

Material didàctic elaborat per Teleduca. Educació i Comunicació

2017 - 2018



ÍNDEX

PÀG.

<u>3</u>	1. CICLE DE CINEMA I DRETS DELS INFANTS
<u>3</u>	1.1. Propòsit i enfocament
<u>4</u>	1.2. Competències bàsiques i relacions curriculars
<u>6</u>	1.3. Drets a treballar
<u>6</u>	1.4. Marc legal relacionat
<u>8</u>	2. LA PEL·LÍCULA
<u>8</u>	2.1. Fitxa tècnica breu
<u>8</u>	2.2. Sinopsi de l'argument
<u>9</u>	2.3. Conflictes i personatges en relació als valors a treballar
<u>10</u>	2.4. Qüestions a observar per a una millor comprensió
<u>12</u>	3. PROPOSTA PEDAGÒGICA
<u>12</u>	3.1. Plantejament general
<u>12</u>	3.2. Per anar al cinema
<u>14</u>	3.3. Del cinema a l'aula
<u>17</u>	3.4. De l'aula al món
<u>17</u>	3.5. Recull de creacions escolars
<u>17</u>	3.6. Qüestionari d'avaluació per al professorat
<u>18</u>	4. MATERIAL COMPLEMENTARI
<u>18</u>	4.1. Enllaços d'interès
<u>18</u>	4.2. Bibliografia i filmografia

1. CICLE DE CINEMA I DRETS DELS INFANTS

1.1. Propòsit i enfocament

El joc afavoreix el desenvolupament dels infants, fomenta la interacció i la relació amb l'entorn. És així com configura els espais de la ciutat i les relacions entre les persones que hi conviuen. Des del Cicle de Cinema i Drets dels Infants (CCDI), amb el programa **Créixer jugant**, volem estimular la reflexió dels infants sobre els usos del temps lliure i d'esbarjo. Busquem reivindicar i promoure el valor cívic del joc com a espai per compartir, on reconèixer la igualtat i la diferència. Jugar és clau per consensuar i negociar la importància de les regles i del treball en equip, fomentant la participació des de la infància.

En l'edició 2017-18 del CCDI oferim recursos per treballar a l'aula els drets dels infants vinculats al joc. Ho fem partint de la legislació actual: Convenció sobre els Drets de l'Infant, Llei dels drets i les oportunitats en la infància i l'adolescència, i Carta de Ciutadania. Carta de drets i deures de Barcelona. Evidenciarem com jugar no només és una eina clau d'aprenentatge, sinó també per al desenvolupament integral dels nens i les nenes.

A cicle inicial d'educació primària agafem com a punt de partida la pel·lícula **Winky i el cavall màgic**. La Winky, de 8 anys, sempre que pot visita el cavall del Pare Noel a la granja del seu oncle i la seva tia. Li agrada molt cuidar-lo i jugar-hi. La petita somia amb ser gran per cavalcar l'Amèric, però un dia se li escapa. L'alumnat acompanyarà la protagonista en una aventura de cerques i trobades felices. I així entendre la importància de compartir el joc, de l'amistat i del món imaginari, però també de la responsabilitat i de les relacions amb la família, l'escola i l'entorn.

Un cop més, el recorregut pedagògic que us proposem va de l'aula al cinema, del cinema a l'aula i de l'aula a la vida quotidiana i l'entorn dels nens i les nenes. Per facilitar-lo i enriquir-lo, comptem amb el [Blog](#), on hi ha disponibles els materials de suport didàctic, les creacions de l'alumnat, la informació de les sessions familiars i d'educació en el lleure, i eines d'interacció entre tots i totes.

Oferim recursos per treballar a l'aula els drets dels infants vinculats al joc. Jugar no només és una eina clau d'aprenentatge, sinó també per al desenvolupament integral dels nens i les nenes.



1.2. Competències bàsiques i relacions curriculars

1. Competència social i ciutadana

- Valoració i gust pel joc com a mitjà de relació amb els altres i de divertiment.
- Reconeixement dels drets i deures de les persones del grup, i comprensió de la importància del diàleg en la resolució de conflictes.
- Apreciació del joc com activitat comú a totes les cultures.

2. Competència d'autonomia, iniciativa personal i empreudoria

- Descoberta i identificació dels elements característics de l'entorn, els serveis i els espais comuns, valorant la responsabilitat personal en el seu ús.
- Desenvolupament d'actituds personals com la responsabilitat, l'autoestima, la creativitat, l'autocrítica i el control emocional.
- Reconeixement de la importància de la participació i coresponsabilitat en les tasques de la vida quotidiana, superant estereotips sexistes.

3. Competència d'aprendre a aprendre

- Capacitat d'emprendre, organitzar i conduir un aprenentatge individual o en grup.
- Aprenentatge a ser i a pensar de manera autònoma, a actuar de forma coherent, a conviure i a ser ciutadans i ciutadanes en un món global.
- Desplegament d'habilitats per conèixer les capacitats i interessos propis.
- Foment del pensament creatiu i el respecte cap als altres.

4. Competència digital

- Adquisició progressiva d'habilitats per interactuar amb normalitat en la societat digital.
- Familiarització amb les funcions bàsiques dels instruments i aplicacions digitals pel tractament de la informació i la creació artística.
- Presa de consciència d'hàbits d'ús saludable de la tecnologia per actuar de forma crítica, prudent i responsable.
- Immersió en el treball d'investigació cooperatiu a partir de l'experimentació i ús de diferents fonts d'informació i les TIC.



1. Competència social i ciutadana.
2. Competència d'autonomia, iniciativa personal i empreudoria.
3. Competència d'aprendre a aprendre.
4. Competència digital.
5. Competència comunicativa lingüística i audiovisual.
6. Competència artística i cultural.

5. Competència comunicativa lingüística i audiovisual

- Aprofundiment en la reproducció i creació de textos orals fomentant el llenguatge no verbal, paraveral i la comunicació audiovisual.
- Comprensió de relats audiovisuals com a representació de la realitat, per tal de començar a diferenciar el món real i la seva representació audiovisual.
- Comprensió dels elements fonamentals d'un relat audiovisual (personatges, espais, accions).
- Foment d'una actitud receptiva cap a persones que parlen una altra llengua i tenen una cultura diferent a la pròpia.

6. Competència artística i cultural

- Foment de l'experimentació de diferents llenguatges artístics a l'aula, avançant amb confiança i satisfacció en els processos de producció.
- Elaboració de creacions a partir de la percepció sensorial, la imaginació, les experiències, la realitat, les idees i les emocions, tot preveient els recursos necessaris i les possibilitats dels materials.
- Representació de situacions quotidianes on s'assumeixi rols culturals diferents del propi, s'observi les manifestacions culturals de l'entorn i es valori la seva diversitat i riquesa.
- Expressió oral d'idees, emocions i experiències, que desvetllen les manifestacions artístiques i culturals per promoure la comprensió crítica.



1.3. Drets a treballar

1. Dret de tots els infants a gaudir del joc i del lleure.
2. Dret dels infants a viure les seves il·lusions i a desenvolupar-les en el seu temps de lleure.
3. Dret dels infants al lleure, al joc i a la participació en activitats culturals i artístiques.

1.4. Marc legal relacionat

Declaració Universal dels Drets Humans

Article 24. Tota persona té dret al descans i al lleure.

Declaració dels Drets de l'Infant

Principi 7. L'infant té dret a rebre educació (...). L'infant gaudirà plenament de jocs i esbarjos, els quals hauran d'estar orientats a les finalitats perseguides per l'educació; la societat i les autoritats públiques s'esforçaran a promoure la satisfacció d'aquest dret.

Principi 10. L'infant (...) ha de ser educat en un esperit de comprensió, tolerància, amicitat entre els pobles, pau i fraternitat universal, i amb plena consciència que ha de consagrar les seves aptituds i energies al servei dels seus semblants.

Convenció sobre els Drets de l'Infant

Article 31. 1. Els estats membres reconeixen el dret de l'infant al descans i a l'esplai, a lliurar-se al joc i a les activitats d'esbarjo adequades a la seva edat, i a participar lliurement en la vida cultural i les arts.

Article 31. 2. Els estats membres han de respectar i promoure el dret de l'infant a participar plenament en la vida cultural i artística i han d'afavorir oportunitats de participació en activitats culturals, artístiques, recreatives i d'esplai.



1. Dret de tots els infants a gaudir del joc i del lleure.

2. Dret dels infants a viure les seves il·lusions i a desenvolupar-les en el seu temps de lleure.

3. Dret dels infants al lleure, al joc i a la participació en activitats culturals i artístiques.

Llei dels drets i les oportunitats en la infància i l'adolescència

Capítol VIII. Educació en el lleure i pràctica de l'esport.

Article 57. Educació en el lleure.

1. Els infants i els adolescents tenen dret a rebre una formació integral en el temps de lleure que els faciliti l'educació en els valors cívics i en el respecte a la comunitat i al medi (...).
3. Les administracions han d'afavorir i fomentar l'educació en el lleure i donar suport a la xarxa d'entitats socials, i n'han de fomentar la igualtat d'accés dels infants i els adolescents.

Article 58. El joc i la pràctica de l'esport.

1. Els infants i els adolescents tenen dret al descans, al joc i a les activitats recreatives pròpies de llur edat com a part de l'activitat quotidiana, i també a participar lliurement en la vida cultural i artística de llur entorn social.
2. El joc s'ha d'entendre com un element essencial del creixement i la maduració dels infants i els adolescents.
3. Els infants i els adolescents tenen dret a practicar l'esport i a participar en activitats físiques i recreatives en un entorn segur.

Carta de Ciutadania. Carta de drets i deures de Barcelona

CAPÍTOL 2. Drets socials.

Article 15. Ciutat educadora.

1. Tots els ciutadans i ciutadanes de Barcelona tenen dret a disposar d'espais i recursos per a la formació i la pràctica d'una ciutadania activa a la ciutat, i que els espais de convivència (...) siguin respectuosos amb la pluralitat de valors que conviuen a la ciutat.
2. L'Ajuntament promourà el voluntariat i la participació en accions a favor de la inclusió social.
3. Es reconeix el dret dels infants i de les persones joves a la pràctica de l'esport més enllà de l'horari lectiu (...).
4. L'Ajuntament promourà l'ús, fora de l'horari lectiu i de les activitats pròpies del centre, de les instal·lacions esportives dels centres educatius de la ciutat i dissenyarà, en aquests termes, un pla que encoratgi tots els centres educatius i esportius de la ciutat a la satisfacció del dret a una activitat física i esportiva de qualitat.



- [Declaració Universal dels Drets Humans](#) (lectura fàcil).

- [Declaració dels Drets de l'Infant](#) (abreujada).

- [Convenció sobre els Drets de l'Infant](#) (resumida).

- [Carta de Ciutadania. Carta de drets i deures de Barcelona](#) (lectura fàcil).



2. LA PEL·LÍCULA

2.1 Fitxa tècnica breu

Títol original: *Waar is het paard van Sinterklaas?* (traducció literal: *On és el cavall de Santa Claus?*)

Direcció: Mischa Kamp

Guió: Tamara Bos

Intèrprets: Anneke Blok, Robbert Blokland, Peter Bolhuis, Jan Declair, Mamoun Elyounoussi, Hanyi Han, Sallie Harmsen, Betty Schuurman, Ebbie Tam, Eric van der Donk, Aaron Wan

Països de producció: Holanda i Bèlgica

Any d'estrena: 2007

Durada: 90 minuts

Llargmetratge. Versió en català

2.2 Sinopsi de l'argument

A una petita ciutat de la costa holandesa hi viu la Winky, una nena que fa 8 anys. És d'una família d'origen xinès que regenta un restaurant i la seva mare està embarassada. La gran passió de la Winky és l'Amèric, una euga blanca que cuiden els seus oncles i que cedeixen cada nadal al Pare Noel quan ve a portar regals als nens i les nenes de la ciutat.

La Winky escriu cartes a Santa Claus per explicar-li notícies de l'euga, i dedica gran part del seu temps de lleure a visitar-la, jugar-hi i tenir-ne cura. La seva gran il·lusió és muntar-la, però la seva tia, que és ensinistradora, li ensenya a cavalcar primer un poni perquè és l'adequat per a la seva edat.

Un dia la Winky està sola a l'estable i aprofita per muntar l'Amèric, però en un descuit se li espanta, s'escapa i desapareix. La protagonista se sent culpable i trista, i la busca desesperadament amb l'ajuda del nou company d'escola, amb qui ha travat una forta amistat. Finalment la Winky troba l'Amèric el mateix vespre de l'arribada del Pare Noel. Aquest any l'euga no podrà acompanyar-lo a repartir obsequis perquè aquella nit ha de parir un pollí. La Winky recupera l'alegria.

[Tràiler](#)



La pel·lícula Winky i el cavall màgic ajudarà l'alumnat a entendre la importància de compartir el joc, de l'amistat i del món imaginari.



2.3. Conflictes i personatges en relació als valors a treballar

Malgrat la jovialitat que la caracteritza, la Winky no sembla tenir gaire amistats a l'escola i se sent marginada a classe. S'evidencia sobretot en l'escena on els companys i les companyes expliquen on han passat les vacances (alguns/es a l'estranger), mentre ella no s'ha mogut de la ciutat; i en una altra on ha de compartir pa de gambes amb la resta de nens i nenes per celebrar el seu aniversari. El film reflecteix com el fet de ser xinesa, arribada a Holanda tan sols fa dos anys, la fa sentir diferent i encara no se sent prou integrada al grup. Tot i que no apareix cap episodi xenòfob explícit en tota la pel·lícula, la Winky no acaba de ser amiga de cap altre infant i rep mofes constants a les quals la mestra sembla restar importància.

La situació canvia quan arriba en Bram a l'escola, un nen que se sent indi. Singulars tots dos, s'entenen bé i traven una forta amistat. Quan al pati un grupet es burla de l'aspecte folklòric del nou company, la Winky el defensa amb determinació. Amb en Bram, tot i les seves diferències, sí que la protagonista acabarà jugant, parlant i passant estones del seu temps lliure. L'acostament del nen envers ella és clau, tot un revulsiu per enjogassar-la. Fora de l'escola, la Winky té una vida feliç. És una nena innocent i fantasiosa, alhora que responsable i assenyada. Assumeix responsabilitats domèstiques i fins i tot petites tasques per ajudar els seus pares en l'activitat diària del restaurant. Ho ha de fer per donar-los un cop de mà, sobretot quan la seva mare es veu obligada a fer repòs durant l'embaràs. Donat que comprèn i parla millor l'holandès que ella, la Winky li fa de traductora en moments importants, com quan té visita al metge.

La seva mare voldria que la Winky fes ballet, però a ella no la motiva gens aquesta activitat. Té una única afició: tenir cura de l'euga Amèric que els seus oncles tenen a la seva granja de cria de cavalls. Cal ressaltar com la mare i el pare cedeixen a la passió de la filla i, com a obsequi d'aniversari, li regalen unes botes de muntar i un curs d'iniciació a la hípica. Són conscients que la seva relació amb l'Amèric és el que fa més feliç a la Winky. Ella la visita sempre que pot, li parla, la raspalla, li dona de menjar, hi juga, etc., i somia en muntar-la. La relació amb l'Amèric ocupa gairebé tot el seu temps de lleure, i dona ales a la seva imaginació i les seves fantasies. L'euga és el gran puntal de la Winky i també la seva forma de jugar preferida, però també va amb bicicleta amunt i avall.

Un aspecte molt important de la pel·lícula és el recurs a les cartes

L'euga és el gran puntal de la Winky i també la seva forma de jugar preferida, però també va amb bicicleta amunt i avall.



que la Winky envia amb força freqüència al Pare Noel, explicant-li com està l'euga i sobre la relació que hi manté. Mitjançant les cartes, la Winky verbalitza els seus sentiments i les seves il·lusions. Això és així fins al moment que sorgeix el conflicte (la desaparició de l'Amèric), en què pràcticament es queda muda; el seu sentiment de culpabilitat li impedeix expressar-se. No només li succeeix amb el Pare Noel, sinó amb tothom del seu entorn real: trenca amb en Bram perquè el fa responsable de la fugida de l'euga i, el més greu, és incapaç de fruit de l'arribada de la germaneta a la família. Finalment, la Winky expressa de manera molt emotiva el seu estat d'ànim quan li diu a la tia Cor (l'única que ha descobert el secret de la seva malifeta): "És horrible!".

Per sort en Samir, l'empleat del restaurant dels seus pares, li dona un bon consell per començar a sortir de la situació angoixant que l'opremeix, quan li recomana que faci les paus amb en Bram. A partir d'aquí, almenys té un company amb qui compartir la preocupació i mirar de resoldre el problema. Ho intenten d'una manera racional, repartint cartells per la ciutat amb la fotografia de l'Amèric; però també de manera fantàstica o màgica, concentrant-se en els cercles indis atrapa-somnis que li mostra en Bram. Cap dels dos mètodes resulta eficaç, però tots dos ofereixen a la Winky consol i esperança, i la possibilitat de compartir la cerca i la preocupació amb un amic.

Un altre factor a ressaltar de la pel·lícula és la frustració que sent la Winky quan, convençuda que per fi podrà cavalcar l'Amèric, li donen un petit poni com a substitut per aprendre a muntar. Això la humilia, sobretot quan els companys de classe se'n assabenten i se'n riuen d'ella. Ara bé, també li estimula la voluntat de créixer el més ràpid possible des del joc i la interacció amb les persones que l'estimen i l'entorn. Tant el fet de donar volada a les seves inquietuds i a la fantasia com el de fer front a les frustracions reforcen el compromís de la Winky amb fer-se gran i desenvolupar-se amb plenitud.

2.4. Qüestions a observar per a una millor comprensió

Un animal no és una joguina, però és un element que pot resultar clau per al creixement de tot infant en el temps de lleure i el desplegament de la seva afectivitat. Per tant, la Winky estableix una relació de cura, de joc i d'amistat amb l'euga que li serveix de refugi, li dona força i la fa sentir feliç malgrat no tenir cap bon amic/ga fins que no apareix en Bram. Més enllà dels beneficis que la medicina i la psicologia atribueixen al contacte amb mascotes per a tractar determinades malalties (autisme, depressions,

Tant el fet de donar volada a les seves inquietuds i a la fantasia com el de fer front a les frustracions reforcen el compromís de la Winky amb fer-se gran i desenvolupar-se amb plenitud.



2. LA PEL·LÍCULA

problemes de motricitat, etc.), és evident que la relació d'infants amb animals té grans virtuts.

Segons estudis científics, els nens i les nenes amb vincles emocionals amb una mascota senten més empatia i desenvolupen una conducta social més forta que no aquells/es que no en tenen (Vidovic, V.; Vlahovic Stetic, V. and Bratko, D. (1999): "Pet Ownership, Type of Pet and Socio-emotional Development of School Children". Zagreb. Anthrozoos, Vol. 12, No. 4, pp. 211-217).

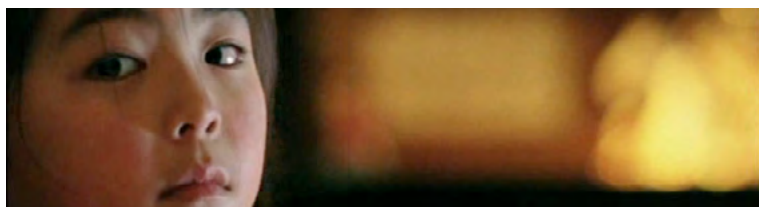
Les mascotes representen un dels primers vincles afectius en la vida de l'infant. Aquest aprèn a estimar-les i a tractar-les amb respecte i afecte, la qual cosa li ensenya el valor de l'empatia, és a dir, la capacitat d'identificar-se amb l'altre, de compartir els seus sentiments, de posar-se en el lloc de l'altre, i de comprendre des de la petita infància a tractar un ésser viu com ell/a voldria ser tractat/da. En aprendre a sentir compassió i respecte per la mascota, el nen o la nena cultiva valors bàsics que l'ajudaran amb el temps a respectar als/les altres i a viure en societat.

Segons un estudi de la Fundació Affinity, el primer concepte que associen els infants en relació a la seva mascota és el de tenir cura, i tot seguit el de jugar i alimentar. L'estudi subratlla també els valors de responsabilitat que els animals de companyia transmeten als nens i les nenes. Una altra [dada interessant](#) que aporta l'estudi és que 8 de cada 10 infants (d'entre 8 i 12 anys) prefereixen jugar amb la seva mascota abans que fer-ho amb videojocs.

Altres beneficis del contacte dels nens i les nenes amb animals són:

- Desenvolupament de sentiments positius cap a la mascota que contribueix a l'autoestima de l'infant.
- Desplegament de la comunicació no verbal.
- Aprenentatge d'aspectes i fases de la vida: la reproducció, el naixement, les malalties, la mort, el dol...

És interessant assenyalar que els animals (especialment els mamífers) són capaços de distingir entre una persona adulta i un infant. Per tant, poden desenvolupar comportaments de cura en sentit invers que tenen una gran força emocional sobre els *petits amos* i les *petites mestresses*.



Segons estudis científics, els nens i les nenes amb vincles emocionals amb una mascota senten més empatia i desenvolupen una conducta social més forta que no aquells/es que no en tenen.



3. PROPOSTA PEDAGÒGICA

3.1. Plantejament general

La seqüència didàctica que proposem al voltant de la pel·lícula **Winky i el cavall màgic** es conforma de cinc moments educatius complementaris:

1. Activitat prèvia a l'aula (1 hora).
2. Anada al cinema per participar a la sessió de projecció.
3. Activitat de creació a l'aula (entre 1 hora i 6 hores, com a màxim).
4. Acció per compartir al [Blog](#) les creacions de cada grup classe.
5. Possibles interaccions de l'alumnat a casa, amb la comunitat educativa i l'entorn.

3.2. Per anar al cinema

Abans d'anar al cinema amb el vostre grup classe, us suggerim portar a terme una activitat a l'aula d'una hora de durada. Us proposem dos enfocaments per triar el que més us convingui o bé idear-ne un altre:

1. Cerca d'informació i comentari

L'activitat comença amb una pluja d'idees (10') sobre les qüestions claus dels drets dels infants que podem treballar amb **Winky i el cavall màgic**:

1. Per què als nens i les nenes ens agrada jugar i fer activitats de lleure?
2. Quins jocs i quines activitats ens ajuden a créixer?
3. Què esperem dels amics i les amigues per gaudir jugant-hi?
4. Què ens aporta una mascota?

Tot el que surti es pot recollir a la pissarra per recordar-ho i llegir-ho al final, amb els resultats de la cerca d'informació. Anirà bé apuntar almenys una aportació de cada alumne/a. Per animar la pluja d'idees, podeu adreçar l'alumnat a parlar-ne abans a casa i així venir a classe amb alguna idea sobre qualsevol dels quatre temes plantejats. En base al recull d'aportacions, es proposa orientar la cerca d'informació (a Internet i/o amb contes i altres materials disponibles). És possible fer-la directament a l'aula entre tots i totes, però millor si el/la docent la porta una mica preparada. Es pot centrar en una de les qüestions apuntades, o bé treballar-les totes quatre transversalment (15').

Abans d'anar al cinema proposem dues activitats a escollir per treballar a classe:

1. Cerca d'informació i comentari
2. Pluja d'idees i debat

1. Per què als nens i les nenes ens agrada jugar i fer activitats de lleure?

2. Quins jocs i quines activitats ens ajuden a créixer?

3. Què esperem dels amics i les amigues per gaudir jugant-hi?

4. Què ens aporta una mascota?

3. PROPOSTA PEDAGÒGICA

També és opcional plantejar l'activitat de cerca d'informació per racons, subdividint el grup classe en quatre equips, o continuar amb el gran grup. L'enfocament és llegir textos breus i mirar imatges o petits vídeos que aportin noves idees o bé ajudin a aprofundir en les que han estat exposades (15').

En acabar l'activitat convé fer una reflexió de tancament que es troba explicada en el [punt 3 d'aquest apartat](#).

2. Pluja d'idees i debat

S'enceta també amb una pluja d'idees (10') sobre:

1. Per què als nens i les nenes ens agrada jugar i fer activitats de lleure?
2. Quins jocs i quines activitats ens ajuden a créixer?
3. Què esperem dels amics i les amigues per gaudir jugant-hi?
4. Què ens aporta una mascota?

Les diverses aportacions anirà bé recollir-les a la pissarra, almenys una aportació de cada alumne/a. També és interessant adreçar l'alumnat a parlar-ne abans a casa i així venir a classe amb alguna idea sobre qualsevol dels quatre temes plantejats.

En base a les idees recollides, es prepararà un debat amb el grup classe subdividit en dos equips prou equilibrats (nens/nenes, destresa en l'expressió, seguretat en un/a mateix/a, etc.). Abans d'obrir el debat, anirà bé acordar i apuntar a la pissarra quin serà el tema a discutir de tot el que hagi anat sortint a la pluja d'idees (10'). Per començar, primer farà tres aportacions l'equip 1 i després l'equip 2. Tot seguit, s'obrirà el torn de paraules indistintament, amb la coordinació del professorat. Per tancar-lo, cada equip aportarà alguna cosa que ha après de l'altre equip (20').

3. En acabar l'activitat

Després de fer l'activitat escollida convé fer una reflexió de tancament. Aquesta pot servir per estructurar el contingut de l'aportació que farà cada grup classe a la sala de cinema. Per tant, cal seleccionar dos portaveus, preferiblement un nen i una nena (10'). Al final de la sessió arriba el moment de presentar la sinopsi i el [tràiler](#) de la pel·lícula **Winky i el cavall màgic** (10').

L'objectiu tant d'una opció com de l'altra és situar el context de la pel·lícula i els drets a treballar, per preparar l'anada al cinema entre tots i totes. Així mateix, és una bona oportunitat per extreure els elements claus que, en veu de dos portaveus, cada grup classe aportarà a la posada en comú que organitzarem a la sala abans de projectar el film.

L'objectiu tant d'una opció com de l'altra és situar el context de la pel·lícula i els drets a treballar, per preparar l'anada al cinema entre tots i totes.

1. Per què als nens i les nenes ens agrada jugar i fer activitats de lleure?
2. Quins jocs i quines activitats ens ajuden a créixer?
3. Què esperem dels amics i les amigues per gaudir jugant-hi?
4. Què ens aporta una mascota?

3.3. Del cinema a l'aula

Els infants creixem jugant!

Després d'anar a veure el film, proposem portar a terme una activitat de creació a l'aula que es basa a subdividir el grup classe en quatre equips de treball. El punt de partida és que cada subgrup triï i tracti algun aspecte dels drets dels infants que es proposen abordar amb la pel·lícula **Winky i el cavall màgic**:

1. Dret de tots els infants a gaudir del joc i del lleure.
2. Dret dels infants a viure les seves il·lusions i a desenvolupar-les en el seu temps de lleure.
3. Dret dels infants al lleure, al joc i a la participació en activitats culturals i artístiques.

Us suggerim que cada equip acabi plasmant la defensa del seu enfocament en forma de mural o presentació de diapositives, en un treball basat en la composició fotogràfica i la creació de petits textos.

En un primer moment, cada grup ha de traslladar les escenes viscudes amb la pel·lícula **Winky i el cavall màgic** a possibles situacions que vulgui reflectir en la seva creació final (a triar entre mural o presentació de diapositives). Tot seguit, cada equip fa una immersió en el significat de l'aspecte escollit dels drets proposats, i pensa quines imatges i textos poden anar bé per explicar-lo. Un cop buscades les fotografies i fets els petits escrits, ja pot passar a la composició del mural o la presentació de diapositives en format digital.



Us suggerim que cada equip acabi plasmant la defensa d'algun aspecte del dret dels infants a gaudir del joc i del lleure en forma de mural o presentació de diapositives, en un treball basat en la composició fotogràfica i la creació de petits textos.

3. PROPOSTA PEDAGÒGICA

Per als murals, es pot fer servir una cartolina gran o paper d'emballar. Després caldrà fotografiar-los per compartir-los al [Blog](#). Les presentacions poden constar d'unes 4 a 6 diapositives cada una. Per publicar-les al [Blog](#), és possible enviar per separat les dels quatre subgrups o ajuntar-les totes en una sola presentació.

Amb l'elaboració dels murals o les presentacions de diapositives, s'ofereix a l'alumnat la possibilitat de treballar de forma creativa els drets dels infants i el film, així com aprofundir en el debat generat a l'aula abans d'anar al cinema i també a la sala amb les aportacions de totes les escoles.

És possible desenvolupar aquesta activitat en una sola sessió d'una hora de classe si prèviament s'organitzen els equips, es tria quin aspecte dels drets tracta cadascun i s'orienten els temes amb les qüestions sorgides en el visionat del film i les posades en comú prèvia i posterior. Aleshores es pot dedicar la meitat de la sessió a què els quatre subgrups, en paral·lel, pensin i dissenyin els murals o les presentacions de diapositives, i l'altra meitat a realitzar i compondre cada una de les creacions.

Ara bé, si és possible, recomanem que l'activitat de creació a l'aula agafi un tractament més transversal al currículum i es pugui desplegar en diverses sessions. La durada ideal és entre un mínim de tres i un màxim de sis hores lectives. Així es dona pes als drets a treballar i l'anàlisi del film, la reflexió individual i col·lectiva, l'elaboració i la posada en comú de les creacions en grup, i la recollida de les idees que vagin sorgint al llarg del procés.

Recomanem que l'activitat de creació a l'aula es pugui desplegar en diverses sessions per poder aprofundir en els drets a treballar, en l'anàlisi del film, i en la reflexió i creació individual i col·lectiva.





QUADRE RESUM: DEL CINEMA A L'AULA*

DURADA	PROCEDIMENTS	CONTINGUTS
1 hora	Creació dels subgrups i distribució de tasques. Explicació de l'activitat de creació d'un mural o d'una presentació de diapositives.	Exercici de trasllat de les escenes de la pel·lícula a possibles situacions reals. Després, tria i immersió de cada equip en els drets dels infants a explorar.
1 hora	Treball per equips. Reflexió individual i en grup per crear un punt de vista sobre un aspecte concret dels drets proposats.	Pluja d'idees i presa de decisions sobre quines imatges i textos pot fer servir cada grup per explicar el seu enfocament. Cerca d'imatges i elaboració de textos.
1 a 2 hores	Per equips es continua la tasca de cerca d'imatges i l'elaboració dels textos necessaris.	Definició de la composició final del mural o de la presentació de diapositives per part de cada equip.
1 a 2 hores	Treball per equips per finalitzar el mural o la presentació de diapositives. Exposició oral de cada creació a la resta del grup classe.	Realització del mural o de la presentació de diapositives que combina textos i fotografies.

*Aquesta activitat es pot fer en una sola sessió, però es proposa un desplegament més minuciós per aprofundir en els drets a treballar a l'aula.

3.4. De l'aula al món

Un cop realitzada l'activitat de creació a l'aula i enviats els resultats per publicar-los al [Blog del Cicle de Cinema i Drets dels Infants](#), us suggerim alguna petita acció per portar a terme en col·laboració amb les famílies del vostre alumnat. L'objectiu és connectar els aprenentatges i l'experiència viscuda amb la vida quotidiana i la immersió en l'entorn.

1. Cercar i portar a classe fotografies o il·lustracions de situacions relatives als drets dels infants al voltant del joc.
2. Aportar un parell d'idees comentades a casa sobre quines necessitats tenim els infants de la nostra edat per gaudir del temps de lleure.
3. Compartir a l'aula contes de la biblioteca de casa relacionats amb la temàtica **Crèixer jugant**.

Si és possible, us aconsellem que visiteu amb l'alumnat l'apartat [Creacions escolars del Blog](#) i proposeu a les famílies entrar-hi.

3.5. Recull de creacions escolars

Un cop finalitzada l'activitat creativa a l'aula, cada grup classe ens haurà de fer arribar les creacions dels seus subgrups de treball per email, Dropbox, WeTransfer o similar. Així anirem organitzant els resultats aportats per part de cada escola i els compartirem al [Blog del Cicle de Cinema i Drets dels Infants](#).

Des de l'apartat [Creacions escolars](#), podreu accedir tant als vostres treballs de creació com als de la resta d'escoles participants, que estaran organitzats per nivells educatius.

Per a qualsevol dubte, podeu contactar-nos a teleduca@teleduca.org o bé al telèfon 93 450 98 26.

3.6. Qüestionari d'avaluació per al professorat

Quan ja hàgiu portat a terme amb l'alumnat totes les passes de la seqüència didàctica plantejada, us farem arribar per correu electrònic un qüestionari d'avaluació del Cicle de Cinema i Drets dels Infants que podreu omplir directament en línia. Per a qualsevol dubte, podeu contactar-nos a teleduca@teleduca.org o bé al telèfon 93 450 98 26.

Us agraïm la vostra col·laboració en acompanyar el treball reflexiu i creatiu dels drets dels infants als centres escolars i esperem les vostres aportacions per anar millorant any rere any.

L'objectiu és connectar els aprenentatges i l'experiència viscuda amb la vida quotidiana i la immersió en l'entorn.

1. Cercar i portar a classe fotografies o il·lustracions de situacions relatives als drets dels infants al voltant del joc.

2. Aportar un parell d'idees comentades a casa sobre quines necessitats tenim els infants de la nostra edat per gaudir del temps de lleure.

3. Compartir a l'aula contes de la biblioteca de casa relacionats amb la temàtica **Crèixer jugant**.

4. MATERIAL COMPLEMENTARI

4.1. Enllaços d'interès

- [Blog del Cicle de Cinema i Drets dels Infants](#)
- [Web d'Infància de l'Ajuntament de Barcelona](#)

Textos legislatius a Drets Socials de l'Ajuntament de Barcelona (lectura fàcil):

- [Declaració Universal dels Drets Humans](#)
- [Convenció sobre els Drets de l'Infant](#)
- [Carta de Ciutadania. Carta de drets i deures de Barcelona](#)

Altres:

- [Una escola amb drets](#)
- Tots els contes del concurs [Vet aquí els nostres drets](#)
- [Una mà de contes](#)
- [Joguina segura](#)
- [Jugar és un dret](#)
- [Observatorio del Juego Infantil](#)

4.2. Bibliografia i filmografia

Llibres

- Barman, A. (2014). *Bestiario*. Barcelona: Libros del Zorro Rojo
- Lévy, D. (2017). *Com encendre un drac apagat*. Barcelona: Libros del Zorro Rojo
- Pla, I. (2012). *Lola: tooodo un día en el zoo*. Mèxic DF: Océano Travesía
- Sénégas, S. (2016). *L'efimera*. Barcelona: Takatuka
- Vaccaro Seeger, L. (2013). *¿Qué pasaría si...?*. Mèxic DF: Océano Travesía
- Yamamoto, L. (2015). *Stína. La nena de gel*. Barcelona: Babulinka Books
- Col·lecció [Els Drets dels Infants](#) de l'editorial Salvatella

Filmografia

- [Crin blanc. Le cheval sauvage](#). Albert Lamorisse (dir.). França, 1953 (en francès)
- [Cuerdas](#). Pedro Solís (dir.). Espanya, 2014
- [El meu veí Totoro](#). Hayao Miyazaki (dir.). Japó, 1988
- [Spirit: el cavall indomable](#). Kelly Asbury i Lorna Cook (dir.). EUA, 2002



Guia realitzada per David Campillo,
Lina Edo, Carme Mayugo i Oriol
Porta

teleduca@teleduca.org
93 4509826