

Activitats Globalitzades: Conceptes, Disseny i Recursos

Una guia completa sobre la integració de matèries, la gestió cíclica, el foment de la creativitat i l'ús de fonts d'informació en l'animació sociocultural.

ANIMACIÓ SOCIOCULTURAL

PEDAGOGIA GLOBALITZADA



Què són les Activitats Globalitzades?

El principi de la globalització tracta sobre la **integració de diverses activitats en nuclis temàtics** (centres d'interès) que siguin de l'interès de l'alumnat. Aquests nuclis contenen diferents matèries o assignatures i el seu objectiu és formar l'infant per a la vida. A través de l'ensenyament globalitzat, l'alumnat adquireix una visió de conjunt, relacionant les matèries entre elles i no per separat, com si no tinguessin connexió. Així, l'aprenentatge globalitzat possibilita que l'infant pugui aplicar a la seva rutina diària els coneixements adquirits, vinculant el centre d'activitats amb la vida real.

Característiques principals

Centrades en l'infant

Cal partir de les necessitats i els interessos de l'infant i centrar les activitats en funció d'aquests.

Comprensió àmplia

L'infant comprèn la realitat mitjançant la construcció de conceptes amplis i diversos, apresos simultàniament o successivament.

Aprenentatge significatiu

S'estableixen enllaços entre allò après i allò que s'aprendrà, aconseguint una integració en el teixit cognitiu de l'infant.

Motivació i participació activa

Desperta motivació per a l'aprenentatge i implica que l'infant participi activament en el desenvolupament dels seus coneixements.

4.1. Disseny i Desenvolupament de Temes Globalitzadors

Pas 1: Definir objectius

Cal tenir clars els aspectes i les competències que s'inculquen als subjectes, és a dir, els objectius de formació. Aquests han d'estar adaptats al context del tipus d'animació que es desenvolupi al centre sociocultural.

Pas 2: Escollir activitats

Cal seleccionar les activitats que millor treballin els aspectes formatius que el monitor o la monitora sociocultural pretengui tractar, tenint en compte l'entorn i els límits a què està exposat/ada.

Centres d'interès com a motor

Donar una temàtica concreta a les activitats ajuda a motivar els infants. Com més gran sigui el grau de participació i protagonisme dels joves, més captarà la seva atenció. Els centres d'interès són útils a l'hora de triar activitats que compleixin els objectius que l'empresa o el monitor/la monitora es marca.

Connexió amb la realitat

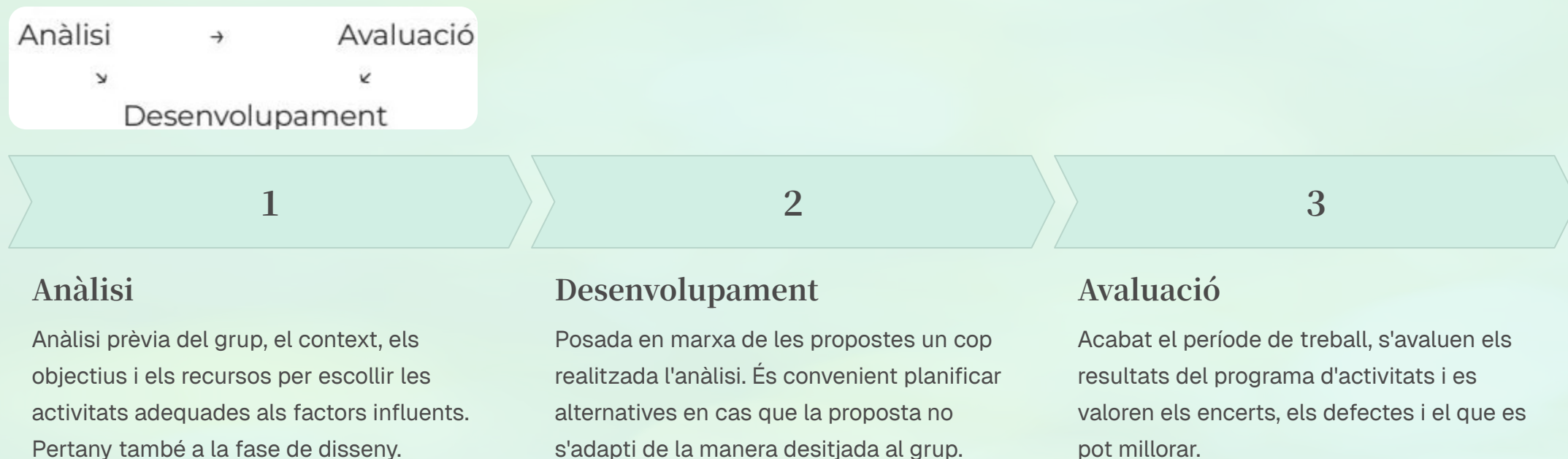
Les activitats han d'estar relacionades amb la realitat perquè allò après sigui aplicable en situacions de la vida quotidiana, prenent com a nexa un tema prèviament escollit i adequant els continguts a les capacitats cognitives i psicològiques dels subjectes.

Garantir l'èxit

Es pot garantir l'èxit si es tenen en compte aspectes com ara els mitjans audiovisuals o les modes d'interès per a grups classificats en rangs d'edat. Les activitats han d'estar a l'abast de les capacitats del grup, evitant qualsevol tipus d'impediment entre algun dels educands o les educandes.

4.2. Gestió de les Activitats Globalitzades

Un cop posades en marxa les activitats, han de ser avaluades per corregir, millorar o incorporar nous aspectes. El desenvolupament i la gestió han de seguir un **procés cíclic** que mantingui viu l'estudi sobre l'efectivitat i les fallades de les accions.



- ❑ Aquest procés és cíclic perquè les activitats de lleure reben grups d'infants que s'incorporen durant curts períodes de temps (dies o setmanes). En rebre grups amb característiques i interessos diferents, cal tornar a analitzar el grup per poder desenvolupar les activitats correctament.

4.3. Mètodes per a la Integració de Llenguatges, Tècniques i Recursos

Hi ha diverses propostes pedagògiques que orienten els docents en el seu **llenguatge pedagògic**, és a dir, el llenguatge que utilitza un docent per ensenyar conceptes, idees o procediments. Permet una millor comprensió per part de l'alumnat. Tot i això, moltes d'aquestes propostes estan focalitzades en l'ensenyament a col·legis i són d'aplicació irregular a l'animació sociocultural.

Les quatre estratègies de Crandall (1993)

Joann Crandall és professora de la Universitat UMBC als Estats Units i doctora en llengua, alfabetització i cultura. Proposa quatre estratègies generals vàlides per a la integració de llenguatges:

- 1 **Ensenyament per tasques i aprenentatge experimental**
- 2 **Aprenentatge cooperatiu i altres agrupaments**
- 3 **Ús de llenguatge globalitzat i autèntic**
Per exemple, mitjançant diaris d'aprenentatge o narració d'experiències.
- 4 **Utilització d'organitzadors gràfics**
Taules, esquemes, etc.



Aquesta metodologia aplicable a l'animació sociocultural convida a fer les explicacions i les activitats d'una manera que els infants comprenguin amb més facilitat les capacitats, els valors o les idees que es transmeten.

4.4. Valoració de la Creativitat en el Disseny de l'Oferta d'Activitats

En l'animació sociocultural, com en qualsevol altre camp de l'ensenyament, **la creativitat és fonamental per aprendre**. Les activitats proposades han de permetre als educands i les educandes que s'expressin i mostrin com perceben allò que se'ls ensenya. En permetre la llibertat creativa, s'obren les portes del desconegut i s'afavoreix la construcció de l'autoestima i l'augment de la consciència. Mitjançant el descobriment, la imaginació i la improvisació es trenquen les fronteres de la ment per assolir la comprensió del que és nou.

La creativitat, a banda d'un element de desenvolupament humà, es pot interpretar com a **generadora o actualitzadora de la cultura**. Cadascú comprèn la realitat des de la seva identitat i la seva manera de ser; per tant, dos infants que aprenguin a distingir figures geomètriques no les concebran exactament de la mateixa manera. Aquesta multiplicitat d'interpretacions és la que ha generat, amb el pas del temps, la formació d'identitats socioculturals pròpies.

Principis universals de dinamització creadora

Felicitat

Alegria, diversió, optimisme: gaudir dels moments, jugar, riure i veure allò positiu de cada situació.

Comoditat economitadora

Simplicitat, economia i essència
minimalista: aprendre a crear amb allò mínim i elemental, cercant el màxim amb allò essencial.

Perseverança

Motivació, passió, llibertat i autonomia:
interès i curiositat per descobrir, sentiment que lliga l'individu amb força sobre algun tema.

Identitat i pluralitat

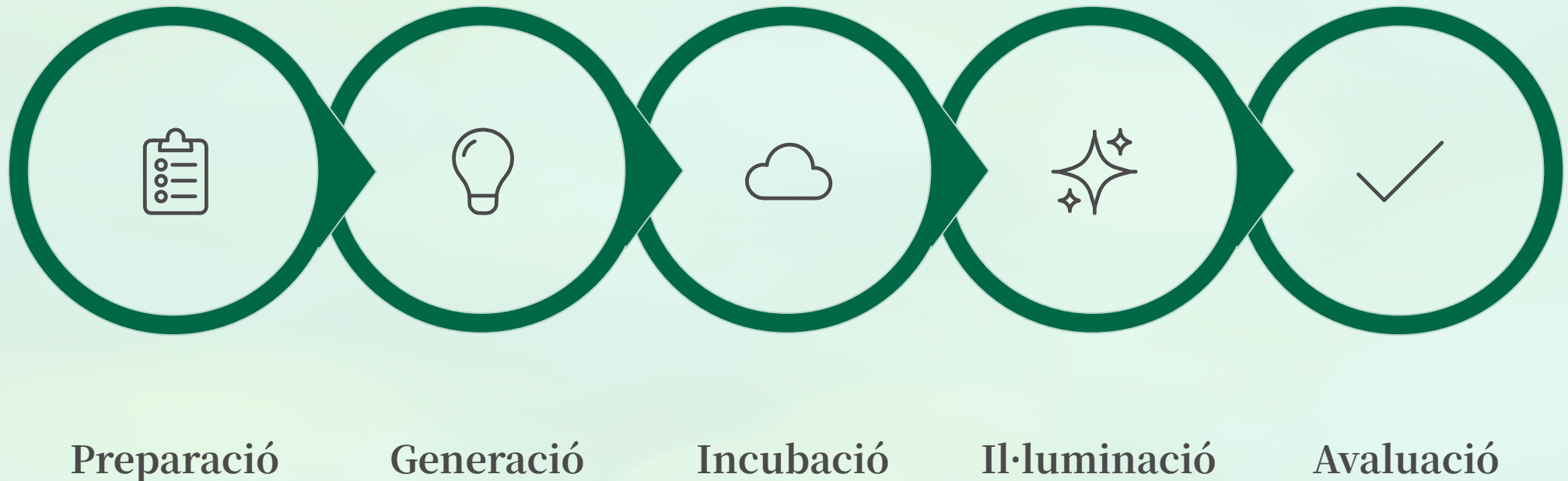
Ser únic/a, tenir un segell personal, interpretar la realitat des de tots els punts de vista i buscar diferents opcions i alternatives.

Creativitat plena

Innovació, imaginació, inventiva i expressió total: explorar allò desconegut, crear nous objectes, pensaments i valors, i expressar les idees pròpies.

4.5. Tècniques i Recursos per Fomentar la Creativitat

Diversos autors i autores han identificat les **fases del procés creatiu**, cosa que resulta molt interessant per proposar la metodologia adequada per fomentar l'enginy.



El fet de fer analitzar a l'alumnat un element des dels cinc sentits (**visualització**), fer que descansin el cos i la ment (**relaxació**) o convidar-los a descobrir pel seu compte (**serendipia**: descobriment atzarós) influeix en gran mesura en les capacitats d'anàlisi, comprensió, comunicació i avaluació. L'animació sociocultural té el gran avantatge d'educar d'una manera més informal i permetre el desenvolupament de l'expressió creativa amb més freqüència que en altres àrees de l'educació.

Tècniques Creatives: Pluja d'Idees, Analogies i Relacions Forçades



Pluja d'idees

Definició: Tècnica que pretén generar un gran nombre d'idees en un temps no massa prolongat.

Mètode: Reproducció d'idees per escrit, numerades i classificades. Un cop reunit un nombre considerable d'idees, es passa a avaluar-les segons les condicions o els requeriments.

Utilitat: Genera un gran nombre d'idees i treu bloquejos que podrien limitar l'ús de la creativitat.



Ús d'analogies

Definició: Aplicar a una idea que es vol modificar la lògica o les característiques d'una altra idea diferent.

Mètode: Quatre eines: analogies directes (comparen dos elements), personals (situació en primera persona), simbòliques (conceptes o situacions diferents) i fantàstiques (des d'un món fictici sense restriccions).

Utilitat: Ajuda a entendre allò desconegut mitjançant allò conegut. Desenvolupa capacitats en processos organitzatius.



Relacions forçades

Definició: Relacionar el tema a tractar amb característiques sobre conceptes escollits aleatòriament per extreure'n noves idees.

Mètode: Es tria una paraula que representi el tema. S'estableixen tres columnes: conceptes, característiques i noves idees. De conceptes elegits aleatòriament se n'extreuen les característiques i d'aquí ha de fluir la creativitat.

Utilitat: Crea nous conceptes, amplia la visió de relació entre elements i estimula la creativitat dels infants.

5. Fitxer de Registre d'Activitats i 6. Fonts d'Informació

El fitxer de registre d'activitats

Un fitxer de registre d'activitats en animació sociocultural és un arxiu que recull tota la informació sobre les activitats que es duran a terme al centre sociocultural, classificant-les segons els interessos. S'elabora amb el programa **Fulls de càlcul**.

Les activitats es classifiquen amb els camps següents:

- **Activitat:** nom de l'activitat.
- **Grup:** Mini (5-7 anys), Maxi (7-9 anys), Junior (9-13 anys), Teenagers (14-18 anys).
- **Categoria:** tipus d'activitat.
- **Participants:** nombre de participants.
- **Durada:** temps emprat.
- **Materials:** utensilis necessaris.
- **Anotacions:** aspectes a tenir en compte.

S'utilitzen símbols per crear un fitxer senzill, amb una llegenda explicativa al Full 1 i el fitxer d'activitats al Full 2.

Fonts d'informació sobre activitats globalitzades

Les fonts d'informació constitueixen tots aquells recursos que contenen dades formals, informals, escrites, orals o virtuals, útils com a banc d'activitats. Es divideixen en tres tipus:

Primàries o originals

Informació original creada per resoldre un problema concret (diaris, autobiografies, activitats dissenyades per al moment).

Secundàries derivades

Informació organitzada i analitzada basada en fonts primàries: enciclopèdies, llibres, catàlegs, bancs de tècniques de dinamització a Internet.

Terciàries

Guies per a l'usuari/ària que recopilen fonts secundàries: índexs, bibliografies, directoris, etc.

Avui dia, gràcies a Internet i les xarxes socials, el més freqüent és acudir a aquests mitjans per obtenir informació sobre activitats i recursos (vídeos, jocs, cançons).

Recursos Digitals per a l'Animació Sociocultural

Les possibilitats que ofereix la xarxa per trobar recursos d'activitats d'oci i lleure infantil i juvenil són infinites. A continuació es ressenyem alguns recursos web, perfils a xarxes socials i aplicacions d'interès:

Pàgines web de referència

- escoles.fundesplai.org — Recursos de lleure educatiu.
- docents.cat — Dinàmiques per als primers dies d'escola.
- santillana.cat — Dinàmiques per treballar el respecte a l'aula.
- juegosdetiempolibre.org — Jocs de temps lliure.
- aisia.net/jolasak — Jocs i activitats.

Xarxes socials

Es poden trobar bancs de recursos a través de perfils a TikTok, Instagram i Facebook: [@laika_ocio](#), [@ociotic](#), [@saposyprincesas](#), [@laescalera_escola](#), [#monitordecioitempolibre](#).

Aplicacions destacades



Nominis

Aprenentatge d'anglès per a infants de 6 a 12 anys mitjançant contes interactius, gamificats i dissenyats per docents.



Masha i l'ós

30 jocs interactius per a infants fins a 6 anys, dividits en 6 categories per desenvolupar diferents àrees.



Castle Blocks

Aprendre història i desenvolupar la creativitat a través de la recreació de paisatges de castells medievals.

- ☐ Si bé les aplicacions tindran una difícil aplicació en tècniques d'animació per a grups d'infants, es poden investigar i adaptar a determinats moments de les dinàmiques, o fer-les servir com a tècnica per desenvolupar la creativitat.