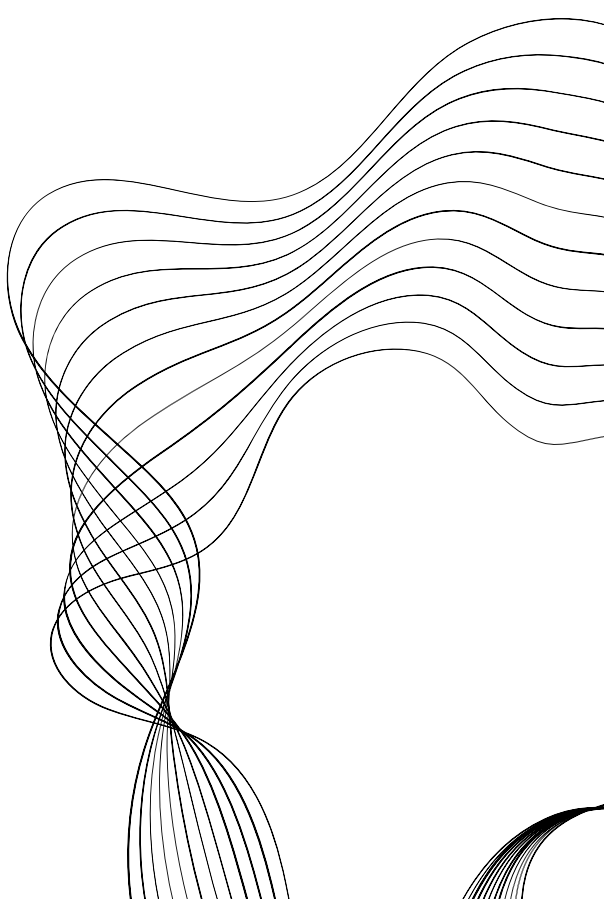
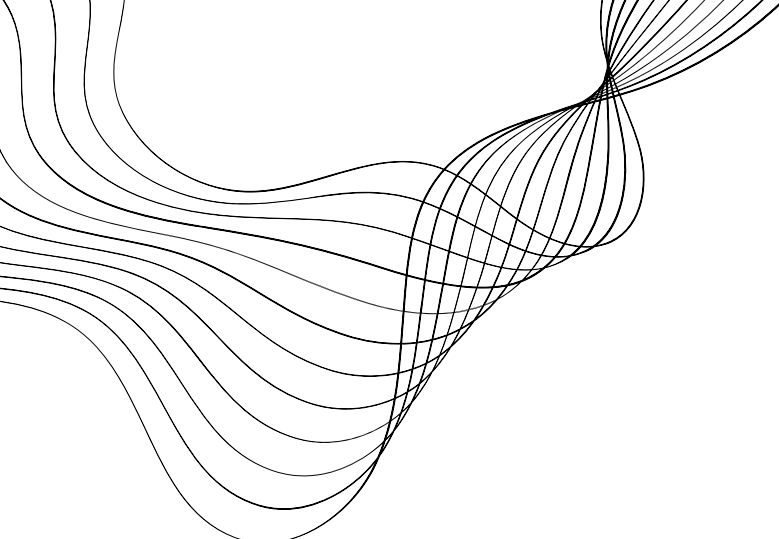




EDUCACIÓ PRIMÀRIA (CICLE SUPERIOR)

ACTIVITAT 1: FESTIVAL EN XIFRES!

Curs: 6è de Primària

OBJECTIUS DIDÀCTICS:

- Desenvolupar habilitats per interpretar i representar dades estadístiques.
- Analitzar dades reals relacionades amb festivals de música.
- Fomentar la reflexió sobre l'impacte cultural dels festivals.

ESPAI DEL MUSEU VINCULAT:

- Sala "Festivals dels anys 70".

CONTINGUTS CURRICULARS

- Interpretació i representació de dades en taules i gràfics.
- Mesures de tendència central: mitjana, moda i mitjana.
- Anàlisi cultural dels esdeveniments musicals.

COMPETÈNCIES CLAU

- Competència matemàtica i en ciència, tecnologia i enginyeria.
- Competència digital.
- Competència en consciència i expressió culturals.



DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT

1. INTRODUCCIÓ (10 MIN)

- Breu recorregut per la sala "Festivals dels anys 70".
- Pregunta generadora: Per què creus que els festivals de música van ser tan importants en aquesta època?
- Presentació del repte: analitzar dades reals de festivals per descobrir-ne l'impacte.

2. EXPLORACIÓ I RECOLLIDA DE DADES (15 MIN)

- L'alumnat es divideix en grups de 3-4 persones.
- Cada grup rep una fitxa amb dades reals o simulades sobre assistència, durada, nombre d'artistes, etc.
- Observen elements visuals del museu que reforcin les dades (cartells, fotografies, xifres).

3. ANÀLISI I REPRESENTACIÓ (20 MIN)

En el aula taller o espacio habilitado, losA l'aula taller o espai habilitat, els grups:

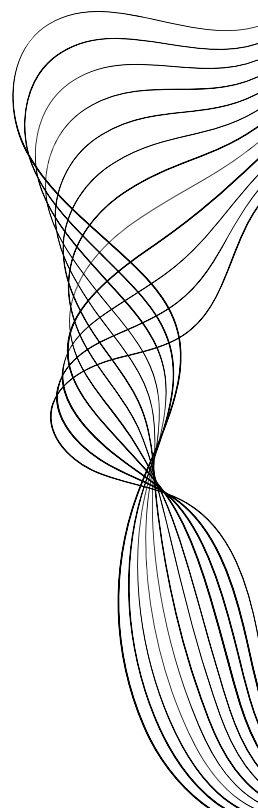
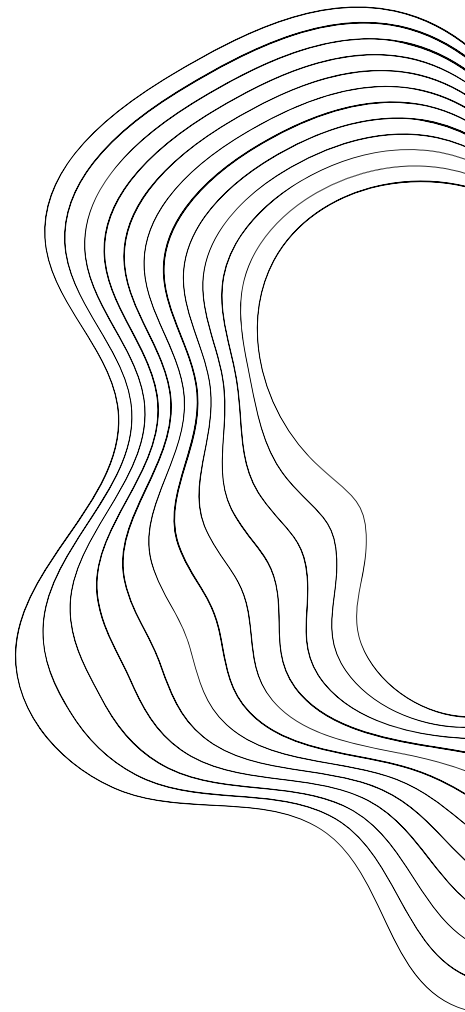
- Representen les dades en gràfiques (barres, línies, sectors).
- Calculen mitjana, moda i mitjana.
- Extreuen conclusions: Quin festival va ser més popular? Quina va durar més? Quina relació hi ha entre durada i assistència?

4. POSADA EN COMÚ I DEBAT (10 MIN)

- Cada grup presenta els seus gràfics i conclusions.
- Es fomenta la reflexió sobre el paper dels festivals com a fenòmens culturals i socials.

5. TANCAMENT I AVALUACIÓ (5 MIN)

- Ronda ràpida de preguntes: Què vas aprendre avui? Què et va sorprendre?
- Lliurament d'una petita fitxa d'autoavaluació.



EVALUACIÓ

CRITERIS:



Interpreta i representa dades utilitzant diferents tipus de gràfics.



Extrau conclusions significatives a partir de l'anàlisi de dades.



Calculeu correctament mesures de tendència central.



Participa activament al treball en grup i a la posada en comú.

INSTRUMENTS:

- Observació directa.
- Fitxa de treball grupal.
- Autoavaluació individual.

SUGGERIMENTS METODOLÒGICS GENERALS

- **Aprentatge vivencial:** Aprofitar l'entorn del museu com a recurs didàctic actiu. Que l'alumnat toqui, observi, escolti i relacioni allò que veu amb la seva vida quotidiana.
- **Gamificació:** Introduir dinàmiques tipus "repte", "missió" o "escapi educatiu" per augmentar la motivació.
- **Inclusió digital:** Usar tauletes o pissarres digitals per representar gràfiques o editar àudio (en activitats de Batxillerat).
- **Treball cooperatiu:** Fomentar rols dins dels grups (portaveu, analista, dissenyador, etc.) per millorar la implicació.
- **Connexió emocional:** Relacionar els continguts amb referents musicals propers.

ACTIVITAT 2: ¿QUINA HISTÒRIA EXPLICA LA TEVA GUITARRA?

Curs: 5è de Primària

OBJETIUS DIDÀCTICS:

- Desenvolupar habilitats narratives mitjançant la creació d'històries.
- Fomentar la creativitat i l'expressió artística.

ESPAI DEL MUSEU VINCULAT:

- Zona de devolució del disseny de la guitarra elèctrica.

CONTINGUTS CURRICULARS

- Elements del disseny artístic i la relació amb contextos històrics.
- Estructura i elements d'un text narratiu.

COMPETÈNCIES CLAU

- Competència comunicativa lingüística.
- Competència en consciència i expressió culturals.
- Competència personal, social i aprendre a aprendre.



DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT

1. INTRODUCCIÓ (10 MIN)

- Observació guiada de guitarres icòniques del museu.
- Pregunta generadora: Quina història podria explicar aquesta guitarra si parlés?

2. DISSENY CREATIU (20 MIN)

- En grups o individualment, l'alumnat dissenya una guitarra imaginària.
- Se'ls anima a incorporar elements visuals que reflecteixin una època, estil musical o personatge.

3. NARRACIÓ ESCRITA (20 MIN)

- Redacció d'una història breu on la guitarra sigui protagonista.
- Es treballa l'estructura narrativa: inici, nus i desenllaç.

4. PRESENTACIÓ Y TANCAMENT (10 MIN)

- Lectura voluntària d'històries.
- Exposició dels dissenys a un mural o espai del museu.

EVALUACIÓ

CRITERIS:



Dissenya una guitarra imaginària integrant elements històrics i artístics.



Redacta una història coherent i creativa.



Participa activament a l'activitat i respecta les idees dels altres.

INSTRUMENTS:

- Fitxa de disseny i narració.
- Observació directa.
- Autoavaluació creativa.

