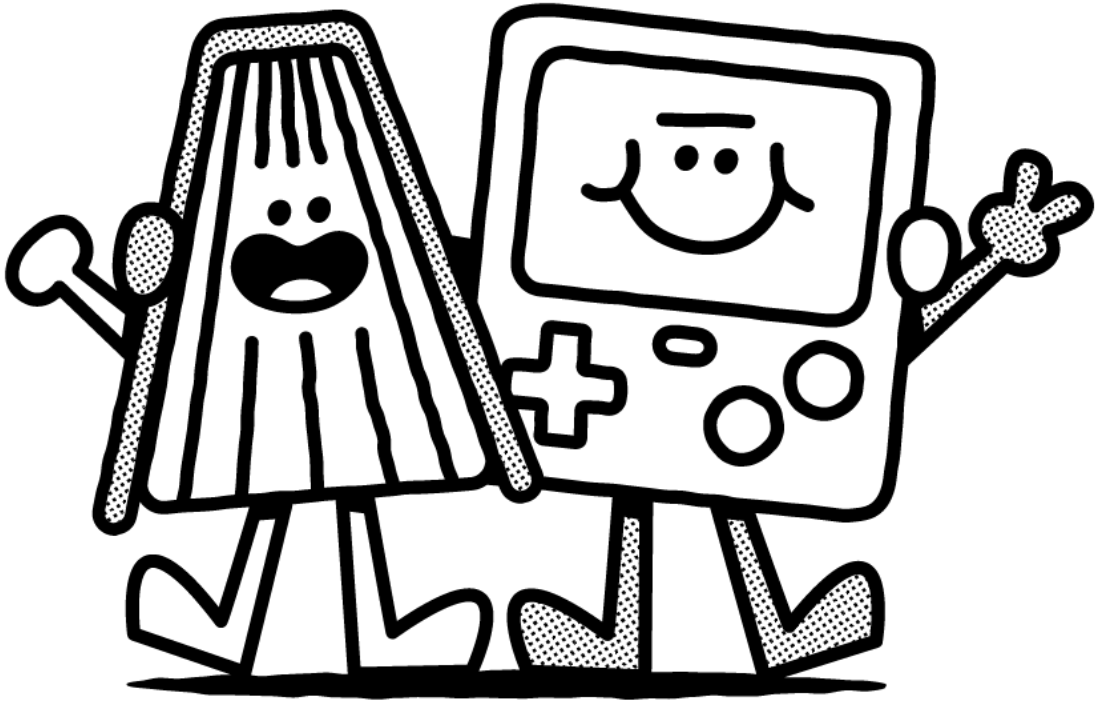
biblio[tech]

Conquista el teu mòbil! Dóna-li un ús segur i responsable!



FUNDACIÓ BOFILL
EQUITAT DIGITAL
Finançat per la Unió Europea NextGenerationEU
GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE TRABAJO Y ECONOMÍA SOCIAL
Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia
Next Generation Catalunya
Generalitat de Catalunya

© Fundació Jaume Bofill, 2023
Girona, 34 08010
Barcelona
fbofill@fbofill.cat
fundaciobofill.cat

Redacció de continguts / Verificat
Revisió de continguts / Escuela21 i Tàndem LIJ Coop
Coordinació de continguts / Marta Alfonsea
Direcció de continguts / Héctor Gardó
Disseny gràfic / Sonia Fernández
Edició / Fundació Bofill



Creiem que el coneixement s'ha de compartir. Per això fem servir una llicència Creative Commons Reconeixement 4.0 Internacional (CC BY 4.0). Us animem a copiar, redistribuir, remesclar o transformar i crear a partir del material per a qualsevol finalitat els continguts propis d'aquesta publicació, inclosa la comercial. Només us demanem que en reconegueu l'autoria de la creació original.

Informació bàsica de la SA	
INFORMACIÓ DE L'APARTAT	**DESCRIPCIÓ**
Títol	Conquista el teu mòbil! Dóna-li un ús segur i responsable!
Descripció del repte	Descobrim com utilitzar els dispositius mòbils de manera segura i creem un tríptic per promoure un ús responsable.
"Què és el fa que aquesta sa sigui èpica/memorable?"	Tens xarxes socials o t'agradaria tenir-ne? Saps què passa amb una foto quan la penges a internet? Si t'agradaria saber més coses sobre la teva privacitat en línia i quines conseqüències pot tenir, no et pots perdre aquesta situació d'aprenentatge! Aprendràs a fer un ús segur del teu mòbil, compartint experiències amb la resta de la classe i creant un tríptic que podreu compartir!
Nivell educatiu	Cicle superior
Temporalització	Aquesta SA consta de **4 activitats principals** amb una durada total aproximada de **7 sessions d'entre 90' i 120'**.

Programació d'Aula

Títol de la SA	Conquista el teu mòbil! Dóna-li un ús segur i responsable!
Descripció	El repte d'aquesta situació consisteix a desenvolupar consciència crítica i pràctica sobre els perills que envolten l'ús dels dispositius mòbils. A través de temes com les galetes i algoritmes, la gestió d'imatges personals i la comprensió del disseny de les aplicacions, tractarem situacions reals que podem trobar-nos en la nostra pròpia experiència en línia. El recull d'activitats plantejades permet adquirir coneixements pràctics per a una utilització segura dels seus dispositius, donant recursos per crear un tríptic informatiu significatiu que pugui ser compartit amb la seva comunitat educativa, consolidant així les seves pròpies competències digitals i la consciència col·lectiva sobre la seguretat en línia.
Producte final	En aquesta situació d'aprenentatge, l'alumnat explorarà diferents aspectes de l'ús segur i responsable dels dispositius mòbils. A cada sessió, se centraran en un tema específic i treballaran en activitats interactives per desenvolupar habilitats crítiques relacionades amb aquest tema. L'objectiu final serà crear un "Kit de Supervivència Digital" que contingui recursos i consells pràctics per a un ús segur i responsable dels mòbils a través d'un tríptic interactiu.
Competències clau	- Competència digital – Competència personal, social i d'aprendre a aprendre. – Competència consciència i expressió culturals

Àrea	Competències específiques	Criteri d'avaluació	Sabers
Coneixement del Medi Natural, Social i Cultural	CE1. Seleccionar i utilitzar dispositius i recursos digitals de forma responsable i eficient per tal de buscar informació, comunicar-se i treballar col·laborativament i en xarxa i per crear continguts segons les necessitats digitals del context.	CE1.CA.1.2 Utilitzar dispositius i recursos digitals de forma responsable i eficient, per contrastar, organitzar i comunicar la informació i per donar a conèixer els propis aprenentatges.	Tecnologia i digitalització Digitalització de l'entorn personal d'aprenentatge Selecció i utilització de dispositius i de recursos digitals d'acord amb les necessitats del context educatiu. Utilització de les normes bàsiques de seguretat, protecció i privacitat en navegar per Internet i per protegir l'entorn personal d'aprenentatge (contrasenyes segures, identitat digital...).

Llengua Catalana i Literatura	CE6. Cercar, seleccionar i contrastar informació procedent de diverses fonts, de forma planificada i de manera progressivament autònoma, avaluant la seva fiabilitat, reconeixent alguns riscos de manipulació i desinformació i adoptant un punt de vista personal i respectuós amb la propietat intel·lectual, per transformar aquesta informació en coneixement i comunicar-la de manera creativa	CE6.CA.6.2 Comunicar de forma creativa i respectant els drets de la propietat intel·lectual, els resultats d'un procés d'investigació senzill, individual o grupal, sobre temes d'interès personal, ecològic i social que incloguin els objectius de desenvolupament sostenible.	Alfabetització informacional Distinció entre fets i opinions i detecció de la manipulació informativa en informacions de l'entorn social i dels mitjans de comunicació Comunicació creativa del coneixement, amb respecte per la propietat intel·lectual, de forma progressivament autònoma
Objectius d'aprenentatge:		1. **Comprendre la privacitat en línia**: l'alumnat haurà de desenvolupar una comprensió profunda dels conceptes de privacitat i seguretat en línia, identificant els riscos associats amb l'ús dels dispositius mòbils i les pràctiques en línia. 2. **Analitzar les implicacions de les galetes i algoritmes**: mitjançant la investigació i la participació en activitats pràctiques, els estudiants han de ser capaços d'analitzar les implicacions de l'ús de galetes i algoritmes, comprenent com aquestes tecnologies afecten la recopilació i utilització de dades. 3. **Gestionar la imatge personal**: desenvolupar habilitats per gestionar la seva pròpia imatge personal en línia, comprendre les conseqüències de compartir imatges i informació personal i adoptar pràctiques segures. 4. **Entendre el disseny de les aplicacions**: aprendre a avaluar críticament el disseny d'aplicacions populars, identificant les característiques que poden influir en el comportament de l'usuari i reconeixent les estratègies dissenyades per augmentar l'ús continuat. 5. **Promoure l'ús responsable de la tecnologia**: capacitar als estudiants per promoure l'ús responsable de la tecnologia mitjançant la creació d'un tríptic informatiu que pugui ser compartit amb altres, demostrant així la seva comprensió dels temes tractats i la capacitat de difondre aquest coneixement a la comunitat educativa.	
Relació amb els ODS		ODS10: Reducció de les desigualtats	
Quines són les **majors dificultats** en el desenvolupament d'aquesta SA i com podem donar-les resposta?		Dificultat: 1. Manca d'accés a determinades aplicacions: algunes aplicacions poden no ser accessibles des de l'entorn educatiu. 2. Desafiaments creatius: part de l'alumnat pot tenir dificultats per expressar-se creativament en la creació del tríptic.	

	Solució: 1. Proporcionar alternatives o captures de pantalla perquè els estudiants puguin analitzar el disseny sense necessitat d'accedir a les aplicacions. 2. Proporcionar opcions diverses de presentació i animar-los a utilitzar la seva creativitat, oferint exemples inspiradors.		
Com s'atén a la **diversitat i es fomenta la igualtat d'oportunitats** en el context d'aquesta SA?	**Suport individualitzat**: oferir suport i recursos addicionals als estudiants que puguin necessitar-ho, com ajuda tecnològica o assistència amb les habilitats de presentació, per assegurar que tots tinguin igualtat d'oportunitats per participar i aprendre. **Grups heterogenis:** promoure la cooperació entre l'alumnat amb diverses habilitats i capacitats, donant a tothom l'oportunitat de contribuir segons les seves fortaleses. **Flexibilitat de temps:** proporcionar temps addicional o opcions de planificació per als estudiants que puguin necessitar més temps per a completar les tasques, assegurant que tothom tingui l'oportunitat de participar plenament i amb èxit.		
Estructura Activitats: **Instruccions:**	Inicial - Activació Activitat 1	Desenvolupament -Investigació Activitat 2 i 3	Final - Síntesi Activitat 4

ACTIVITAT 1: La nostra privacitat al descobert	
Tipologia de l'activitat.	Inicial
Temporalització	Dues sessions (entre 90' i 120')
Organització de l'alumnat	Gran grup i parelles
Explicació de l'activitat	L'activitat consisteix a dur a terme una dinàmica on l'alumnat obtindrà informació privada de la resta del grup. Aquesta informació la relacionarem al final amb les galetes i explicarem com es creen els algoritmes. En segon lloc, farem una activitat d'investigació on buscarem informació sobre les galetes, la compartirem a través d'una dinàmica cooperativa i finalitzarem l'activitat navegant per la xarxa i omplint una graella sobre la informació que guarden les galetes de diferents pàgines web.
Desenvolupament de l'activitat	**Dinàmica inicial:** realitzem una dinàmica de coneixença que consisteix a trobar diferents persones que compleixin els requisits que tenim apuntats a una llista de verificació. Haurem de trobar almenys una persona que compleixi cada ítem i tindrem entre 10-15 minuts per a fer-ho. Un cop s'acabi el temps, tornarem al lloc i relacionarem la informació personal que hem donat als nostres companys/es amb les galetes que trobem a internet (preguntarem si els sona aquesta paraula i si saben què és). En aquest espai no caldrà explicar què són les galetes i els algoritmes, ja que a l'activitat d'investigació ho farà l'alumnat. ● Dinàmica introducció **Investigació**: formem parelles i demanem que investiguin les següents qüestions sobre les galetes (consultant 3 fonts diferents): ● Quina és la finalitat de les galetes? ● Quina informació poden recopilar? ● Hi ha alguna llei que regula el seu ús? ● Amaguen algun perill? ● Què és un algoritme? ● Per a què es fan servir a internet? 1. **Compartir idees amb el grup:** Dinàmica cooperativa 2-4. Fem grups de 4 perquè comparteixin la informació cercada. Finalment, demanem a un/a portaveu que la comparteixi i si qualsevol persona vol afegir alguna informació, podrà fer-ho. 2. **Naveguem per la xarxa:** l'última part de l'activitat servirà perquè l'alumnat pugui navegar per diferents llocs web, amb l'objectiu d'identificar quines galetes s'utilitzen i per a què es poden fer servir. Ho faran a través d'una graella que s'avaluarà amb una rúbrica.

	• Graella per l'alumnat: Graella cookies En finalitzar l'activitat de graella de galetes, respondrem de forma oral les 6 preguntes anteriors per tal d'assegurar-nos que tot l'alumnat ha entès els conceptes treballats. 3. **Creació del tríptic:** creació de la portada del tríptic i disseny de l'apartat de galetes i algoritmes. Per tal de crear el tríptic, podem fer-ho de forma manual (més senzilla) o amb l'aplicació gratuïta Canva. Per tal de crear un tríptic amb Canva, hem de seguir els passos següents: • Crear un compte de Canva • Anar al buscador i posar la paraula: tríptic o "*fulletó*". • Triar entre centenars de plantilles per a dissenyar el vostre propi tríptic. • Fer clic a "Imprimir tríptic" i triar el paper, l'acabat i la quantitat d'impressions.
Objectius de l'activitat	1. **Comprendre la funció de les galetes i els algoritmes en línia**. 2. **Identificar la informació** que les galetes poden recopilar. 3. **Compartir i debatre idees** sobre els riscos potencials de les galetes. 4. **Navegar per la xarxa** per identificar l'ús de galetes i entendre els seus propòsits.
Materials que es necessiten per a desenvolupar-la.	• Llista de verificació per a la dinàmica inicial. • Recursos en línia per a la investigació sobre galetes. • Graella d'avaluació per a la navegació web. • Material de disseny per a la creació de la portada i primera pàgina del tríptic.
Organització de **l'espai de la biblioteca**.	Espai necessari perquè totes les parelles puguin accedir a un ordinador amb connexió a Internet
Instruments d'avaluació	El/la docent avaluarà l'activitat "Graella galetes" a través d'una rúbrica d'avaluació, que pot mostrar al principi de l'activitat per tal que l'alumnat sigui conscient dels ítems avaluats. Rúbrica d'avaluació: Rúbrica graella cookies
Recursos	Enllaços per investigar sobre les galetes: - https://policies.google.com/technologies/cookies?hl=es - https://www.einstic.com/noticies/que-son-i-per-a-que-serveixen-les-cookies-dinternet/ - https://www.xataka.com/basics/que-cookies-que-tipos-hay-que-pasa-desactivas

ACTIVITAT 2: Seguretat en línia: què en sabem?	
Tipologia de l'activitat.	Desenvolupament (1 de 2)
Temporalització	Dues sessions (entre 90' i 120')
Organització de l'alumnat	Grup gran i grups reduïts
Explicació de l'activitat	En aquesta activitat, l'alumnat explora la importància de protegir la seva imatge en línia. Començarem amb un debat que tractarà temes sobre els seus sentiments i creences a l'hora de compartir les seves imatges personals, els riscos associats a l'exposició de la imatge en línia o les responsabilitats individuals i com a col·lectiu. També analitzarem casos hipotètics en grups reduïts i, finalment, crearem una llista de consells per a la seguretat en línia relacionada amb les imatges personals que adjuntarem al tríptic interactiu.
Desenvolupament de l'activitat	1. **Introducció i debat**: comencem amb tot el grup en rotllana i parlem sobre les imatges personals i la seva presència en línia. Preguntem a l'alumnat si ha compartit alguna vegada una imatge personal, si tenen familiars o amics/gues propers que ho hagin fet i quines preocupacions tenen. Animem a compartir experiències personals. Organitzem un debat sobre els riscos d'exposar la mateixa imatge en línia, com la manipulació de fotos, l'ús no autoritzat i els perills de compartir fotos comprometedores. Preguntem a l'alumnat què haurien de tenir en compte abans de compartir una imatge i quines són les seves responsabilitats cap a les altres persones. Algunes de les preguntes que podem fer són: • Què significa per a tu tenir una "imatge en línia"? • Quins avantatges o desavantatges pots veure en compartir les teves imatges en plataformes en línia? • Quins riscos penses que pot comportar compartir fotos personals en línia? • Quins riscos hauries de pensar abans de publicar una foto teva o de compartir-la amb altres? • Creus que la teva imatge en línia podria afectar la teva reputació o la percepció que tenen els altres de tu? 2. **Estudi de casos**: dividim el grup en grups de 2 o 3 persones i proporcionarem situacions hipotètiques relacionades amb la cessió de la imatge i els seus efectes. Demanem que analitzin aquests casos i discuteixin les conseqüències. Tindran 5 minuts per analitzar el cas i després cada grup el compartirà. Casos hipotètics 3. **Final**: en grups de 4 (ajuntant dues parelles) creem una llista de consells per a la seguretat en línia relacionada amb les imatges personals. Hem de pensar en com protegir les nostres pròpies imatges i quines precaucions prendre abans de compartir imatges amb altres persones. Podem basar-nos en les solucions que hem proposat al cas pràctic anterior.

	4. **Creació del tríptic:** deixarem temps per acabar els apartats anteriors del tríptic i afegir els consells que hauran acordat a la dinàmica anterior.
Objectius de l'activitat	1. **Comprendre els riscos** d'exposar la seva imatge en línia. 2. **Participar en un debat** sobre les responsabilitats i precaucions associades amb la cessió d'imatges personals. 3. **Analitzar casos hipotètics** relacionats amb la imatge en línia i identificar les possibles conseqüències. 4. **Col·laborar amb els companys** per crear una llista de consells pràctics per garantir la privadesa. 5. **Reflexionar** sobre com la seva imatge en línia pot minvar la privadesa i les conseqüències que pot tindre compartir-la.
Materials que es necessiten per a desenvolupar-la.	● Llista de casos hipotètics ● Ordinador
Organització de **l'espai de la biblioteca**.	Espai obert per a la discussió inicial, divisió de grups per a debats i anàlisi de casos, i tornada al grup gran per a la creació de la llista de consells. La biblioteca pot oferir un entorn tranquil i acollidor per a aquesta activitat.
Instruments d'avaluació	El/la docent pot avaluar a l'alumnat a través d'una llista de control. Checklist activitat imatges
Suggeriments/observacions	● És important fomentar un ambient obert i respectuós durant les discussions i promoure la participació activa de tot l'alumnat. ● La col·laboració en grups petits permetrà la interacció i l'intercanvi d'idees.

ACTIVITAT 3: Desxifrant el disseny de les aplicacions	
Tipologia de l'activitat.	Desenvolupament (2 de 2)
Temporalització	Una sessió de 60'
Organització de l'alumnat	Gran grup i en parelles
Explicació de l'activitat	L'alumnat s'endinsarà al món del disseny d'aplicacions per entendre com aquestes influeixen en el seu comportament en línia. Comencem amb una introducció sobre la finalitat dels dissenys d'aplicacions i com aquests poden impactar les decisions dels usuaris. Posteriorment, analitzarem el disseny d'aplicacions populars per identificar les característiques que poden influir en el seu comportament i reflexionarem de forma individual com ens pot afectar i què podem fer per a ser-ne més conscients.
Desenvolupament de l'activitat	1. **Introducció:** comencem parlant sobre les aplicacions que utilitza l'alumnat sovint. Expliquem que estan dissenyades per aconseguir certs objectius, com fer que els usuaris passin més temps a la plataforma o que facin determinades accions (compartir idea que si un producte és gratuït, és que el producte ets tu). En aquest apartat podem parlar sobre com els elements de disseny com ara els "likes," el "scroll infinit," les notificacions, i altres característiques poden influir en el comportament de l'usuari i conduir a l'addicció digital. Algunes de les preguntes que podem fer a l'alumnat són: • Quines són les aplicacions que utilitzeu més sovint i per què? • Us heu adonat mai que algunes aplicacions us animen a fer certes accions o a passar més temps a la plataforma? • Com afecten les notificacions al vostre comportament en línia? Us agrada poder fer comentaris o deixar likes? • Heu experimentat alguna vegada una sensació d'addicció o de passar més temps a una aplicació del que teníeu previst? • Penseu que els elements de disseny, com els "likes" influeixen en la vostra interacció amb les aplicacions? • Què creieu que significa la frase "si el producte és gratuït, el producte ets tu"? 2. **Activitat:** proporcionem a l'alumnat una llista de 15 aplicacions populars i demanem que explorin les característiques de disseny de cadascuna d'elles a través d'una llista de control. Cadascú haurà d'examinar-ne 3 com a mínim. Com que existeix la possibilitat que l'alumnat no pugui accedir a aquestes aplicacions des del centre o no les conegui, ja que no són adequades per l'edat i no és viable crear un perfil personal, podem utilitzar una llista d'aplicacions que pugui crear l'alumnat, demanant-los opinió sobre quins jocs o eines fan servir en dispositius. Una altra opció és fer el llistat d'aplicacions on hi hagi captures de pantalla. Així podran analitzar el disseny de les aplicacions sense haver d'entrar-hi.

	Poden explorar altres aplicacions que no siguin a la llista (sempre que el/la docent hi estigui d'acord). L'objectiu és fer una llista dels elements que considerin que poden influir en el comportament de l'usuari. Després, compartim les observacions amb la classe. • Llista d'aplicacions (poden ser unes altres): Llista aplicacions • Checklist que poden seguir per explorar les aplicacions: Checklist anàlisi aplicacions 3. **Reflexió guiada:** Per tancar l'activitat, farem una reflexió individual. Compartirem aquestes 4 preguntes i deixarem 10 minuts finals perquè les puguin respondre. • Què has après sobre com el disseny de les aplicacions pot influir en el comportament de l'usuari? • Hi ha alguna característica específica que t'hagi sorprès o que no coneixies abans? • Si haguessis de donar un consell sobre la utilització de les aplicacions, quin seria? • Quins hàbits podries canviar per tal de ser més conscient de la perillositat que tenen les aplicacions? Pensa un compromís que t'agradaria complir.
Objectius de l'activitat	1. **Analitzar críticament** l'objectiu del disseny d'aplicacions i com aquest influeix en el comportament de l'usuari. 2. **Identificar elements de disseny específics**, com "likes," "scroll infinit," i notificacions, i com poden impactar les interaccions de l'usuari. 3. **Explorar i comparar el disseny** de diverses aplicacions populars. 4. **Desenvolupar habilitats crítiques** per prendre decisions informades sobre l'ús d'aplicacions. 5. **Reflexionar** sobre les mateixes experiències **i compartir consells útils** amb els companys i companyes.
Materials que es necessiten per a desenvolupar-la.	• Llista d'aplicacions populars (amb captures de pantalla o enllaços a les descripcions). • Llista de control d'exploració de característiques de disseny d'aplicacions. • Accés a recursos en línia per a la recerca.
Instruments d'avaluació	Podem avaluar les llista de control de l'alumnat amb una rúbrica Rúbrica avaluació aplicacions
Recursos	Informació addicional: https://opcions.org/servei-gratuit-producte-ets-tu/ https://xarxanet.org/informatic/noticies/quan-no-pagues-internet-el-producte-ets-tu https://www.anc.ad/que-es-el-fingerprinting-o-empremta-digital/

ACTIVITAT 4: Creem el nostre tríptic informatiu!	
Tipologia de l'activitat.	Final
Temporalització	Dues sessions
Organització de l'alumnat	Grups reduïts
Explicació de l'activitat	En l'activitat final l'alumnat haurà d'acabar el tríptic informatiu que ha creat. Un cop acabats, deixarem un espai per poder-lo presentar davant del grup i avaluar-lo a través d'una coavaluació, on els grups que no presenten, avaluaran diferents aspectes dels tríptics dels companys/es. Finalment, farem una dinàmica per decidir com i amb qui ens agradaria compartir els tríptics i reflexionarem sobre la importància de ser conscients que l'ús del mòbil ens pot fer vulnerables, sobretot quan estiguem exposats davant de les xarxes.
Desenvolupament de l'activitat	1. **Planificació i organització**: recopilem el que hem fet del tríptic fins ara i mirem com han avançat els grups. Donem suport als grups que ho necessitin i recordem quins elements visuals utilitzaran (imatges, icones, gràfics) i quins consells i recursos pràctics inclouran. 2. **Desenvolupament del tríptic:** podem usar eines digitals com Canva, Microsoft Word o altres (hi ha diferents aplicacions per crear tríptics) perquè els equips comencin a crear les pàgines del seu tríptic. Ha d'incloure una portada atractiva amb un títol i petita introducció, una secció per a cada tema (galetes i algoritmes, la imatge personal, el disseny de les aplicacions) i una secció de consells i conclusions. **Contingut visual*: cal Remarcar l'ús de recursos visuals per fer el tríptic més atractiu i fàcil de llegir. Poden incloure imatges, icones, gràfics o codis QR que enllacin amb recursos addicionals. 1. **Presentació:** quan cada equip hagi finalitzat el tríptic, el presentarem a la resta de companys/es. 2. **Compartir el Kit:** finalment, amb tot el grup-classe decidirem com podem compartir els tríptics que hem creat i amb qui ens agradaria compartir-los. Donarem veu a l'alumnat perquè pugui decidir com vol acabar el seu producte final. Algunes idees: ● Enllaçar-los a codis QR i enviar-los ● Portar-los a les famílies

	• Portar-ne als negocis propers a l'escola
Objectius de l'activitat	1. **Desenvolupar habilitats de col·laboració i creació de contingut visual** entre els membres del grup. 2. **Aplicar els coneixements adquirits** sobre galetes, algoritmes, imatge personal i disseny d'aplicacions en la creació del tríptic. 3. **Fomentar la consciència** sobre la importància del contingut visual atractiu per a la comunicació efectiva. 4. **Millorar les habilitats de presentació oral i la capacitat d'explicar conceptes complexos** de manera clara i concisa. 5. **Promoure la coavaluació** com a mitjà d'aprenentatge mutu i retroalimentació constructiva.
Materials que es necessiten per a desenvolupar-la.	• Dispositius per accedir a eines digitals (ordinadors, tauletes). • Plataformes com Canva, Microsoft Word o altres per a la creació del tríptic. • Elements visuals com imatges, icones, gràfics i codis QR. • Espai per a la presentació davant del grup (podria ser una pissarra digital o un projector). • Fulls d'avaluació per a la coavaluació entre els grups.
Organització de **l'espai de la biblioteca**.	• Àrea de treball per a cada grup durant la creació del tríptic. • Àrea central per a la presentació amb un projector o pantalla.
Instruments d'avaluació	En aquesta activitat avaluarem a través d'una rúbrica de coavaluació. Cada un dels grups, haurà d'avaluar el tríptic d'un altre grup. El/la docent, pot utilitzar la mateixa rúbrica per avaluar els productes finals: Rúbrica coavaluació
Recursos	Com crear un tríptic amb CANVA: https://www.youtube.com/watch?v=vutt_9aEOLQ
Suggeriments/observacions	• Animar l'alumnat a utilitzar recursos visuals amb moderació per mantenir la claredat i evitar l'obstrucció del missatge. • Establir un temps específic per la coavaluació per assegurar-se que tots els grups tinguin temps suficient per avaluar els altres.