivitat a Educació Primària.

6. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

- Berlanti, G. (Director), i 20th Century Fox/Temple Hill Entertainment/TSG Entertainment. (2018). *Love, Simon* [Pel·lícula]. EUA.
- Caballero, B. (2018, setembre 3). L'educació sexual a les famílies: no s'han d'evitar les preguntes dels més menuts. *El diari de l'educació*. Recuperat de <https://diarieducacio.cat/educacio-sexual-a-les-families-no-shan-devitar-les-preguntes-dels-mes-menuts/>
- Cesena, M.J., Juárez, O. i Salvador, M. (2016). Criteris de qualitat de les intervencions d'educació afectiva i sexual implementades als centres educatius de la ciutat de Barcelona: document de l'estratègia per a la salut sexual i reproductiva. Grup de treball de l'àmbit educatiu. Recuperat de: <https://bcnroc.ajuntament.barcelona.cat/jspui/bitstream/11703/112458/1/Criteris-de-qualitat-intervencions-educacio-afectiva-i-sexual-implementades-als-centres-educatius-Barcelona.pdf>
- Companys, M. (2016). L'educació afectiva i sexual: un dret, una prioritat. *Ajuntament de Barcelona. Drets Sexuals i Reproductius a l'Agenda Global i a l'Agenda de Barcelona*, 19-52. Recuperat de <https://lassociacio.org/wp-content/uploads/2018/02/Educaci%C3%B3-Afectiva-i-Sexual.-Un-dret-una-prioritat.pdf>
- Crespi, E. (2014). Parlem de sexe a casa: guia per a una bona educació sexual i afectiva. *Eumo, Universitat de Vic*, 23-36. Recuperat de http://eumoeditorial.com/tasts/29060_Parlem_de_sexe.pdf
- Fernández, M., Martínez, A. i Poyatos, M. (2018). Juegos de escape: buscando la llave del aprendizaje. *Revista de escuelas católicas*, 53-55. Recuperat de https://issuu.com/escuelascaticas/docs/revista_ec_81/52
- Hostalet, E. i Mejías, J.L. (2010). Educació sexual. *Espai social*, (11), 44-46. Recuperat de https://www.coeescv.net/docs/Revistas%20EspaiSocial/espai_social_11.pdf#page=23
- López, F. (2012). L'educació sexual: què correspon a qui? *Viure en Família*, (44), 26-27. Recuperat de

<https://www.grao.com/es/producto/l-educacio-sexual-que-correspon-a-qui>

Negre, C. (Juliol 2017). *Breakout Edu, microgamificación y aprendizaje significativo*. Recuperat de <https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/26/breakoutedu-microgamificacion-aprendizaje-significativo-15068/>

Pichardo, J.I. i De Stéfano, M. (2015). Diversidad sexual y convivencia: una oportunidad educativa. *Universidad Complutense de Madrid, Madrid*, 99-100. Recuperat de https://eprints.ucm.es/34926/1/Diversidad_y_convivencia_2015_FINAL.pdf

Pierce, C. (2016). *Explosión sexual: cómo ayudar a los niños a desarrollar una sexualidad sana en un mundo expuesto a la cultura porno*. (1a ed.). Barcelona: Alba

Pinyol, L. (2019, octubre 5). Educació sexual sense tabús. *Criatures, Diari Ara*. Recuperat de https://criatures.ara.cat/infancia/Propostes-lectura-Educacio-sexual-tabus_0_2319967988.html

Poyatos, C. (2018). *Enigma, motivación y aprendizaje: EscapeRooms y Breakouts educativos*. Recuperat de <http://www.centrocp.com/enigma-motivacion-y-aprendizaje-escape-rooms-y-breakouts-educativos/>

Sanchis, R. (2016). Sexos, géneros, amores y dolores. La educación sexual en la escuela. Recuperat de http://www.rosasanchis.cat/sexualitat/materials/materiales_10_catedralguzman_cordoba_sanchis.pdf

Sanmartí, N. (2017). Com avaluem els aprenentatges competencials dels projectes?: resum de la conferència de Neus Sanmartí (UAB), Xarxa de Competències Bàsiques, Departament d'Ensenyament, Barcelona. Recuperat de <http://avaluarperaprendre.cat/recursos-i-referents/activitats-davaluacio-competencial-i-lavaluacio-dels-projectes/>

SexAfin. (2019). SexAFIN: educació afectivosexual i reproductiva a les escoles de primària, (113). Recuperat de https://ddd.uab.cat/pub/afin/afinCAT/afin_a2019m4n113.pdf

UNESCO. (2010). Orientaciones técnicas internacionales sobre educación en sexualidad: un enfoque basado en la evidencia orientado a escuelas, docentes y educadores de la salud. Recuperat de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000183281_spa

7. ANNEXOS

Annex 1. Programació de les activitats

Objectius d'aprenentatge:

- Identificar les diferències físiques i psicològiques de les diferents etapes de la vida.
- Conèixer el propi cos per acceptar-lo i desenvolupar l'autoestima.
- Conèixer els drets i deures de les persones en relació amb la vivència particular de la sexualitat.
- Aplicar la competència digital, matemàtica, comunicativa, i la comprensió lectora a la resolució de problemes.
- Desenvolupar les habilitats interpersonals manifestades amb valors com l'empatia, la solidaritat, el respecte, la democràcia.
- Reconèixer la dimensió afectiva de la sexualitat per viure-la de manera saludable i responsable.
- Identificar i rebutjar els estereotips i prejudicis de gènere i/o orientació afectiva.

SESSIÓ 1: EXPLOREM LA SEXUALITAT

Instruccions:

- Els alumnes es dividiran en 6 equips. Cada grup tindrà una graella de validació, que haurà d'anar omplint amb segells cada cop que superi una prova.
- Aniran passant d'una prova a una altra seguint el circuit. A cada prova trobaran les instruccions que han de seguir, fet que els permetrà fer el circuit de manera autònoma.
- La prova final la faran tots els grups alhora i la dirigirà la mestra.
- Cada membre de l'equip tindrà un petit dossier on anotarà les reflexions que ha anat fent a les diferents proves.
- Els grups que aconseguixin superar tot el circuit aconseguiran una targeta *Help*, que podran fer servir al Breakout (segona sessió) com a pista extra.

Espai: Aula, biblioteca, gimnàs de l'escola, inclús a l'exterior		
Material: Dossier, bolígraf, 2 USB, 4 Chromebooks, vídeos, graelles de participació, targetes <i>Help</i> .		
Introducció al projecte: 10'		
1	<p>Dinàmica: Viatgem al futur</p> <p>Tanca els ulls. Imagina que viatges deu anys en el temps. Com ets físicament? Has canviat?</p> <p>On vius? Amb qui? Quina relació tens amb els pares i amics? Tens parella o fills? Treballes? Quines són les teves aficions? Et sents orgullós d'alguna cosa? Ets feliç?</p> <p>Reflexioneu sobre això i quan hi hàgiu pensat escriviu al full: 3 objectius que vols aconseguir d'aquí a poc temps. 3 objectius a llarg termini.</p>	<p>Material:</p> <p>Dossier 1 bolígraf</p> <p>Organització:</p> <p>Equips</p> <p>Temporització:</p> <p>10'</p>
2	<p>Dinàmica: Jo sóc...</p> <p>Al dossier cadascú haurà d'escriure els seus defectes i virtuts.</p> <p>A continuació, els alumnes es col·locaran per parelles o grups de tres i s'hauran de "vendre" al company, és a dir explicar totes les seves virtuts. Després, ho farà l'altre membre de la parella.</p> <p>En finalitzar la dinàmica, cadascú podrà afegir virtuts a les que ja ha dit al company sobre si mateix si ho creu convenient.</p> <p>Reflexió: Què t'ha resultat més fàcil, escriure defectes o virtuts? Per què?</p>	<p>Material:</p> <p>Dossier 1 bolígraf</p> <p>Organització:</p> <p>Parelles</p> <p>Temporització:</p> <p>10'</p>
3	<p>Dinàmica: El pas del temps</p> <p>1. Definició de la sexualitat com a aspecte central de l'ésser humà que engloba les relacions sexuals, les identitats, els rols de gènere, l'orientació sexual, la reproducció, l'erotisme, la intimitat i el plaer.</p> <p>No només serveix per a la reproducció, sinó que és un aspecte molt més important que es troba present al llarg de tota la vida integrant múltiples sensacions.</p>	<p>Material:</p> <p>Dossier 1 bolígraf Chromebook USB amb les imatges de les etapes vitals</p> <p>Organització:</p>

	<p>A l'USB trobareu imatges que representen cada etapa vital. Al dossier haureu d'annotar el número de la imatge i com deuen viure la sexualitat aquestes persones.</p> <p>En quin moment de la vida comença i acaba la sexualitat de les persones?</p> <p>2. La segona part de la dinàmica és individual i consisteix a imaginar-se de petits, i pensar quins canvis físics heu patit fins a arribar a l'estat actual.</p> <p>En quina etapa vital us trobeu ara? Quines són les característiques de l'etapa?</p>	<p>Equips</p> <p>Temporització: 10-15'</p>
<p>4</p>	<p>Dinàmica: Rols de gènere</p> <p>Introduïrem els rols de gènere amb el vídeo <i>Cambia el cuento</i>.</p> <p>Sobre què parla el vídeo?</p> <p>Us heu sentit així alguna vegada?</p> <p>Què faríeu si us trobéssiu en aquesta situació?</p> <p>Hi trobeu alguna solució?</p>	<p>Material:</p> <p>Dossier</p> <p>Chromebook</p> <p>Vídeo</p> <p>https://www.youtube.com/watch?time_continue=24&v=xCEEKqcSFL0&feature=emb_logo</p> <p>Organització:</p> <p>Equips</p> <p>Temporització: 10'</p>
<p>5</p>	<p>Dinàmica: Primeres impressions</p> <p>A l'USB hi ha unes imatges. Heu de respondre les següents preguntes sobre cadascuna d'elles:</p> <p>Qui és la persona?</p>	<p>Material:</p> <p>Dossier</p> <p>Chromebook</p> <p>USB amb les</p>

	<p>A què es deu dedicar? Quin caràcter deu tenir? Com deu ser el seu dia a dia? Així amb cada imatge, sense cap altra informació. Finalment, es descobrirà qui són els personatges en realitat. En què us heu basat per arribar a les conclusions que heu extret?</p>	<p>imatges dels personatges Organització: Equips Temporització: 10'</p>
6	<p>Dinàmica: Posant etiquetes Visualitzarem el vídeo <i>Convivència</i>. Com resumiríeu el vídeo en una sola frase? Quin és el problema que explica? Com l'haguéssiu solucionat vosaltres? Us heu trobat alguna vegada en una situació semblant?</p>	<p>Material: Dossier Chromebook Vídeo https://www.youtube.com/watch?v=u5651tdwyXo&t=3s Organització: Equips Temporització: 10'</p>
7	<p>Dinàmica: Genderbread S'explicaran els següents conceptes:</p> <p>Sexe anatómic: també anomenat biològic o físic. Està relacionat amb l'aparell genital, els cromosomes, les hormones, etc. És important no confondre'l amb el gènere. Pot ser home, dona o persona intersexual.</p> <p>Identitat de gènere: és la nostra identitat psicològica. Com ens percebem a nosaltres mateixos/mateixes en relació al gènere. Pot ser masculí, femení o no binari. Pot o no coincidir amb el sexe biològic.</p> <p>Expressió de gènere: és la manera com presentem el nostre gènere a través de les nostres accions, comportament, manera de vestir... És a dir, la manera de presentar-se al món i com els altres ho interpreten segons les normes de gènere. Pot ser masculí, femení o andrògin/andrògina.</p>	<p>Material: Plantilla Genderbread del dossier 1 bolígraf Organització: Gran grup Temporització: 10'</p>

	<p>Orientació sexual: l'atracció que sentim envers els altres des del punt de vista físic, emocional o espiritual. Diferenciem entre homosexualitat, heterosexualitat, bisexualitat, transsexualitat i intersexualitat.</p> <p>Cadascú es podrà definir la seva sexualitat i plasmar-la a la fitxa del dossier. Si algun alumne vol compartir les seves reflexions pot fer-ho, però no és en cap cas obligatori, ja que és personal.</p>	
<p>Reflexió final de la sessió</p> <p>Què hem après? Què ens agradaria saber? Com definiríeu <i>sexualitat</i>?</p> <p>Es recullen les graelles de participació i s'entrega una targeta <i>Help</i> a cada equip que hagi passat per totes les proves.</p>		<p>Temporització:</p> <p>10'</p>
SESSIÓ 2: HACKEJAT		
1	Distribució dels alumnes en 6 grups cooperatius (els mateixos que a les sessions anteriors).	5'
2	Punt d'entrada. Introducció del joc i presentació dels personatges i la situació-problema.	10'
3	Explicació dels objectius, instruccions del joc i criteris d'avaluació.	5'
4	Es reparteix un sobre a cada equip amb el material necessari per aconseguir obrir els cadenats i la capsa.	2'
5	Els alumnes tindran 60 minuts per aconseguir obrir la capsa, i cada equip disposa de 10 punts per jugar. S'inicia el compte enrere.	60'
6	Durant el transcurs del joc cada equip intenta resoldre els enigmes per obtenir la combinació dels cadenats.	
7	En cas que un equip obri el seu cademat, els membres d'aquest es podran repartir entre la resta de grups i donar una pista als jugadors.	
8	Quan s'obren els cadenats i la capsa, es produeix el desenvolupament del Breakout i els jugadors guanyen una recompensa.	

9	Es fa un recompte dels punts que té cada equip al final del joc.	5'
10	Reflexió final. Avaluació del projecte.	15'
INSTRUCCIONS DEL BREAKOUT		
1	Els jugadors es distribuïran en 6 grups. Cada grup tindrà a l'inici del joc 10 punts, i s'aniran restant si tenen penalitzacions.	
2	L'objectiu principal de l'activitat és obrir la capsa misteriosa.	
3	Cada grup s'encarregarà d'obrir un dels cadenats. Només un membre de cada equip pot intentar obrir el cademat cada vegada. Si s'aixeca més d'un jugador, es penalitzarà a l'equip restant 1 punt.	
4	Per cada intent d'obrir el cademat que resulti fallit, es descomptaran 0,5 punts.	
5	Cada equip disposa d'una targeta d'ajuda en cas que la necessiti.	
6	Dins de cada <i>kit</i> amb els enigmes i les pistes hi ha capítols de la història. Cada cop que resoleu un enigma heu de llegir un capítol.	
7	Els cadenats s'obren amb un codi QR, que requereix l'ús d'un dispositiu mòbil. Cada grup en necessitarà un però, si se'n fa un ús inapropiat, el jugador quedarà eliminat.	
8	El temps tindran els jugadors per superar l'activitat és de 60 minuts. Es projectarà un compte enrere per facilitar el càlcul del temps restant.	
9	Al final de l'activitat es farà un recompte dels punts que té cada equip.	

Annex 2. Contextualització curricular

Àrees de contingut	Continguts	Competències	Criteris d'avaluació
Educació en valors socials i cívics	<ul style="list-style-type: none"> •Autoconeixement i autoestima. •Identificació de les emocions i els sentiments propis. •Autonomia i resiliència. •Responsabilitat i corresponsabilitat. •Identificació dels propis prejudicis i estereotips. •Sensibilitat, respecte i tolerància envers els altres i la seva diversitat. •Actitud crítica en l'observació i la interpretació de la realitat. •Causes que provoquen situacions de marginació, discriminació i injustícia social en l'entorn local i en el món. •Valoració de les informacions dels mitjans de comunicació i les xarxes socials. •Drets i deures dels 	<ul style="list-style-type: none"> •Competència 1. Actuar amb autonomia en la presa de decisions i assumir la responsabilitat dels propis actes. •Competència 4. Mostrar actituds de respecte actiu envers les persones, les seves idees, opcions, creences i les cultures que les conformen. •Competència 6. Adoptar hàbits d'aprenentatge cooperatiu que promoguin el compromís personal i les actituds de convivència. 	<ul style="list-style-type: none"> •Mostrar empatia, valorar i respectar la diversitat social, cultural, religiosa i de gènere •Comprendre i valorar de manera crítica la informació dels mitjans de comunicació i les xarxes socials. •Respectar les característiques dels altres i escoltar i respectar les seves opinions. •Conèixer les capacitats i els interessos propis mostrant un nivell adequat d'autoestima.

	infants i dels adults.		
Coneixement del medi natural i social	<ul style="list-style-type: none"> • Problemes socials rellevants • Educació emocional. • Valoració dels drets i deures ciutadans i del paper individual i col·lectiu en la construcció d'un món més just i equitatiu. • Rebuig dels estereotips i prejudicis, així com de les situacions d'injustícia i discriminació, per raons de gènere, orientació afectiva, origen i creences, desenvolupant sentiments d'empatia i respecte amb els altres. • Interpretació de la realitat a través dels mitjans de comunicació. 	<p>Competència 2. Interpretar el present a partir de l'anàlisi dels canvis i continuïtats al llarg del temps, per comprendre la societat en què vivim.</p> <p>Competència 5. Valorar problemes socials rellevants interpretant-ne les causes i les conseqüències per plantejar propostes de futur.</p> <p>Competència 7. Prendre consciència del propi cos, de les emocions i sentiments propis i aliens, per aconseguir l'equilibri emocional i afavorir la convivència.</p> <p>Competència 12. Participar en la vida col·lectiva a partir de valors democràtics, per millorar la convivència i per afavorir un entorn més just i solidari.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conèixer, analitzar i valorar els mecanismes de funcionament i de participació de les societats democràtiques, aplicats als òrgans de govern de diferents institucions, assumint responsabilitats en el si del marc escolar. • Reconèixer i respectar la diversitat de manifestacions culturals de l'entorn, de Catalunya i Espanya. Identificar les normes de convivència dels grups i respectar els drets i deures fonamentals de les persones.

Relació amb les altres àrees	Continguts	Competències
Àrea de llengua i literatura catalana i castellana	<ul style="list-style-type: none"> •Textos de tipologia diversa en diferents formats i suports. • Estratègies per a la comprensió. •Gestió i tractament de la informació. •Estratègies de participació activa i col·laborativa. •Estratègies de cerca. •Fonts d'informació en paper i suport digital. 	<p>Competència 3. Interactuar oralment d'acord amb la situació comunicativa utilitzant estratègies conversacionals.</p> <p>Competència 5. Aplicar estratègies de comprensió per obtenir informació, interpretar i valorar el contingut d'acord amb la tipologia i la complexitat del text i el propòsit de la lectura.</p> <p>Competència 7. Aplicar estratègies de cerca i gestió de la informació per adquirir coneixement propi.</p>
Àrea de matemàtiques	<ul style="list-style-type: none"> •Càlcul (mental, estimatiu, algorísmic, amb eines TIC). •Patrons. •Nombres. Relacions entre nombres. •Equivalència. 	<p>Competència 1. Traduir un problema a una representació matemàtica i emprar conceptes, eines i estratègies matemàtiques per resoldre'l.</p> <p>Competència 4. Fer conjectures matemàtiques adients en situacions quotidianes i comprovar-les.</p> <p>Competència 7. Identificar les matemàtiques implicades en situacions quotidianes i escolars i cercar situacions que es puguin relacionar amb idees matemàtiques concretes.</p>
Àmbit digital	<ul style="list-style-type: none"> •Ús adequat dels dispositius digitals. 	<p>Competència 5. Construir nou coneixement personal mitjançant estratègies de tractament de la informació amb el suport d'aplicacions</p>

		<p>digitals.</p> <p>Competència 8. Realitzar activitats en grup utilitzant eines i entorns virtuals de treball col·laboratiu.</p> <p>Competència 10. Actuar de forma crítica, prudent i responsable en l'ús de les TIC.</p>
--	--	---

Annex 3. Material de la primera sessió

Graella de participació

EQUIP:	NOM:
PROVA	SEGELL
1. Viatgem al futur	
2. Jo sóc...	
3. El pas del temps	
4. Rols de gènere	
5. Primeres impressions	
6. Posant etiquetes	
7. Genderbread	

Dossier

Nom:

Grup:

1. Viatgem al futur

3 objectius que vols aconseguir d'aquí poc temps:

- 1.
- 2.
- 3.

3 objectius a llarg termini:

- 1.
- 2.
- 3.

2. Jo sóc...

DEFECTES	VIRTUTS

3. El pas del temps

4. Rols de gènere

Sobre què parla el vídeo?

Us heu sentit així alguna vegada?

Què faríeu si us trobéssiu en aquesta situació?

Hi trobeu alguna solució?

5. Primeres impressions

Qui és la persona?

A què es deu dedicar?

Quin caràcter deu tenir?

Com deu ser el seu dia a dia?

En què us heu basat per arribar a les conclusions que heu extret?

6. Posant etiquetes

Com resumiríeu el vídeo en una sola frase?

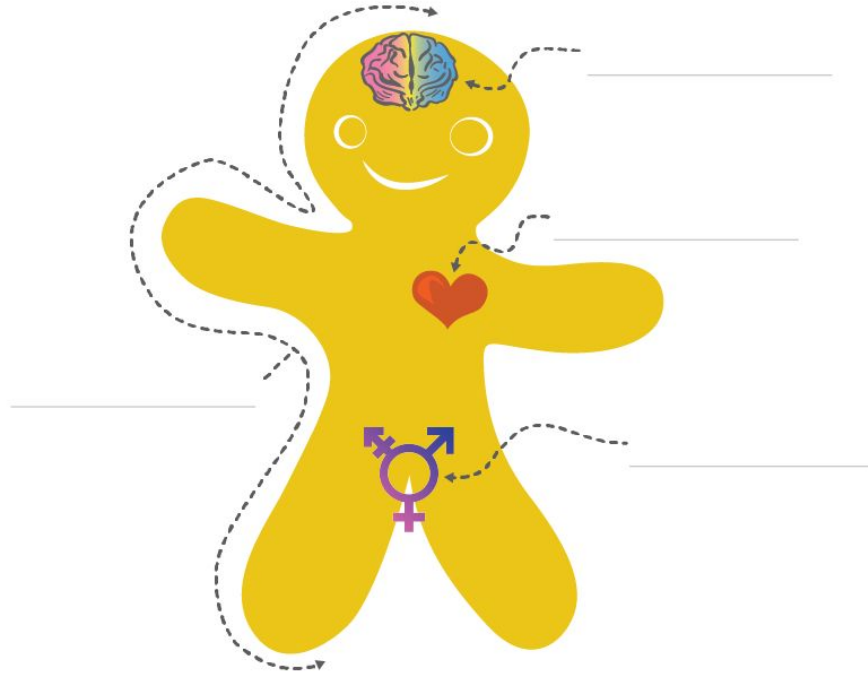
Quin és el problema que explica?

Com l'haguéssiu solucionat vosaltres?

Us heu trobat alguna vegada en una situació semblant?

7. Genderbread

The Genderbread Person v4



⊘ means a lack of what's on the right side.

		
_____	_____	_____
		
_____	_____	_____
		
_____	_____	_____

	
_____	_____
	
_____	_____
	
_____	_____

Genderbread Person Version 4 created and uncopyrighted 2017 by Sam Killermann [For a bigger bite, read more at www.genderbread.org](http://www.genderbread.org)

Imatge 2. *The Genderbread Person* (2017) per Sam Killermann

Prova 3. Imatges etapes de la vida



Imatge 3. *Infantesa* per Fundación Carlos Slim



Imatge 4. *Pubertat* (2019) per Díaz



Imatge 5. *Vellesa* (2018) per Psicocode



Imatge 6. *Edat adulta* (2018) per Mestres Comarques Centrals

Prova 5. Primeres impressions



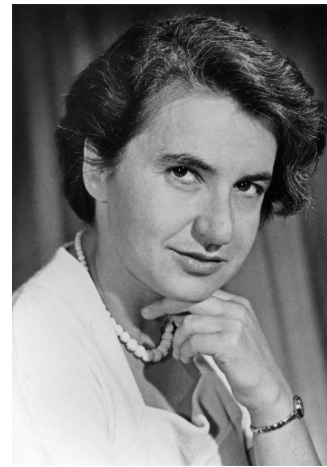
Imatge 7. *Malala Yousafzai, defensora dels drets de la dona (2019)* per Teachlr



Imatge 8. *Moustapha Oumarou, protagonista d'Adú (2020)* per Gimeno




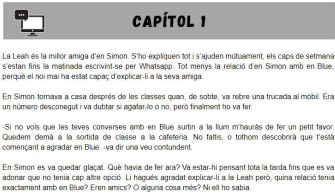
Imatge 9. *Boris Johnson, president d'Anglaterra (2020)* per Noticias Brown



Imatge 10. *Rosalind Franklin, científica (2020)* per Encyclopaedia Britannica

Annex 4. Material de la segona sessió

El sobre que s'entrega a cada equip per realitzar el Breakout conté els següent material:

MATERIAL	CONTINGUT	UTILITAT
	1 x Targeta Help	Durant la sessió podran demanar ajuda a la mestra en una ocasió entregant una de les targetes. Si han aconseguit una altra targeta al circuit de la sessió anterior, també la podran fer servir.
	6 x Capítols	A mesura que es va avançant en el joc, els jugadors seguiran el fil de la història dels protagonistes. Cada vegada que l'equip resolgui un enigma podrà llegir l'entrada següent.
<p>Sopa de lletres: Paraules relacionades amb la sexualitat</p> <p>Laberint: Pista</p> <p>Símbols: Pista</p> <p>Cartes: Igualtat de gènere</p> <p>Codi secret: Pista</p>	5 x Enigmes	Amb la resolució correcta dels enigmes els alumnes obtenen la combinació que obrirà el cademat corresponent. Els enigmes són els mateixos per a cada grup però variant les combinacions que obriran els cademats.
<p>Diari: Sufragi femení</p> <p>Descodificador x2</p> <p>Cartes: Igualtat de gènere</p> <p>Anunci: Estereotips</p>	4 x Pistes	Ajudaran als jugadors a resoldre els enigmes.

Narrativa del Breakout

- **Punt d'entrada:**



En Simon és un noi de 16 anys que s'escriu en secret amb un company de l'institut. Ni tan sols sap qui és ni com es diu, només que signa com a Blue. En Blue és famós perquè el curs anterior, fart de sentir comentaris que feien alguns companys, va publicar un escrit a la pàgina web de l'institut explicant que s'havia adonat que li agradaven els nois i que això no donava dret als altres a fer-li la vida impossible. Defensava els drets de totes les persones sigui quina sigui la seva orientació sexual, i deixava un correu electrònic per si podia ajudar a altres persones que es trobessin en una situació semblant.

En Simon va començar a admirar a en Blue des del moment en què va llegir el seu escrit i, després de donar-li moltes voltes, va decidir contactar amb ell. Des de llavors s'envien correus electrònics gairebé cada dia. I és que en Simon va començar a sentir-se molt confós amb la seva sexualitat. Cada cop se sent més atret pels nois, però no n'està segur. Amb en Blue se sent molt a gust, ja que sap que li pot explicar qualsevol cosa, i cada cop té més curiositat per saber qui és aquest noi tan misteriós.

Un dia que estava a l'ordinador de la biblioteca fent deures va rebre un correu d'en Blue, que li explicava que estava a la biblioteca fent feina mentre es menjava unes galetes. Seria la seva oportunitat per descobrir-lo? Va recollir ràpidament i va començar a passejar-se per tota la sala. Però hi havia molts nois de la seva edat menjant galetes...

- **Desenllaç:**



CAPÍTOL 1



La Leah és la millor amiga d'en Simon. S'ho expliquen tot i s'ajuden mútuament, els caps de setmana s'estan fins la matinada escrivint-se per Whatsapp. Tot menys la relació d'en Simon amb en Blue, perquè el noi mai ha estat capaç d'explicar-li a la

seva amiga.

En Simon tornava a casa després de les classes quan, de sobte, va rebre una trucada al mòbil. Era un número desconegut i va dubtar si agafar-lo o no, però finalment ho va fer.

-Si no vols que les teves converses amb en Blue surtin a la llum m'hauràs de fer un petit favor. Quedem demà a la sortida de classe a la cafeteria. No faltis o tothom descobrirà que t'està començant a agradar en Blue. -va dir una veu contundent.

En Simon es va quedar glaçat. Què havia de fer ara? Va estar-hi pensant tota la tarda fins que es va adonar que no tenia cap altra opció. Li hauria agradat explicar-li a la Leah però, quina relació tenia exactament amb en Blue? Eren amics? O alguna cosa més? Ni ell ho sabia.



CAPÍTOL 2



Després dels nervis de tot el dia, en Simon va entrar a la cafeteria. Va fer una ullada general a les taules, fins que va descobrir un somriure. En Martin era qui l'estava esperant.

-Quina sort que hagi vingut, Simon. Sabia que ho faries.-va dir-li el seu company de classe.

-Què coi fas, Martin?-va respondre en Simon.

-Et vas deixar la sessió oberta a l'ordinador de la biblioteca. També tenies la pestanya del correu oberta i ho vaig llegir, també vaig fer fotos de les converses. He pensat que em podries fer un favor.

-Què vols de mi? No pots publicar converses privades.

-I tant que sí. Només m'has de fer un petit favor perquè canviï d'opinió i ens oblidem de tot això. Estic enamorat de l'Abbey. Tu ets de la seva colla d'amics. Fes que surti amb mi. Si no ja saps el que passarà.



CAPÍTOL 3



En Simon i la Leah no són gaire populars a l'institut però tenen una bona colla d'amics. L'Abbey és una d'elles. És una noia independent i divertida, res a veure amb en Martin. Com podrà aconseguir que s'agradin? Això no es pot triar així com així. Si li

pogués explicar a la Leah... Però llavors li hauria d'explicar que parla amb en

Blue. I en Blue? Què passarà si les converses acaben sortint a la llum? No li faria cap gràcia, potser deixaria de parlar-li.



CAPÍTOL 4



Mentre pensava tot això, el seu pare va obrir la porta de la seva habitació i se li va llançar a sobre.

-Segrestat! És hora de sopar fillet! Què hi fas a l'habitació tantes hores? Que potser parles en secret amb la teva xicota? Me l'hauràs de presentar.

-No tinc xicota pare, ho saps de sobres.

Deixa'm en pau.

-Segur que sí però et fa vergonya dir-ho. No passa res, és normal. A la teva edat ja tenia la meitat de noies de la classe al darrere.

-Molt graciós, ara deixa'm.-va dir en Simon mentre intentava fer fora el seu pare.

-D'acord, d'acord. No se't pot dir res, princeseta.



CAPÍTOL 5



En Simon estava fart dels comentaris del seu pare, sempre tenia alguna cosa a dir. Aquella mateixa nit va enviar-li un correu a en Blue explicant-li que se sentia incomprès i que li agradaria explicar-li al seu pare que no li agradaven les noies, almenys de moment. En

Blue va animar-lo a que ho expliqués a la família si pensava que així se sentiria millor, l'estimarien sempre independentment de la seva sexualitat. En Simon ho trobava una bona idea, potser així el seu pare deixaria de fer comentaris inoportuns. Algun dia ho hauria de fer.

Pistes

A B C D E F G H I J K L M Ñ N O P Q R S T U V W X Y Z	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
↓ ⅁ ⅂ ⅃ ⅄ ⅅ ⅆ ⅇ ⅈ ⅉ ⅊ ⅋ ⅌ ⅍ ⅎ ⅏ ⅐ ⅑ ⅒ ⅓ ⅔ ⅕ ⅖ ⅗ ⅘ ⅙ ⅚	0 • ^ + × - = † ‡



MASCLISME= 1
FEMINISME=2
IGUALTAT=3
GÈNERE=4

Secret Decoder

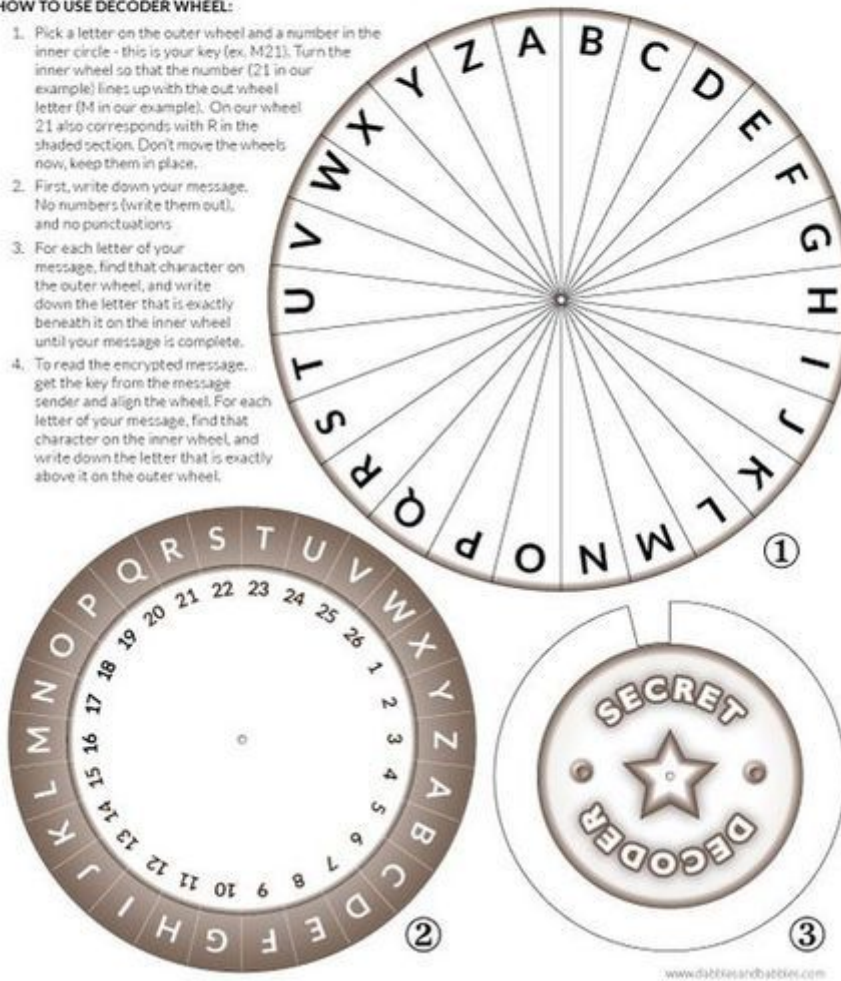
This is a super fun assignment for all the secret agents out there. Time to put your sleuthing skills to work.

HOW TO MAKE THE DECODER WHEEL:

1. Cut out the circles below and stack in order from the number 1 wheel on the bottom, then number 2 wheel and finally number 3 wheel on the top. Attach the 3 discs by carefully poking a round brad through the middle of all three wheels.
2. Attach the 3 discs by carefully poking a round brad through the middle of all three wheels.

HOW TO USE DECODER WHEEL:

1. Pick a letter on the outer wheel and a number in the inner circle - this is your key (ex. M21). Turn the inner wheel so that the number (21 in our example) lines up with the out wheel letter (M in our example). On our wheel 21 also corresponds with R in the shaded section. Don't move the wheels now, keep them in place.
2. First, write down your message. No numbers (write them out), and no punctuations.
3. For each letter of your message, find that character on the outer wheel, and write down the letter that is exactly beneath it on the inner wheel until your message is complete.
4. To read the encrypted message, get the key from the message sender and align the wheel. For each letter of your message, find that character on the inner wheel, and write down the letter that is exactly above it on the outer wheel.



www.dabblesandbabbles.com



Imatge 11. *Estereotips a la publicitat* (2014). Font: El desahogo dominicano
Imatge 12. *La libertad de la mujer llega a España*. Elaborat amb Fodey.com



Enigmes

Cada grup té el mateix material, però els enigmes estan adaptats segons el codi i tipus de candau que ha d'obrir cada equip.

Grup 1:



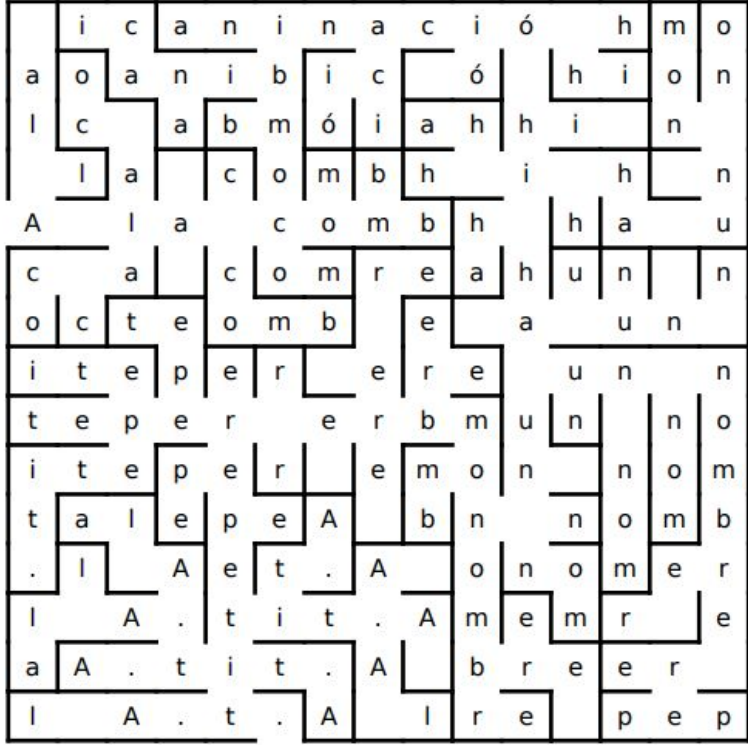
ENIGMA: SOPA DE LLETRES

1

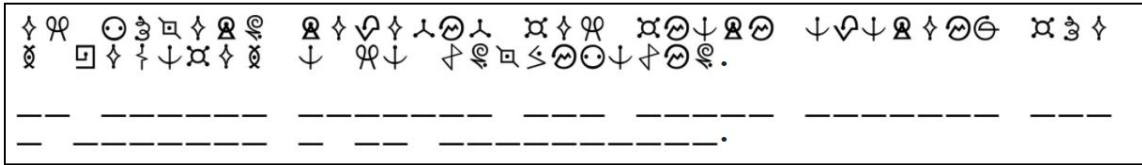
En aquesta sopa de lletres trobareu 7 paraules relacionades amb la sexualitat. Un cop les tingueu localitzades, haureu d'agafar la primera lletra de cadascuna d'elles. Si ordeneu aquestes lletres trobareu una pista per obrir el candau.

H	A	D	Q	Y	W	Z	P	R	Y	C	A	O	X	C	S	R	I	C	Y
E	X	Q	J	V	Y	P	W	B	T	N	Q	T	E	Y	Y	F	Z	M	F
Y	B	C	X	I	N	D	J	K	H	X	C	L	I	R	H	C	Q	P	ó
S	G	A	ó	V	O	J	P	B	F	V	I	U	C	Y	G	N	G	Z	I
Z	D	T	I	N	Q	J	K	Q	V	C	Y	H	H	G	Y	U	Y	K	N
U	Q	C	C	A	J	R	N	R	R	X	R	Q	S	W	Z	L	D	W	I
N	V	W	A	C	U	T	K	O	A	L	G	R	S	G	T	G	X	E	P
B	N	J	M	Q	A	N	G	Z	J	W	Z	J	P	X	W	S	D	H	O
D	Y	A	R	Z	F	W	I	A	D	B	V	K	V	T	E	B	O	F	X
P	H	E	O	C	P	U	E	ó	E	C	Z	L	W	P	D	U	R	C	N
N	A	R	F	H	U	P	K	F	Q	G	W	S	A	H	H	Q	Y	G	N
U	L	H	S	F	C	W	R	I	A	C	X	T	F	W	C	C	I	K	G
I	W	S	N	O	I	C	A	L	E	R	E	R	I	Z	N	A	U	W	G
U	E	W	A	B	X	M	I	J	M	A	U	T	D	Q	H	D	T	G	O
U	W	P	R	P	D	K	C	F	X	V	L	A	U	X	E	S	I	B	R
W	B	Q	T	N	E	V	F	H	X	E	E	V	Q	Y	Y	U	N	R	H
N	K	L	R	Z	W	M	I	K	K	Q	V	J	Z	P	T	J	X	E	D
V	L	K	T	T	Y	C	M	R	Z	M	B	D	V	P	W	Q	U	B	N
W	P	X	T	A	E	W	Z	O	I	K	D	O	A	R	L	N	Z	X	O
J	U	B	A	I	G	I	Y	F	W	M	M	A	T	I	J	Q	U	P	W

ENIGMA: EL LABERINT 1



ENIGMA: SÍMBOLS 1



ENIGMA: CARTES 1

Posa les cartes en ordre segons el número. Relaciona les paraules amb la imatge que correspon:

MASCLISME, FEMINISME, IGUALTAT, GÈNERE.

Si resols l'operació obtindràs el primer nombre de l'any de la combinació:

$$G + I - F - M + I - G = ?$$

ENIGMA: CODI SECRET 1

La segona lletra de la paraula que és un animal i el número 4 és el codi que necessitareu per resoldre el missatge secret.



Funcionament de la roda descodificadora: Necessiteu el codi format per una lletra i una paraula. Heu de col·locar-lo de manera que coincideixi la lletra (M, per exemple) de la roda de fora amb el número (8, per exemple). En el vostre missatge, les E seran M.

Quan tingueu el descodificador alienat segons el codi no l'heu de tornar a moure. En el cas de l'exemple, les E són M, les F són N... I així heu d'anar substituint unes lletres per les altres. La roda més fosca és amb la que està escrit el missatge, i la de fora us dóna per quina lletra heu de substituir cadascuna de les de la zona fosca.

DS VLSL SHSJWAP S MFS VW DWK HAKLWK.

Grup 2:



ENIGMA: SOPA DE LLETRES

2

En aquesta sopa de lletres trobareu 5 paraules relacionades amb la sexualitat. Un cop les tingueu localitzades, haureu d'agafar la primera lletra de cadascuna d'elles. Si ordeneu aquestes lletres trobareu una pista per obrir el candau.

Z	B	X	M	A	H	C	V	P	N	M	I	K	J	D	P	W	G	Y	H
U	S	K	X	H	K	X	N	U	B	W	K	G	Z	X	H	R	X	Z	D
Z	M	B	Z	S	H	V	Z	Q	P	D	D	C	G	J	I	O	H	G	R
H	O	W	T	J	P	F	P	V	A	W	U	H	N	T	H	L	H	Q	N
J	Z	E	M	J	P	Z	P	R	ó	T	T	S	C	D	O	V	M	U	M
F	R	L	K	O	A	Z	D	W	I	M	F	U	B	T	Y	Z	V	Q	R
D	T	R	Q	Q	Y	M	R	Z	C	N	A	W	H	X	P	N	N	K	J
D	L	X	N	B	B	S	T	C	A	L	E	G	M	A	T	S	G	U	J
O	V	B	H	C	G	U	K	I	M	U	O	O	U	R	H	Q	B	U	R
R	S	J	E	A	U	S	R	X	R	I	S	T	U	T	T	V	P	Q	V
H	T	G	O	F	F	Y	E	O	O	G	O	E	L	D	M	T	Q	E	Y
Q	Z	A	T	K	S	Q	L	J	F	E	V	L	N	W	R	P	F	R	F
I	J	G	G	D	Y	C	A	E	S	T	L	S	S	F	P	X	Q	Q	G
O	L	G	B	T	P	Y	C	T	N	A	C	E	J	L	D	K	Y	U	A
I	B	C	P	J	R	M	I	E	A	P	Y	H	K	H	A	Q	C	U	W
D	H	K	N	Q	W	M	O	P	R	E	W	X	Q	V	S	T	K	R	G
B	L	Z	E	A	A	H	N	L	T	S	J	Q	J	W	B	Z	T	W	F
K	E	O	R	Y	P	H	S	Z	S	X	W	O	G	S	D	E	B	B	F
N	N	G	C	H	Z	T	T	S	Q	P	T	N	Z	F	M	Q	X	G	P
S	U	W	O	W	Z	I	R	S	F	Y	K	B	E	H	K	N	Q	Z	K



ENIGMA: CARTES

2

Posa les cartes en ordre segons el número. Relaciona les paraules amb la imatge que correspon:

MASCLISME, FEMINISME, IGUALTAT, GÈNERE.

← = 1

↑ = 2

→ = 3

↓ = 4

G + I - M - F + F - F = ?

El resultat és la tercera direcció de la combinació.



ENIGMA: CODI SECRET

2

La segona lletra de la paraula que és un animal i el número 4 és el codi que necessitareu per resoldre el missatge secret.



Funcionament de la roda descodificadora: Necessiteu el codi format per una lletra i una paraula. Heu de col·locar-lo de manera que coincideixi la lletra (M, per exemple) de la roda de fora amb el número (8, per exemple). En el vostre missatge, les E seran M.

Quan tingueu el descodificador alienat segons el codi no l'heu de tornar a moure. En el cas de l'exemple, les E són M, les F són N... I així heu d'anar substituint unes lletres per les altres. La roda més fosca és amb la que està escrit el missatge, i la de fora us dóna per quina lletra heu de substituir cadascuna de les de la zona fosca.

DS LWJWJS VAJWUAG WK SEMFL.

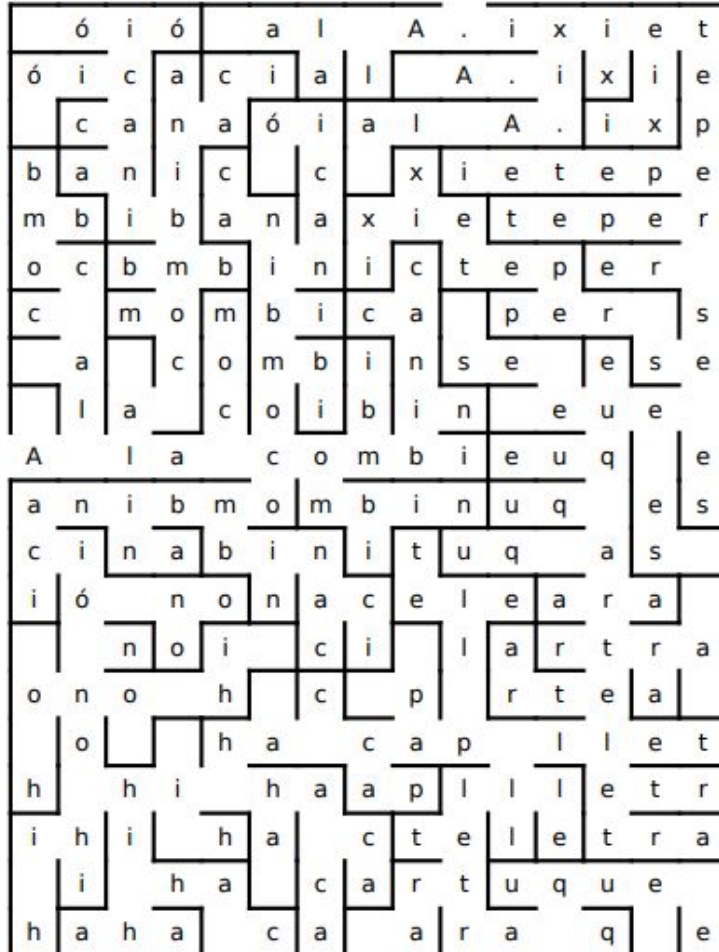
Grup 3:



ENIGMA: SOPA DE LLETRES



En aquesta sopa de lletres trobareu 8 paraules relacionades amb la sexualitat. Un cop les tingueu localitzades, haureu d'agafar la primera lletra de cadascuna d'elles. Si ordeneu aquestes lletres trobareu una pista per obrir el candau.

C	E	O	E	O	H	E	O	F	Z	U	E	I	P	K	E	X	R	A	N
U	X	V	Q	X	O	E	L	B	X	R	Z	G	E	L	A	I	F	T	U
D	K	Y	Y	S	N	V	K	Q	D	Y	U	U	B	O	R	Q	E	I	U
D	A	S	Z	V	O	H	S	N	N	C	W	A	I	V	M	S	C	E	O
F	L	W	Z	J	V	X	E	C	X	L	Q	L	D	G	Q	F	M	L	U
O	T	A	O	Z	S	R	F	L	G	U	G	T	L	X	R	I	M	H	Q
Y	F	W	K	E	P	E	G	H	I	S	R	A	J	F	S	M	H	S	D
O	B	U	H	A	I	V	W	C	M	O	L	T	Q	H	I	Q	C	C	F
X	F	O	D	G	Y	D	Q	E	V	C	M	O	A	C	G	O	H	R	J
N	Q	E	T	S	Z	R	P	K	T	M	A	G	R	N	C	C	M	I	O
P	Y	I	Q	J	T	N	B	S	F	A	L	O	I	E	Z	W	A	B	G
S	X	E	T	W	M	T	E	N	Q	D	P	C	U	G	M	M	D	B	L
D	R	F	Q	N	Y	V	T	O	D	R	U	E	D	Q	M	C	U	R	K
Q	N	C	Z	I	M	Y	K	I	B	V	O	T	S	J	M	Q	R	Y	Z
S	L	C	D	J	O	S	E	C	L	E	H	A	F	A	X	A	E	X	Q
K	I	R	Q	V	G	Y	T	A	T	R	E	B	I	L	L	U	S	H	O
Q	N	W	Q	O	Z	Z	M	L	K	F	F	B	D	W	J	Q	A	J	M
G	J	N	U	W	B	K	G	E	R	R	F	Q	O	K	J	Y	W	K	V
S	B	F	I	T	T	A	T	R	E	B	U	P	X	L	M	J	Y	M	O
B	O	I	M	Y	K	B	B	D	K	M	G	C	G	J	B	H	S	O	H

 **ENIGMA: LABERINT** 3



 **ENIGMA: SÍMBOLS** 3





ENIGMA: CARTES

3

Posa les cartes en ordre segons el número. Relaciona les paraules amb la imatge que correspon:

MASCLISME, FEMINISME, IGUALTAT, GÈNERE.

El resultat és la segona lletra de la combinació:

G + I - M - F + F - F = ?

El número correspon amb la lletra de l'abecedari, per ordre:

A=1, B=2, C=3...



ENIGMA: CODI SECRET

3

La segona lletra de la paraula que és un animal i el número 4 és el codi que necessitareu per resoldre el missatge secret.



Funcionament de la roda descodificadora: Necessiteu el codi format per una lletra i una paraula. Heu de col·locar-lo de manera que coincideixi la lletra (M, per exemple) de la roda de fora amb el número (8, per exemple). En el vostre missatge, les E seran M.

Quan tingueu el descodificador alienat segons el codi no l'heu de tornar a moure. En el cas de l'exemple, les E són M, les F són N... I així heu d'anar substituint unes lletres per les altres. La roda més fosca és amb la que està escrit el missatge, i la de fora us dona per quina lletra heu de substituir cadascuna de les de la zona fosca.

DS KWYGFS WK MFS Y. DS HSJSMDS LW
JWDSUAG SET DS VANWJKALSL.

Grup 4:



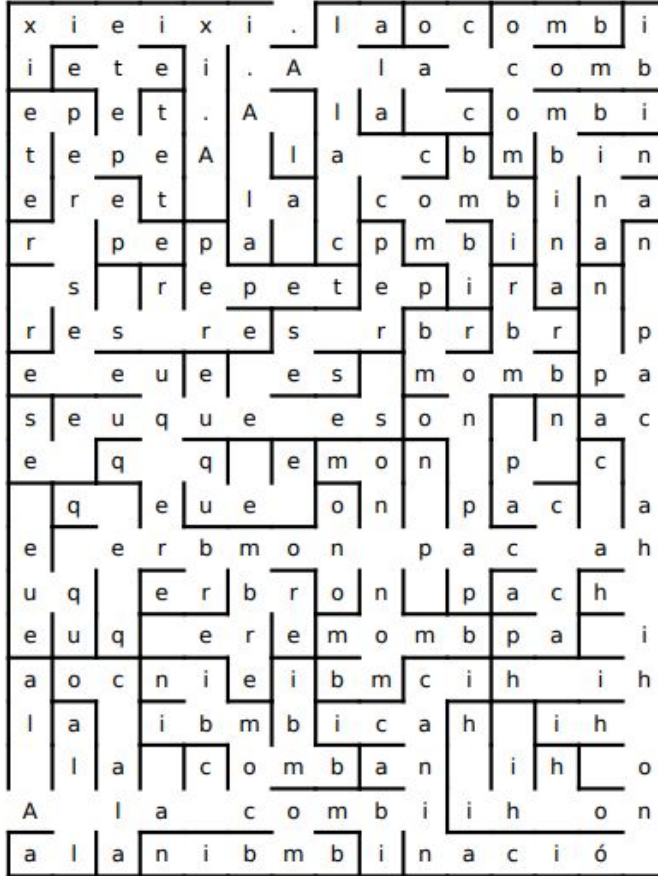
ENIGMA: SOPA DE LLETRES

4

En aquesta sopa de lletres trobareu 7 paraules relacionades amb la sexualitat. Un cop les tingueu localitzades, haureu d'agafar la primera lletra de cadascuna d'elles. Si ordeneu aquestes lletres trobareu una pista per obrir el candau.

Y	P	G	X	Q	Q	T	L	R	H	U	P	V	J	C	O	H	X	I	B
M	W	L	W	N	N	A	E	J	Y	I	M	Q	X	U	N	R	T	L	K
V	Z	P	I	H	U	X	D	H	A	N	B	G	C	V	P	S	C	W	H
D	W	L	H	X	R	G	V	D	H	M	H	C	C	E	Z	E	W	Q	Q
Z	U	N	E	C	G	Y	A	R	I	S	W	H	G	R	I	E	R	Y	I
G	I	S	R	Y	P	I	V	A	I	T	F	G	Y	A	D	T	G	R	F
B	I	U	D	X	Q	T	Q	X	A	T	V	R	J	M	T	R	A	H	S
B	M	U	D	V	J	G	X	I	U	N	R	W	P	F	M	A	C	F	L
W	Y	J	L	O	A	F	Z	F	P	N	W	Y	Y	E	T	N	B	M	K
W	L	J	Y	I	E	J	V	J	Q	B	I	O	L	E	K	S	O	M	Y
Y	H	Y	L	W	O	A	R	Q	U	T	E	V	P	B	N	F	S	K	M
E	O	O	E	L	P	A	M	V	Y	H	M	Q	E	L	X	O	C	S	H
I	G	A	Q	I	I	F	P	I	X	A	S	Y	Y	R	E	R	Q	A	Y
D	Z	U	V	T	Y	B	G	V	T	I	I	G	I	C	S	M	T	R	F
E	E	M	Y	G	J	U	E	E	X	S	X	Q	B	G	B	A	P	M	O
Z	I	C	Y	U	B	T	J	R	E	H	E	K	E	Y	I	C	L	W	G
Q	L	P	Z	D	G	L	X	P	T	J	S	O	R	E	T	I	X	L	B
U	J	U	Q	M	M	X	A	G	C	A	B	Y	T	I	D	ó	Z	N	W
K	R	M	E	H	U	T	E	B	Z	K	T	H	G	U	N	U	O	I	A
Z	B	H	N	O	E	D	G	Z	E	S	K	J	Y	L	A	S	J	L	E

ENIGMA: LABERINT **4**



ENIGMA: SÍMBOLS **4**





ENIGMA: CARTES

4

Posa les cartes en ordre segons el número. Relaciona les paraules amb la imatge que correspon:

MASCLISME, FEMINISME, IGUALTAT, GÈNERE.

El resultat correspon al color verd de la combinació:

G + I + I - F - I - G = ?



ENIGMA: CODI SECRET

4

La segona lletra de la paraula que és un animal i el número 4 és el codi que necessitareu per resoldre el missatge secret.



Funcionament de la roda descodificadora: Necessiteu el codi format per una lletra i una paraula. Heu de col·locar-lo de manera que coincideixi la lletra (M, per exemple) de la roda de fora amb el número (8, per exemple). En el vostre missatge, les E seran M.

Quan tingueu el descodificador alienat segons el codi no l'heu de tornar a moure. En el cas de l'exemple, les E són M, les F són N... I així heu d'anar substituint unes lletres per les altres. La roda més fosca és amb la que està escrit el missatge, i la de fora us dona per quina lletra heu de substituir cadascuna de les de la zona fosca.

WD HJAEWJ FMEWJG MK MF KAK.

Grup 5:


ENIGMA: SOPA DE LLETRES

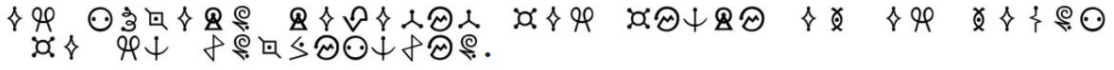

En aquesta sopa de lletres trobareu 6 paraules relacionades amb la sexualitat. Un cop les tingueu localitzades, haureu d'agafar la primera lletra de cadascuna d'elles. Si ordeneu aquestes lletres trobareu una pista per obrir el candau.

N	U	I	J	C	P	B	F	Y	S	P	Q	F	W	G	S	I	K	Y	J
F	T	N	S	A	D	L	H	X	W	N	J	Z	Z	Y	R	Y	S	J	C
D	K	I	D	T	E	Y	Z	O	R	P	O	P	Y	R	R	A	C	Z	V
C	Z	B	Y	V	K	W	B	J	L	G	F	I	N	F	R	M	M	P	R
I	I	U	M	K	X	G	M	Y	L	B	U	Z	C	T	U	Q	M	E	F
U	X	S	O	A	M	M	U	S	N	I	G	C	M	O	L	X	O	U	N
L	U	B	V	D	I	D	I	N	Y	L	W	D	U	E	M	B	Z	I	V
M	Y	P	Y	C	G	V	Y	V	H	V	J	E	T	A	P	E	S	Q	X
W	R	X	Y	C	R	S	B	X	W	F	Q	H	U	O	Z	V	Z	M	X
F	F	K	H	X	Q	D	Y	T	U	P	P	D	I	A	E	S	Q	C	K
Q	M	O	D	D	Q	N	A	T	U	R	A	L	I	T	A	T	T	K	L
P	W	R	M	S	B	U	Z	P	H	P	G	Q	E	D	U	N	H	L	H
R	Y	U	S	W	D	P	O	J	V	X	N	P	F	P	T	E	S	H	T
E	P	Q	L	M	J	D	R	E	T	S	C	Y	C	D	O	M	O	T	K
V	Y	T	F	T	O	E	T	E	R	U	Z	O	Q	Q	E	I	N	G	T
U	D	S	C	M	W	K	Q	X	C	B	I	K	R	P	S	T	W	W	W
E	T	L	H	O	N	U	Q	T	P	V	O	W	L	H	T	N	H	D	G
S	K	O	U	Q	I	E	Q	P	T	S	G	A	L	R	I	E	K	Z	R
B	X	Q	J	K	T	D	A	U	P	D	D	E	E	B	M	S	C	O	Y
S	O	A	P	F	P	J	K	N	L	J	H	X	H	H	A	F	M	H	P

 ENIGMA: LABERINT 5

b	m	b	i	e	t	e	i	x	u	n	n	ú
c	o	m	b	p	e	i	x		u	n	n	ú
c	n	i	e	i	x	n	n	ú	m	ú	m	A
a	a	n	r	x	u	n	n	e	r	o	.	
l	i	c	a	u	n	ú	m	e	r	o	.	A
e	i	c	s	u	n	n	e	r	o	.	A	
A	ó	i	e	n	n	ú	m	e	.	A	l	
s	e	ó	n	ú	m	e	r	o	.	A		
s	e	ú	n	ú	m	e	r	o	.	A	l	a
r	e	s	m	ú	m	e	r	o	.	A	l	a
e	p	.	o	m	o	.	A	l	l	a		
p	e	A	r	e	r	o	l	a	c	b	c	
e	t	l	o	r	A	l	a	c	o	m	n	
c	a	.	o	.	A	l	a	o	m	b	i	

 ENIGMA: SÍMBOLS 5


<p>_____</p> <p>_____</p>



ENIGMA: CARTES

5

Posa les cartes en ordre segons el número. Relaciona les paraules amb la imatge que correspon:

MASCLISME, FEMINISME, IGUALTAT, GÈNERE.

El resultat és el primer nombre de la combinació, i està repetit en una altre posició:

G + I + F - I - M = ?



ENIGMA: CODI SECRET

5

La segona lletra de la paraula que és un animal i el número 4 és el codi que necessitareu per resoldre el missatge secret.



Funcionament de la roda descodificadora: Necessiteu el codi format per una lletra i una paraula. Heu de col·locar-lo de manera que coincideixi la lletra (M, per exemple) de la roda de fora amb el número (8, per exemple). En el vostre missatge, les E seran M.

Quan tingueu el descodificador alienat segons el codi no l'heu de tornar a moure. En el cas de l'exemple, les E són M, les F són N... I així heu d'anar substituint unes lletres per les altres. La roda més fosca és amb la que està escrit el missatge, i la de fora us dóna per quina lletra heu de substituir cadascuna de les de la zona fosca.

D' MDLAE FMEWJG WK AYMSD IMW WD
HJAEWJ.

Grup 6:


ENIGMA: SOPA DE LLETRES
6

En aquesta sopa de lletres trobareu 7 paraules relacionades amb la sexualitat. Un cop les tingueu localitzades, haureu d'agafar la primera lletra de cadascuna d'elles. Si ordeneu aquestes lletres trobareu una pista per obrir el candau.

J	Q	K	B	Z	T	G	S	X	W	K	O	K	P	A	C	S	T	H	P
D	A	J	U	B	Z	O	E	M	O	C	I	O	N	S	P	A	P	A	D
Q	D	T	N	O	D	I	N	C	D	A	B	U	L	A	T	D	X	U	R
E	N	A	O	C	Z	I	K	Q	Y	L	D	O	W	L	X	T	Q	V	H
A	U	T	O	S	V	I	A	R	X	I	F	T	A	D	U	W	S	R	X
X	V	R	B	C	X	P	G	L	N	T	K	U	T	M	Z	V	D	E	S
G	E	E	G	I	N	S	B	Z	T	T	G	R	P	S	J	J	Q	L	S
A	M	B	Y	M	D	S	J	V	A	I	A	P	T	E	Q	O	L	A	O
A	A	U	P	B	J	T	S	Q	G	N	M	M	C	P	R	P	V	C	E
Y	Z	P	K	D	V	L	D	L	S	C	X	I	G	A	H	L	Y	I	Z
R	E	B	V	K	E	K	H	F	O	E	J	Y	D	T	K	J	U	O	O
O	V	L	W	T	B	M	O	Y	P	V	Q	M	B	E	S	B	B	N	F
B	N	M	P	Z	S	R	Q	J	A	K	I	C	U	E	S	M	Z	S	P
C	Q	D	J	E	M	F	E	F	H	K	B	Q	Y	R	Q	A	T	O	K
C	G	L	Y	A	Q	R	I	X	N	D	Z	Z	N	H	C	Y	L	U	Y
F	P	N	C	M	S	Z	G	F	H	V	J	I	M	A	D	H	M	Y	I
N	B	I	W	B	C	Y	J	B	B	V	V	H	E	K	I	N	J	Y	H
G	ó	B	F	Z	R	U	L	J	E	E	L	A	U	T	V	D	M	X	F
S	Y	U	E	O	Z	A	F	O	T	O	C	J	E	F	J	Q	S	T	N
G	O	A	P	L	O	J	N	M	M	R	D	Y	U	E	R	V	M	H	Z



ENIGMA: CARTES

6

Posa les cartes en ordre segons el número. Relaciona les paraules amb la imatge que correspon:

MASCLISME, FEMINISME, IGUALTAT, GÈNERE.

El resultat és un nombre no repetit a la combinació. Està a la posició 2.

$M + F + I - G - F = ?$



ENIGMA: CODI SECRET

6

La segona lletra de la paraula que és un animal i el número 4 és el codi que necessitareu per resoldre el missatge secret.







Funcionament de la roda descodificadora: Necessiteu el codi format per una lletra i una paraula. Heu de col·locar-lo de manera que coincideixi la lletra (M, per exemple) de la roda de fora amb el número (8, per exemple). En el vostre missatge, les E seran M.



Quan tingueu el descodificador alienat segons el codi no l'heu de tornar a moure. En el cas de l'exemple, les E són M, les F són N... I així heu d'anar substituint unes lletres per les altres. La roda més fosca és amb la que està escrit el missatge, i la de fora us dona per quina lletra heu de substituir cadascuna de les de la zona fosca.

WD HJAEWJ FMEWJG A WD LWJUWJ KGF
AYMSDK.

Contingut de la capsa misteriosa

TIPUS DE CADENAT	COMBINACIÓ	CODI QR
<p>DATA</p> 	01 OCT 31	
<p>DIRECCIONS</p> 	→ → ↑ ←	
<p>LLETRES</p> 	LGTBI	

		
<p>NUMÈRIC COLORS</p>		
		

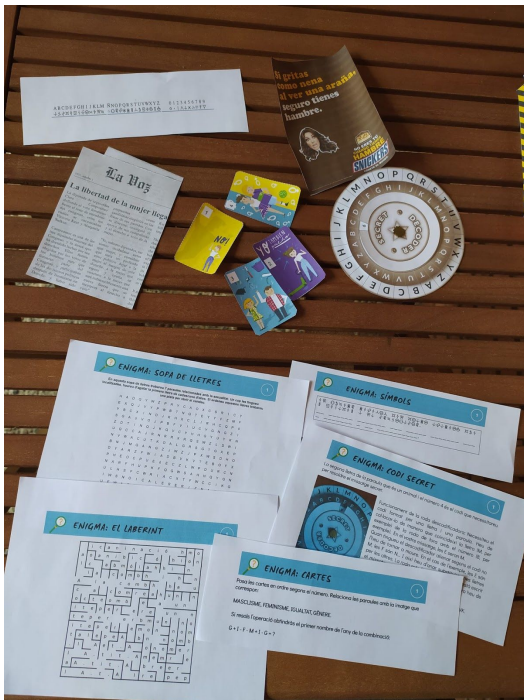
<p>NUMÈRIC</p>	<p>5 1 10 5</p>	
		
<p>NUMÈRIC</p>	<p>8 0 8 1</p>	
		
 <p>USB</p>	<p>Contingut de la capsa.</p> <p>Missatge final: Enhorabona, heu aconseguit obrir la capsa misteriosa! Poseu l'USB a l'ordinador de l'aula i projecteu el seu contingut.</p> <p>Vídeo amb escenes de la pel·lícula <i>Love, Simon</i> (2018). És la recompensa i desenllaç de l'activitat.</p> <p>VÍDEO: https://www.youtube.com/watch?v=lq79uydcF8w&t=22s</p>	

La capsa misteriosa



Imatge 13. Interior de la capsa misteriosa. Font: Elaboració pròpia.

Imatge 14. Exterior de la capsa misteriosa. Font: Elaboració pròpia.



Imatge 15. Enigmes i pistes del Breakout. Font: Elaboració pròpia.

Imatge 16. Material del Breakout. Font: Elaboració pròpia.

Missatge de la capsa misteriosa

e_n h O R a B o n a , h E U
A c o n s e g u / T o b r i r l a
C a p s a m i s t e r i o s a !
P O S E u / ' u S B A
I ' O r d i n A D o r d e
L ' a u l a I
p R o j e c T e u e l S E U
C o n t i n g U t .

Solucionari del Breakout

GRUP	ENIGMA	SOLUCIÓ
1	Sopa de lletres	OCTUBRE
	Laberint	A la combinació hi ha un nombre repetit.
	Símbols	El número repetit del diari apareix dues vegades a la combinació.
	Cartes	3
	Codi secret	La data apareix a una de les pistes.
2	Sopa de lletres	DRETA
	Laberint	A la combinació hi ha elements que es repeteixen.
	Símbols	Al primer paràgraf del diari apareix l'última direcció de la combinació.
	Cartes	2
	Codi secret	La tercera direcció és amunt.
3	Sopa de lletres	L PRIMERA
	Laberint	A la combinació no hi ha cap lletra que es repeteixi.
	Símbols	L'última lletra de la combinació és la primera lletra de la quarta paraula del text.
	Cartes	2
	Codi secret	La segona és una B. La paraula té relació amb la diversitat.
4	Sopa de lletres	BLAU SET
	Laberint	A la combinació no hi ha cap nombre que es repeteixi.
	Símbols	El número repetit del diari és l'últim de la combinació.
	Cartes	3
	Codi secret	El primer número és un sis.
5	Sopa de lletres	DESENA
	Laberint	A la combinació hi ha repeticions.
	Símbols	El número repetit del diari és el segon de la combinació.
	Cartes	5
	Codi secret	L'últim número és igual que el primer.

6	Sopa de lletres	REPETIT
	Laberint	Un dels nombre té a veure amb l'infinit.
	Símbols	El número repetit del diari és l'últim de la combinació.
	Cartes	0
	Codi secret	El primer número i el tercer són iguals.

Annex 5. Instruments d'avaluació del projecte

Pauta d'observació

PAUTA D'OBSERVACIÓ PER EQUIPS			
SESSIÓ:			
EQUIP:			
	SÍ	NO	OBSERVACIONS
Estan atents a l'explicació inicial.			
Es distribueixen adequadament les tasques.			
Segueixen el circuit/distribució correctament.			
Demanen ajuda quan cal.			
Es respecta l'opinió de tots els membres.			
Resolen conflictes interns.			
Es respecten les normes.			
Participen tots els membres en totes les activitats.			

Rúbrica d'autoavaluació

QUÈ HE APRÈS?



NOM:

CONTINGUTS

EL TREBALL COOPERATIU

	MOLT	FORÇA	POC	GENS
Has respectat l'opinió dels companys?				
Has participat en les activitats?				
Has ajudat als altres quan ho han necessitat?				
Has seguit les normes de les activitats?				
T'has organitzat correctament amb l'equip?				

	SÍ	NO	OBSERVACIONS
Has entès què és la sexualitat?			
Saps explicar la diferència entre sexe i gènere?			
Has entès què són els estereotips?			
Consideres que és important tenir autoestima?			
Et coneixes a tu mateix/a?			
Creus que la diversitat és positiva?			
Què has après amb el projecte?			
Què no has acabat d'entendre o t'ha semblat més difícil?			
Sobre quin tema t'agradaria aprendre més?			

COM T'HAS SENTIT ?

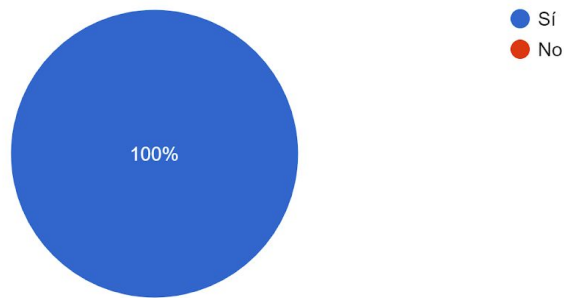


Annex 6. Validació del projecte per part d'experts

- Presentació del projecte: <https://youtu.be/IXtnp0kjrE>
- Qüestionari d'avaluació:

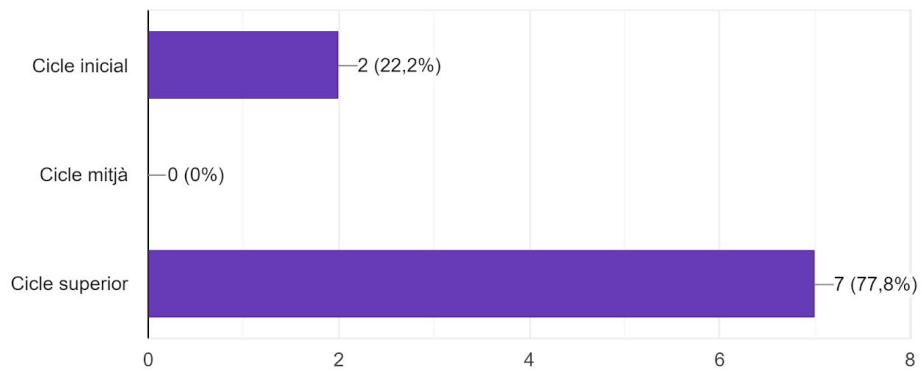
Dones el consentiment per utilitzar les teves respostes en l'avaluació del meu TFG?

9 respostes



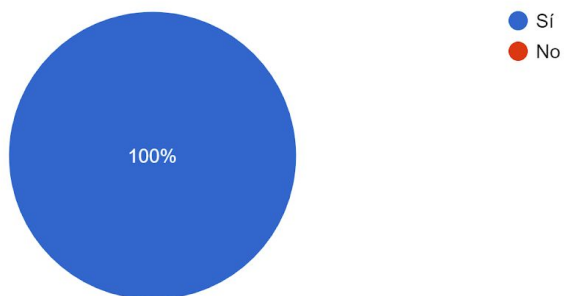
1. En quin cicle o cicles imparteixes docència actualment?

9 respostes



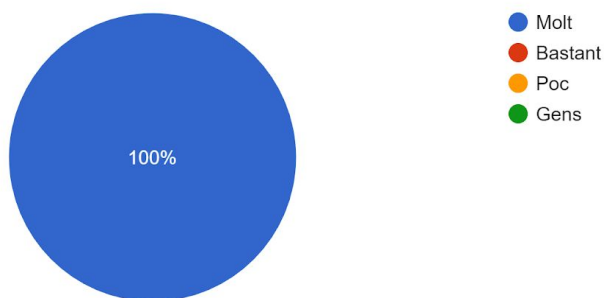
2. Creus que el projecte és adequat per a Cicle Superior?

9 respostes



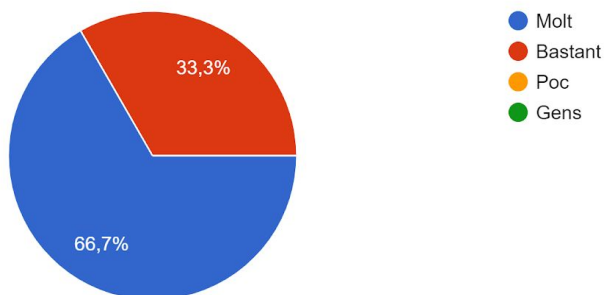
3. Valora el grau d'innovació del projecte en relació a l'educació sexual:

9 respostes



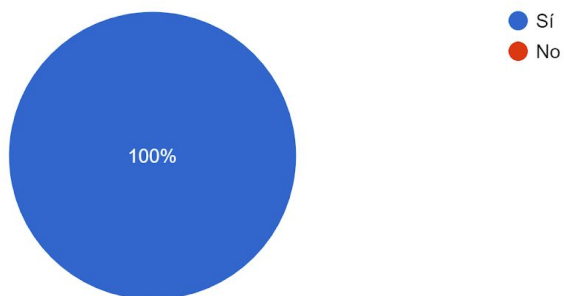
4. El projecte pot ser útil per treballar l'educació sexual?

9 respostes



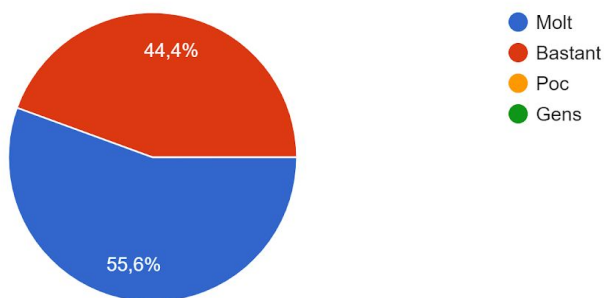
5. Creus que ofereix un model basat en la perspectiva de gènere i la diversitat sexual?

9 respostes



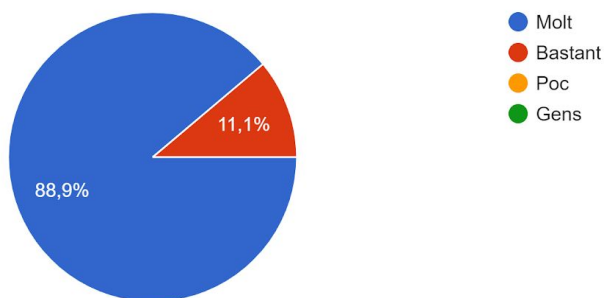
6. La temporització és coherent ?

9 respostes



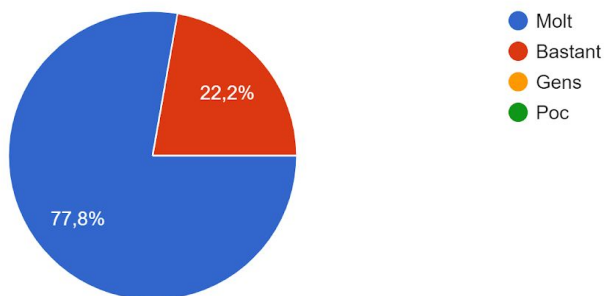
7. El context educatiu que es genera a partir de l'aplicació d'elements del disseny de jocs és propici per aprendre educació sexual?

9 respostes



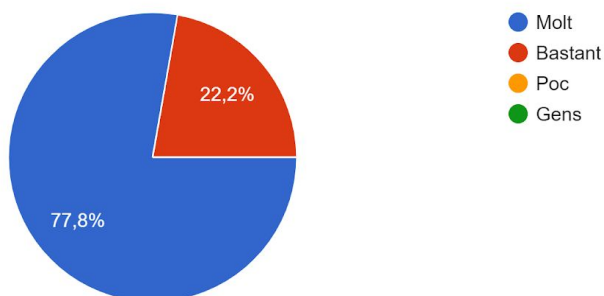
8. Els recursos emprats són adequats?

9 respostes



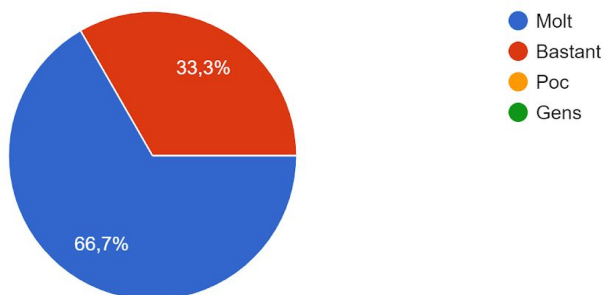
9. Creus que els recursos proposats faciliten la implementació del projecte a la majoria d'escoles?

9 respostes



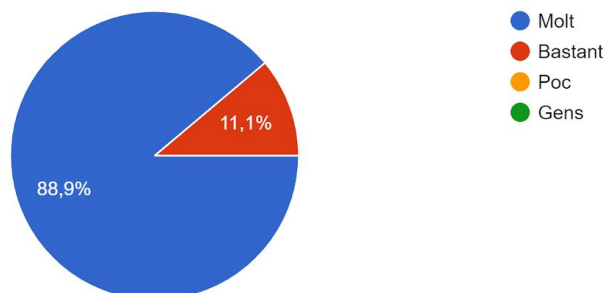
10. Valora el grau d'adaptabilitat del projecte segons les necessitats dels docents i els alumnes:

9 respostes



11.El disseny i la selecció del material són adequats?

9 respostes



12.Tens alguna proposta de millora? 9 respostes

Crec que tot està molt ben elaborat!

No, el projecte es complet i amb una bona programació.

Cap

No, em sembla molt adequat i molt innovador. Fins i tot, hi ha conceptes que es podrien treballar en altres cicles. Enhorabona!

Bona feina! És un projecte interessant i innovador. Potser es podria afegir alguna sessió més durant el curs aprofitant la metodologia.

No, tot correcte.

El treball es complet però podria ser una mica més llarg per arribar a l'excel·lència.

No, considero que és molt bona idea introduir aquest tema a partir d'aquesta metodologia.

No

Recursos utilitzats per elaborar el material del Breakout

- Compte enrere: <https://www.online-stopwatch.com/>
- Sopa de lletres: <https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/word-search/>
- Laberint: <https://www.festisite.com/text-layout/maze/>
- Descodificador: <https://dabblesandbabbles.com/wp-content/uploads/2015/10/Secret-Decoder.pdf>
- Diari: <https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp>
- Codi secret: <https://orangepiweb.es/codigos/secreto/index.php>
- Cartes: <http://www.atades.com/wp-content/uploads/2013/12/ATADES-guia-d-e-actividades-de-genero-2019-V-ELECTRONICA.pdf>
- Generador QR: <https://www.codigos-qr.com/generador-de-codigos-qr/>
- Missatge de la capsua: <http://www.ransomizer.com/es>

Referències bibliogràfiques

- Berlanti, G. (Director), i 20th Century Fox/Temple Hill Entertainment/TSG Entertainment. (2018). *Love, Simon* [Pel·lícula]. EUA.
- Boris Johnson, president d'Anglaterra. [Fotografia]. (2020). Recuperat de <https://www.noticiasbrown.com/el-indolente-presidente-de-inglaterra-tambien-esta-contagiado/>
- Departament d'Ensenyament (2016). Desplegament de les competències bàsiques. Currículum educació primària. Decret 142/2007, DOGC núm. 4915.
- Edat adulta. [Fotografia]. (2018). Recuperat de <https://psicocode.com/psicologia/desarrollo-social-emocional-edad-adulta-v-ejez/>
- Estereotips a la publicitat. [Fotografia]. (2014). Recuperat de <https://scharboy2009.wordpress.com/2014/10/20/comision-de-genero-del-m>

[pt-demanda-retirar-publicidad-de-chocolate-snickers-porque-discrimina-mujer-adulta/](#)

- Infantesa. [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de <https://educacioninicial.mx/infografias/por-que-los-ninos-muerden/>
- Little Revolutions. (2018, març 7). *Cambia el cuento*. [Vídeo]. Recuperat de https://www.youtube.com/watch?time_continue=245&v=xCEEKqcSFL0&feature=emb_logo
- Malala Yousafzai, defensora dels drets de la dona. [Fotografia]. (2019). Recuperat de <https://blog.teachlr.com/malala-yousafzai-dia-de-la-mujer/>
- Moustapha Oumarou, protagonista d'Adú. [Fotografia]. (2020). Recuperat de <https://fanfan.es/tema/moustapha-oumarou/>
- Oxiel Scheider. (2009). *Convivencia*. [Vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=u5651tdwyXo&t=3s>
- Pubertat. [Fotografia]. (2019) Recuperat de <https://www.menteasombrosa.com/los-ninos-entran-en-la-pubertad-cada-vez-mas-temprano/>
- Rosalind Franklin, científica. [Fotografia]. (2020). Recuperat de <https://www.britannica.com/biography/Rosalind-Franklin>
- The Genderbread person. [Fotografia]. (2017). Recuperat de <https://www.genderbread.org/>
- Vellesa. [Fotografia]. (2018). Recuperat de <http://mestrescomarquescentrals.cat/2018/11/29/importancia-de-la-educacion-en-adultos/>