

Càtedra TEKHNÉ



**Ajuntament
de Salt**



**Universitat
de Girona**



**Universitat de Girona
Consell Social**



**Fundació Girona
Regió del Coneixement**



Informe Anual – Setembre 2025

- 1 Breu presentació de la Càtedra Tekhné
- 2 Pressupost: com es gasten els diners
- 3 Activitats realitzades:
 - 3.1 Comunicació: imatge visual, web, instgrm, twitter, mitjans
 - 3.2 Visites a escoles i instituts
 - 3.3 Projecte DIVERSE: Salvador Sunyer
 - 3.4 Projecte Basket change maker: La Farga + CB Salt
 - 3.5 Projecte ACADIMIA
 - 3.6 Projecte D-PAIDEIA
 - 3.7 Projecte MARIAN
 - 3.8 Projecte ScratchJr
 - 3.9 Nous projectes AI2ImproveFLL i DIVE
 - 3.10 Altres
- 4 Plans pel proper any

Pla d'actuacions

- 1- **conèixer** escoles i instituts, escoltar necessitats, connectar amb UdG (formacions de mestres, tallers amb infants i joves,...)
- 2- **Dissenyar i implementar** projectes d'innovació i recerca
- 3- Iniciatives d'aprenentatge connectat entre escoles, **fomentant el treball col·laboratiu**

Indicadors

- A) 49 reunions amb centres educatius: 18 reunions a La Farga + 5 online (BaskEUball) + 4 ACADIMIA + 6 MARIAN + 8 D-PAIDEIA + 2 AI2ImproveFLL + 6 ScratchJr
- B) 300 estudiants implicats: 80 estudiants 1er ESO Salvador Sunyer (DIVERSE) + 60 nenxs I5, 1er i 2on El Veïnat (ScratchJr) + 160 nenxs 2on, 4t, 5e i 6è de La Farga (BaskEUball)
- C) treball en xarxa amb 10 entitats: La Farga, INS Salvador Sunyer, INS Salvador Espriu, INS Vallvera, Pompeu Fabra, El Veïnat, El Gegant del Rec, Les Arrels, Vilagran, CB Salt
- D) Treball en xarxa amb 26 universitats/entitats europees: 6 BaskEUball + 9 ACADIMIA + 1 ScratchJr + 3 MARIAN + 1 D-PAIDEIA + 6 AI2ImproveFLL
- E) 4 programes de formació mestres: 1 El Veïnat ScratchJr + 2 ACADIMIA + 1 D-PAIDEIA

CÀTEDRA TEKHNÉ 2024-2025

DESPESES

	Despeses
Despeses personal investigació	16.775,12 €
TOTAL DESPESES	16.775,12 €

INGRESSOS

	Ingressos
Fons Públics	
Universitat de Girona	4.000,00 €
Ajuntament de Salt	12.000,00 €
TOTAL INGRESSOS	16.000,00 €

<https://www.udg.edu/ca/catedres/tekhne>



UdG → Càtedres → Tekhné

Memòries

Projectes

Càtedra Tekhné

de Pensament, Tecnologia i Aprenentatge Creatiu

 Contacte

Universitat de Girona

Edifici les Àligues
Pl. Sant Domènec, 3
Campus Barri Vell
17004 Girona

Tel. +34 972 41 80 00

☎ 648 83 86 51

[Formulari de contacte](#)

La UdG amb la col·laboració de l'Ajuntament de Salt, han creat la càtedra **TEKHNE** promou l'estudi, la recerca i la disseminació del coneixement en la intersecció dels camps de l'Educació, la Tecnologia i el Desenvolupament Humà, mitjançant l'organització d'activitats de formació, recerca, transferència, debat i difusió. La càtedra vol ser el motor d'un ecosistema que impulsi iniciatives d'educació transformadores on la tecnologia i la creativitat es donen la mà en favor de la inclusió social i l'educació en valors.

La Càtedra **TEKHNE** és una **càtedra de pensament** perquè no només romandrà oberta a professionals de la Tecnologia i l'Educació, sinó que mantindrà un esperit

Contacte

Universitat de Girona

📍 Edifici les Àligues
Pl. Sant Domènec, 3
Campus Barri Vell
17004 Girona

[Com arribar-hi](#)

☎ +34 972 41 80 00

✚ [Formulari de contacte](#)

Segueix-nos a:

🦋 [Bluesky](#)

📷 [Instagram](#)

🌐 [LinkedIn](#)

📘 [Facebook](#)

📺 [Youtube](#)

📺 [Flickr](#)

🎵 [TikTok](#)

Memòries

Descàrrega de documents



Memòria Anual de la Càtedra 2024

↓ Descàrrega



Memòria Anual de la Càtedra 2023

↓ Descàrrega



Memòria Anual de la Càtedra 2022

↓ Descàrrega



Memòria Anual de la Càtedra 2021

↓ Descàrrega



3catinfo • Follow
Little Bird - Annelise R. Noronha

3catinfo 15w
"Si no anés a entrenar, no sé què faria a casa." La Mariama mai havia tingut l'oportunitat de participar en cap esport. Ara juga a bàsquet gràcies a un projecte europeu que promou la inclusió en les activitats extraescolars.

És alumna de l'escola La Farga de Salt, un centre públic de primària amb 350 alumnes de 14 nacionalitats diferents. Ara, una vintena d'aquests infants s'han integrat als equips del Club de Bàsquet Salt. Entrenen tres dies a la setmana i competeixen el cap de setmana.

"Estic contenta de tenir l'oportunitat de jugar a bàsquet", diu la Fatoumata. "Em vaig sentir molt feliç i pensava que viuria noves experiències i ara les estic vivint", afegeix l'Adam. Alguns expliquen que abans no feien esport; d'altres que

20,825 likes
June 10
Log in to like or comment.



23:25 60%

GRADA D'ANIMACIÓ
Activo(a) ahora

GRADA D'ANIMACIÓ
gradanimacio
3923 seguidores · 2207 publicaciones
Te sigue
Ver perfil

Hoy 19:27

Hola!

Hem vist el Reel del 324 on els nanus els hi agrada el bàsquet

Hoy 23:23

Voldriem convidar a l'Ousman, la Mariama i a l'Adam a venir un dia de partit al Congost!

El bàsquet és la millor eina per assolir tots els propòsits. 🍌🍌

Envía un mensaje...



Eduard Muntaner Perich

@eduardm

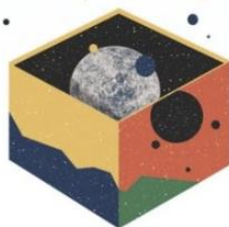


[Translate post](#)

Aquesta tarda taller "Un Univers dins d'una Capsa". Art, poesia i narracions digitals amb [#OctoStudio](#), a la jornada [#JPRE25](#) al [@citilab](#). [#universeinabox](#) [#creativecoding](#)



Un univers dins d'una capsa.
Art, poesia i narració digital
amb OctoStudio



Eduard Muntaner Perich
[UdiGitalEdu](#) / [Càtedra TEKHNÉ](#) (UdG)
[www.eduard.cat](#)
[eduard.muntaner@udg.edu](#)

10:57 AM · May 24, 2025 · 408 Views



Eduard Muntaner Perich

@eduardm



Proud to see La Farga School kids ([@ViladeSalt](#)) shine at the 2nd Intl. Basketball Tournament in Kaunas 🇱🇻. Watching them grow, connect & play was the highlight of our [@EUErasmusPlus](#) [#BaskEUball](#) meeting. A pleasure to travel with [@mariaberrocalia](#) [@jordifreix](#) [@cbsalt](#) & La Farga!



9:59 AM · Jun 11, 2025 · 203 Views



Jordi Viñas i Xifra

@vinasxifra



[Translate post](#)

Des del programa '+Bàsquet' de [@laxarxa](#) han fet un extens reportatge del projecte 'BaskEUball' que implica l'escola La Farga, [@cbsalt](#), la Càtedra Tekhné de la [@UdG](#) i [@Viladesalt](#).

Un programa inclusiu i per aprendre els valors de l'esport.



basquetcatala.cat

+Bàsquet: l'esport, l'excusa perfecta per apostar per la int...

Un programa inclusiu de Salt, l'AE Minguella i Sandra Sánchez, protagonistes de la catorzena edició del ...

1:40 PM · May 5, 2025 · 160 Views



+Bàsquet: l'esport, l'excusa perfecta per apostar per la integració

Un programa inclusiu de Salt, l'AE Minguella i Sandra Sánchez, protagonistes de la catorzena edició del programa.



30-04-2025 11:05



Escola Les Deveses

Escola Pompeu Fabra: InventCAT + AI2ImproveFLL

Escola La Farga: BaskEUball

Escola El Pla: TalentMaker

Escola El Veïnat: InventCAT + MonTech + D-PAIDEIA + MARIAN + ScratchJr

Escola Mas Masó

Escola Silvestre Santaló: InventCAT

Institut Vallvera: Creative STEAM + D-PAIDEIA + AI2ImproveFLL

Institut Salvador Espriu: InventCAT + D-PAIDEIA

Escola FEDAC: Creative STEAM

Institut Salvador Sunyer: DIVERSE + Creative STEAM + ACADIMIA + D-PAIDEIA + DIVE

Escola El gegant del rec: MonTech + InventCAT + ACADIMIA + D-PAIDEIA + MARIAN

Escola Les arrels: D-PAIDEIA

Escola Pia

Escola Vilagran: D-PAIDEIA

ALTRES CB Salt (biblioteca, llar infants, escola adults, fàbrica jove,...)



EMILIO JOSE PEREZ SORIANO

Escola de Narradors Digitals"

To: MARTA PERACAU LA BOSCH, Jordi Freixenet, Maria Berrocal Arévalo & 1 more

Details



Hola Jordi, Edu, Maria, Marta, com esteu?, espero que hàgiu tornat de les vacances (si heu tingut) amb ànims renovats.

No sé si us va estar al cas, però al juny vam ser **guanyadors dels "Premis Innovació docent STEM 2024"** organitzats pel Patronat de la Politècnica de la UdG, amb el projecte **"Escola de Narradors Digitals"**, en el que ja heu participat durant dos cursos, i que està inspirat en la vostra feina. Així que el primer és donar-vos les gràcies per la vostra participació, i de pas, també us podeu sentir guanyadors.

Nosaltres ja estem parlant del llançament del projecte d'**Escola de Narradors Digitals**, d'aquest curs, i com sempre voldríem demanar-vos ajuda.

Si podeu i us va bé, el pla seria semblant al del curs passat. De moment tenim previst que el llançament sigui el **pròxim dimecres 8 de gener de 2025** (encara en queda molt, però aquest curs anem amb una mica més de temps). La idea és que **vingueu a l'institut a partir de les 8h15'** (és quan tenen classe de projectes), i entreu a les quatre classes de 1r d'ESO, **durant uns 20'** aproximadament en cada classe (potser menys, si la cosa no dona per a més).

Els alumnes no sabran res, i serà el primer dia de la matèria de projectes, després de les vacances de Nadal. La idea és la mateixa que el curs passat, us presentarem com a **investigadors/es de la UdG** que volen fer una petició als alumnes. I vosaltres us presenteu, expliqueu una mica el projecte Diverse i demaneu que **en equips de 2 o 3 persones**, creïn una història digital que servirà per **completar un estudi de la UdG**, molt necessari per conèixer la relació entre l'àmbit de la pedagogia i el digital, i així formar millor als futurs nous mestres i professors. A més **els inviteu a visitar les instal·lacions de la UdG**, fent una **exposició de la seva història i el seu procés d'aprenentatge a professors i alumnes de la UdG**. Després, nosaltres, ja parlarem de quina activitat o visita poden fer, estaria bé, si ja està en marxa, **a les instal·lacions del CIRS** (Centre d'Investigació en Robòtica Submarina), però si no potser, busquem altra cosa, com el curs passat, que també va anar bé.

Les visites a la UdG també les tenim planificades (sempre que no canviï res i vosaltres pugeu). Serien el **dijous 20 i el dimecres 26 de març de 2025**, però si no potser, doncs ja ens dieu, i busquem una solució.

Què us sembla?, diria que és el mateix que vam fer el curs passat. Recordeu que són uns **80 alumnes** en dos grups de 40, aproximadament.

Us envio també la **infografia del projecte**, que farem servir nosaltres per **presentar-ho als alumnes després del vostre llançament**, així us feu una idea del que farem.

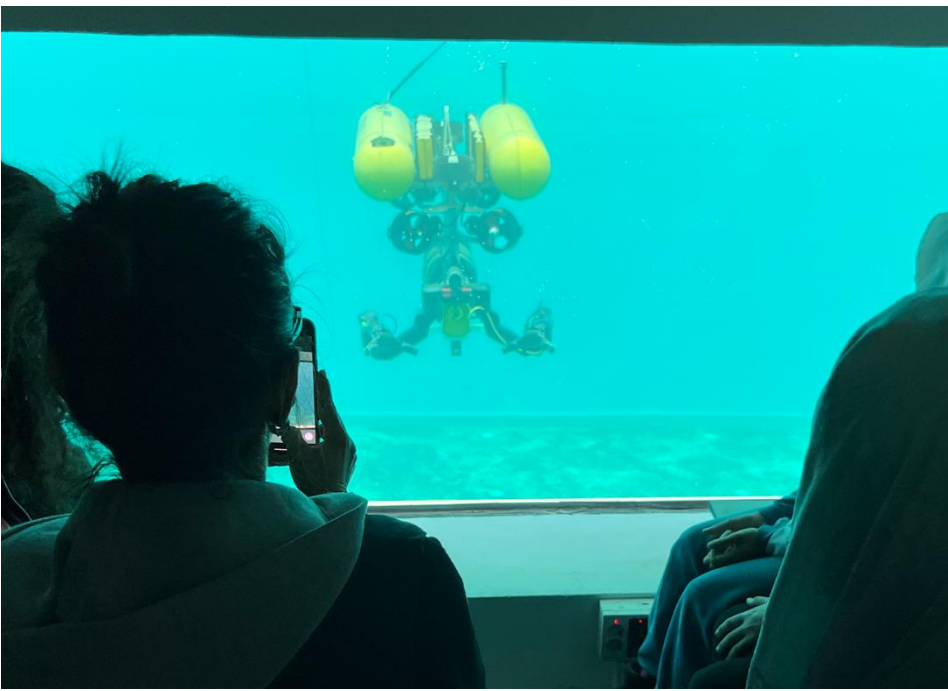
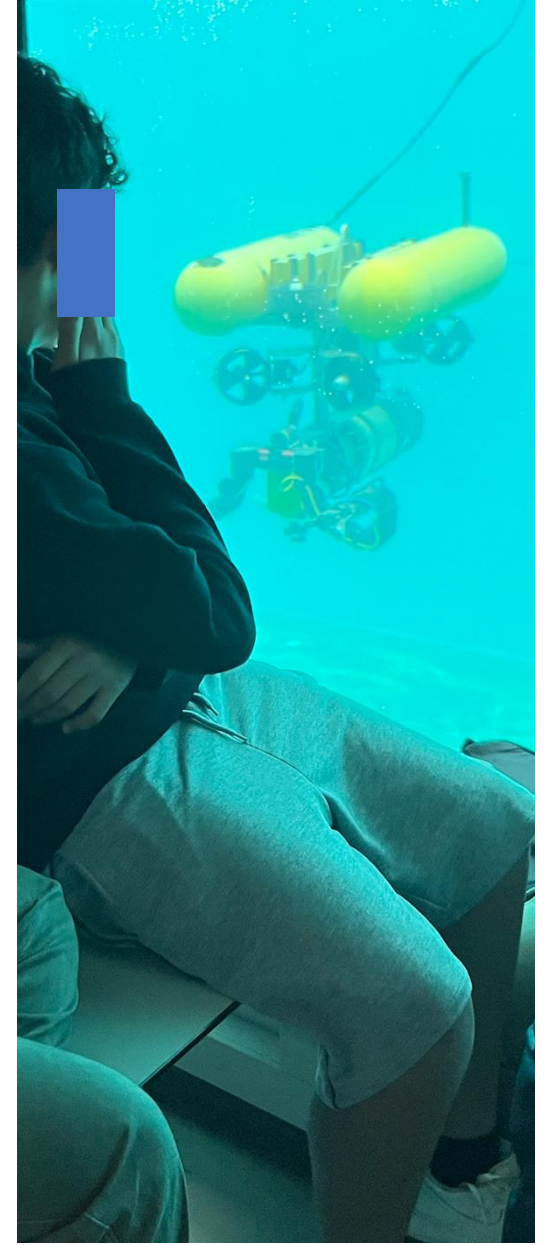


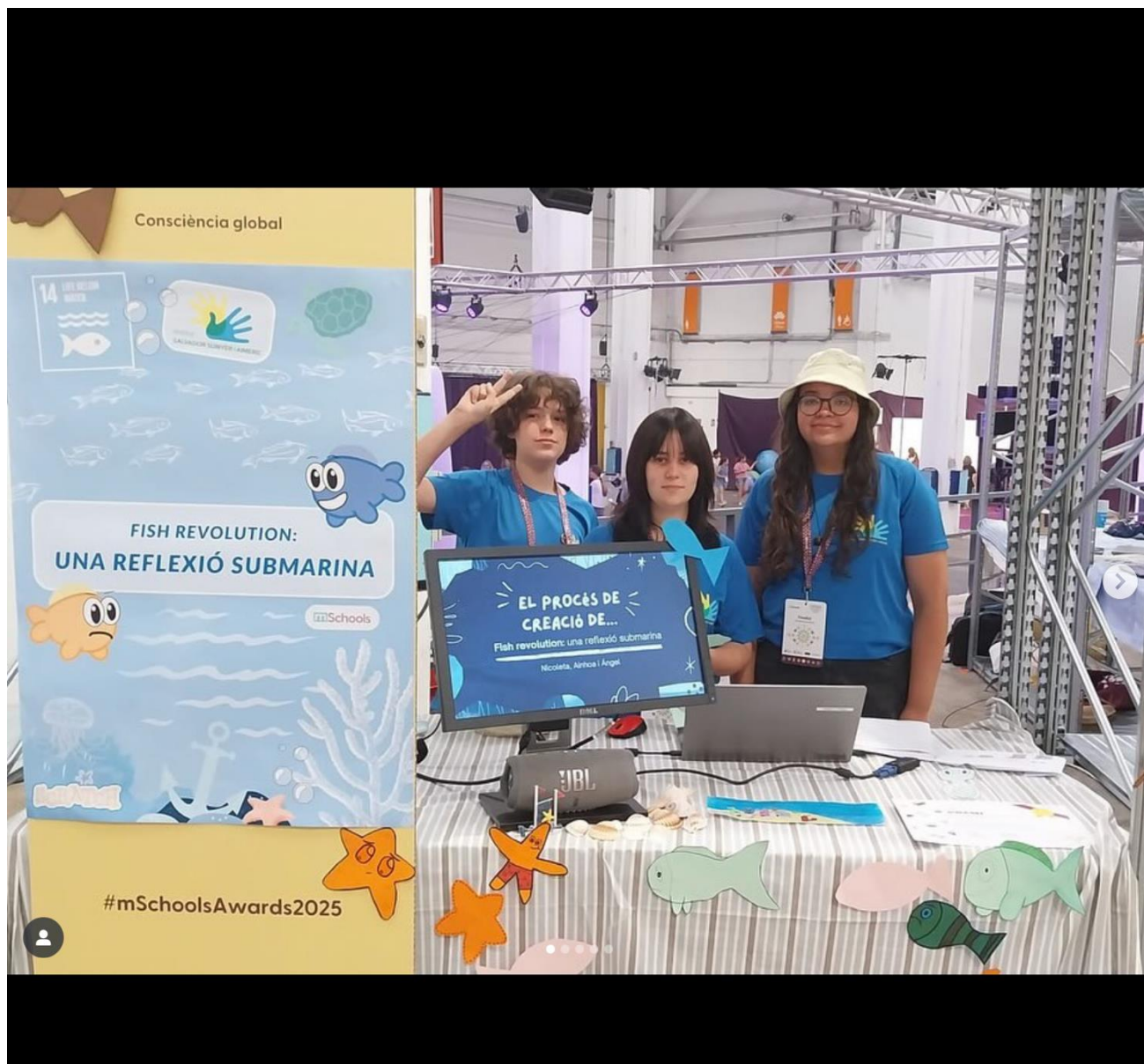
Infografia Escola de narradors digitals.pdf

Moltes gràcies per tot.
Una salutació i espero la vostra resposta.

--
Emilio J. Pérez Soriano.
Coordinador de Projectes de 1r d'ESO.
Professor del Departament científicotecnològic.
INS Salvador Sunyer i Aimeric







inssunyer
Fira Barcelona

...



inssunyer Aquest dissabte 7 de juny, un grup de tres alumnes de 1r d'ESO del nostre institut, van participar en la Gran Final dels mSchools Awards 2025. Van ser seleccionats per l'entitat depenent del Mobile World Congress d'entre moltes propostes, per presentar el seu projecte en aquesta Gran Final. L'esdeveniment es va celebrar a Fira Barcelona Pavelló 7, i vam gaudir d'un matí, per descobrir diferents propostes relacionades amb projectes multidisciplinaris. Malauradament, no vam rebre cap premi, però la feina dels nostres alumnes va ser reconeguda per diferents entitats i visitants, que van acudir a l'estand que teníem preparat a la fira. Felicitats per haver-ho intentat i haver arribat fins aquí.

#salvadorsunyer #sunyer #somsunyer #institut #instituto #salt #viladesalt ##institutpublic #secundaria #ensenyament #educacio

15 w See Translation



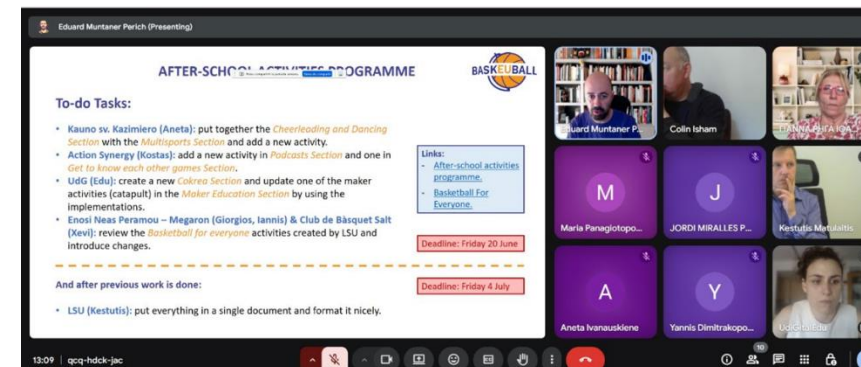
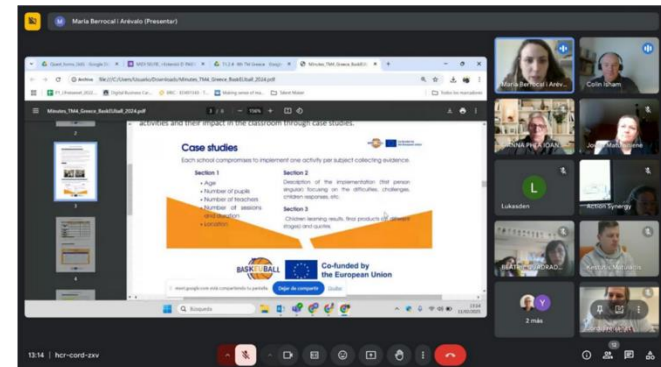
bea.girona 🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌
15 w Reply



Liked by emiliok28 and 58 others

11 June

Molt de treball online



Actes de totes les reunions:



07.11.2024 ONLINE MEETING

AGENDA

- WP3 outputs: 2nd version of the School Guidelines and the After-School Activities Programme (reminder)
- WP4 situation in each country
- Soft skills development proposal
- Transnational Meeting in Kaunas
- Next online meeting

ATTENDEES

ES-Universitat de Girona: Eduard Muntaner and Maria Berrocal
GR-Action Synergy: Kostas Diamantis
ES-Escola La Farga: Helena, Joan, Beatriz Cuadrado and Jordi Miralles
LT-Lietuvos Sporto Universitetas: Rasa Kreivytė and Kestutis Marulionis
GR-Enosi Neas Peramos (Basketball Club): Yannis Dimitrakopoulos
GR-2nd Primary School Nea Peramos Attiki: Ioanna Riga
LT-Kauno sv. Kazimiero progimnazija (School): Asta Maccevičienė
LT-Krepšinio Akademija Snaiperis (Basketball Club): Jovita Matulienė
External Advisor: Colin Isham

MINUTES

WP3 Intellectual Outputs

Maria reminded all partners to email the activities designed during the Transnational Meeting in Athens of the [After-School Activities Programme](#) and the [School Guidelines](#). She thanked the LSU for their work on the basketball training methodology.

WP4 situation in each country

Greece	The number of after-school activities increased from two to four days per week. Children are also participating in podcast workshops about basketball (currently, on their favourite player). The Greek team also organised a meeting with parents and children about the trip to Lithuania, as well as a basketball game where children, including not selected children, played against parents (see Facebook post). In December, the week of the 15 th or the 20 th , there will be a small celebration involving the community. Also, they are working on involving other schools and basketball clubs.
Lithuania	Ongoing after-school activities and basketball training. In the school, children are working on the "About me" challenge and teachers are planning to do the Case Study (Maria will send a template by next Friday, the 15 th of November).
Spain	Ongoing after-school activities and basketball training. In the school, children finished the "About me" challenge and uploaded it to Cokrea. Elena (the English teacher) made a video call proposal for Tuesday the 10th of December at 11:00n CET (see plan).

Soft skills work

- Maria invited schools to tackle soft skills development (one of the project goals) during this academic year by:
 - Display three posters in the classroom (basketball basket), and when identifying pupils' behaviour related to these skills, write down the concrete action and put it in the right basket (read the papers once a week).
 - Performing some suggested activities: defining the skills, watching a short, reading a story, group dynamics, etc.

Transnational Meeting in Kaunas

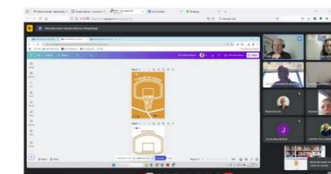
The Lithuanian team will send Maria recommended accommodations for children's stay in Kaunas.
One of the things that partners (and children) will do in Kaunas is visit the school.

Next follow-up meeting

We will meet online the same day of the children's video call, **on Tuesday the 10th of December**, and the Lithuanian team will present a draft Agenda for the 2nd Basketball Tournament and the 5th TM in Kaunas (Lithuania).

To do list

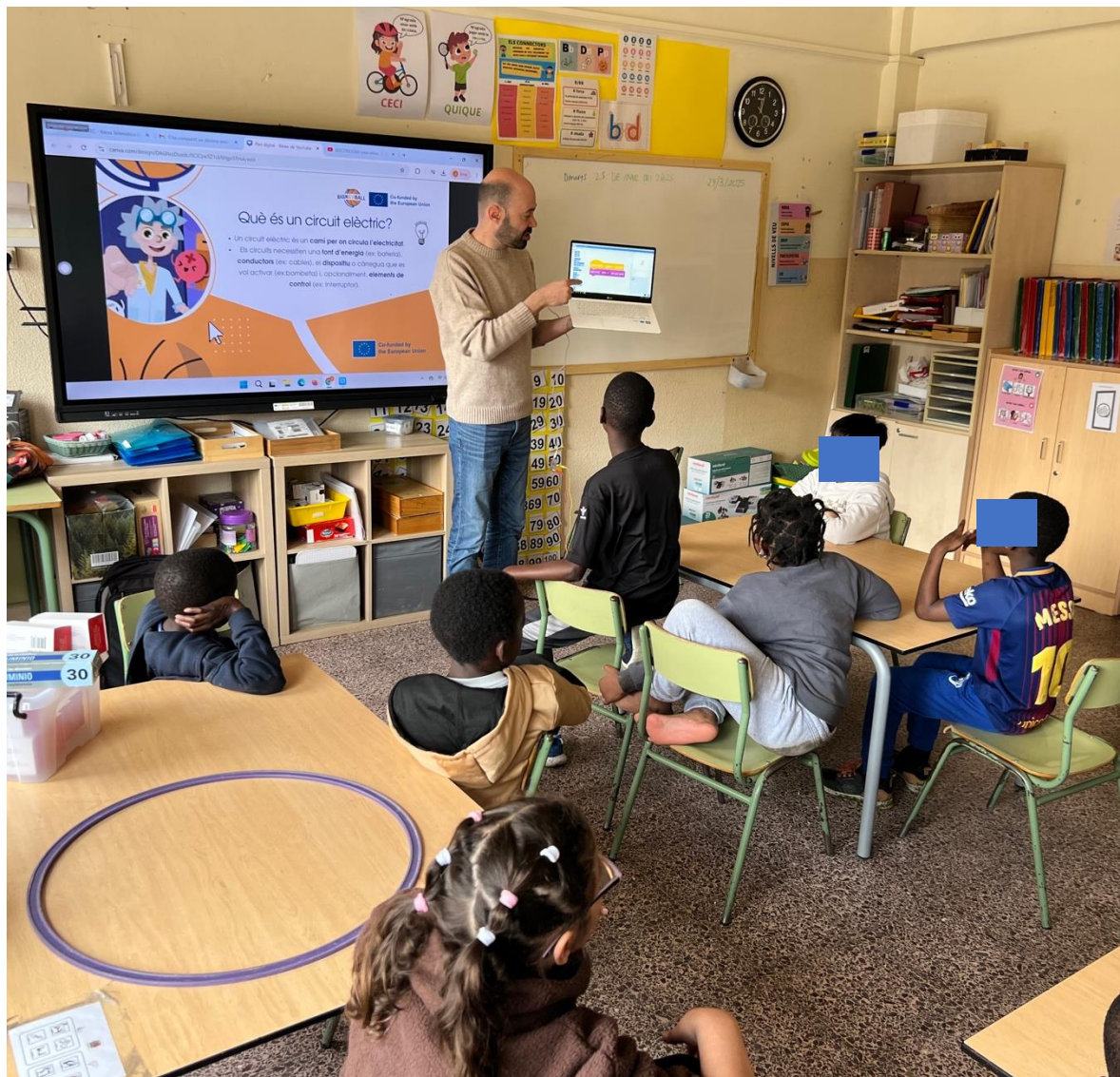
- WP1_Management
- Read the meeting minutes.
 - Upload all the financial documentation for this period.
 - Lithuanian Team:** prepare the Draft Agenda for the 2nd Basketball Tournament and TMS
- WP3_implementation of the Method
- Send Maria the [School guidelines](#) and [After-School activities](#) by email.
- WP4_Upscaling
- Schools:** Upload the "About me" challenge to [Cokrea](#) and comment on other schools' children's work.
 - Schools:** Prepare the questions and answers for the video call (10th December at 11 am CET).
 - Basketball clubs:** Perform, record and upload the [first basketball challenge](#) to the Cokrea platform.
 - Schools:** Case study implementation
- WP5_Dissemination and Sustainability
- Plan and arrange [dissemination actions](#) (community involvement).
 - Keep the [Dissemination Tracking Tool](#) updated.

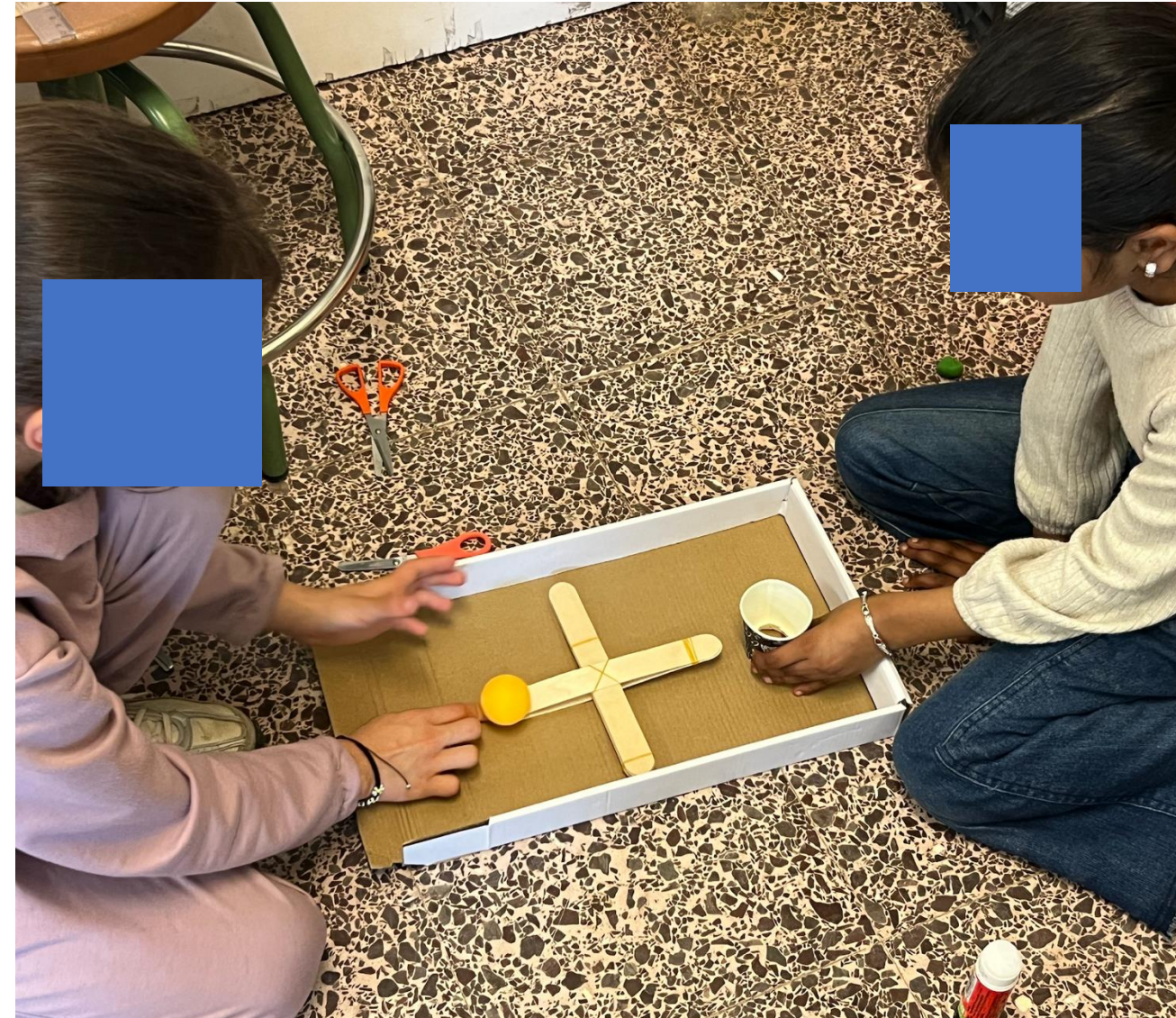
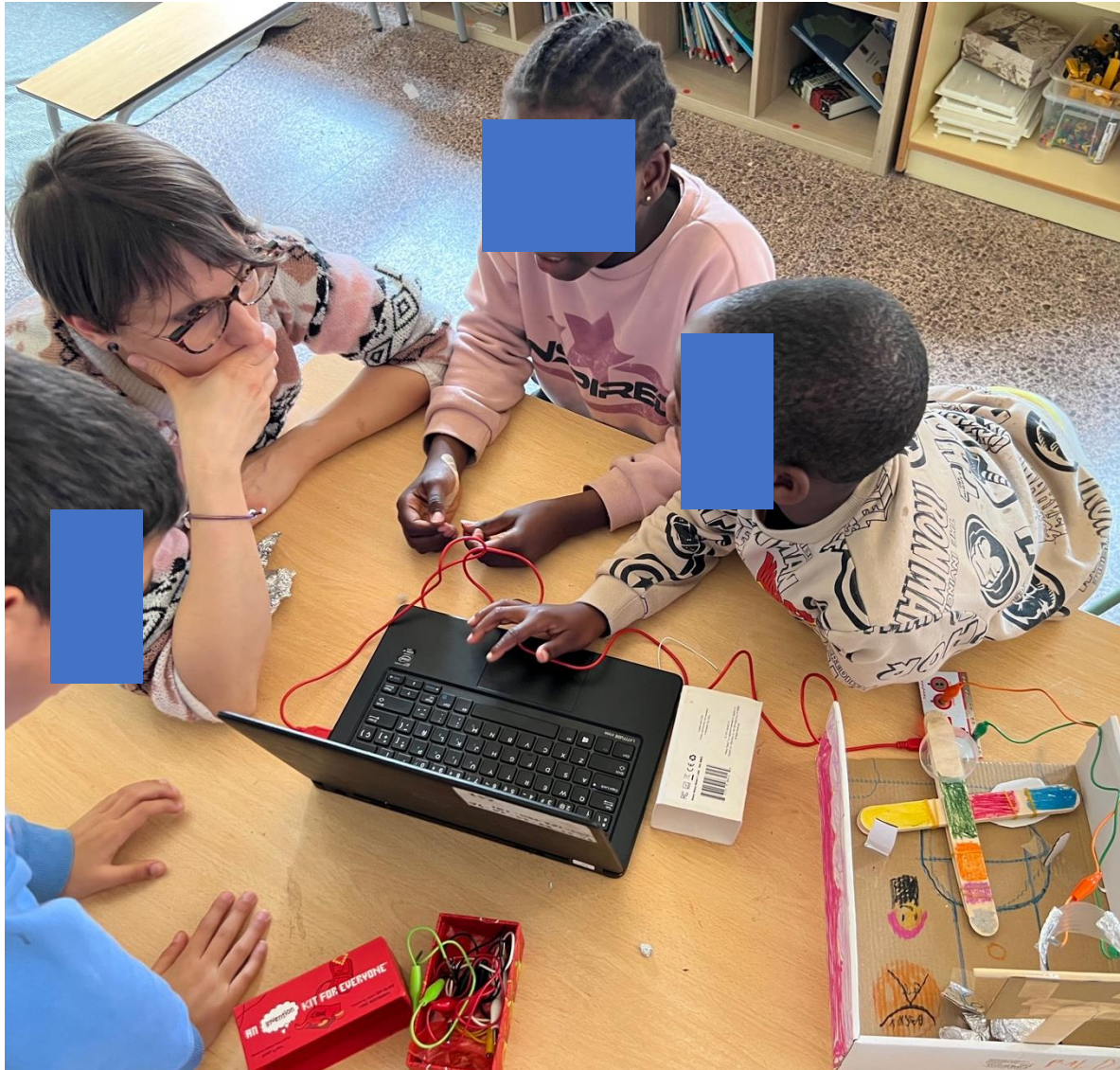


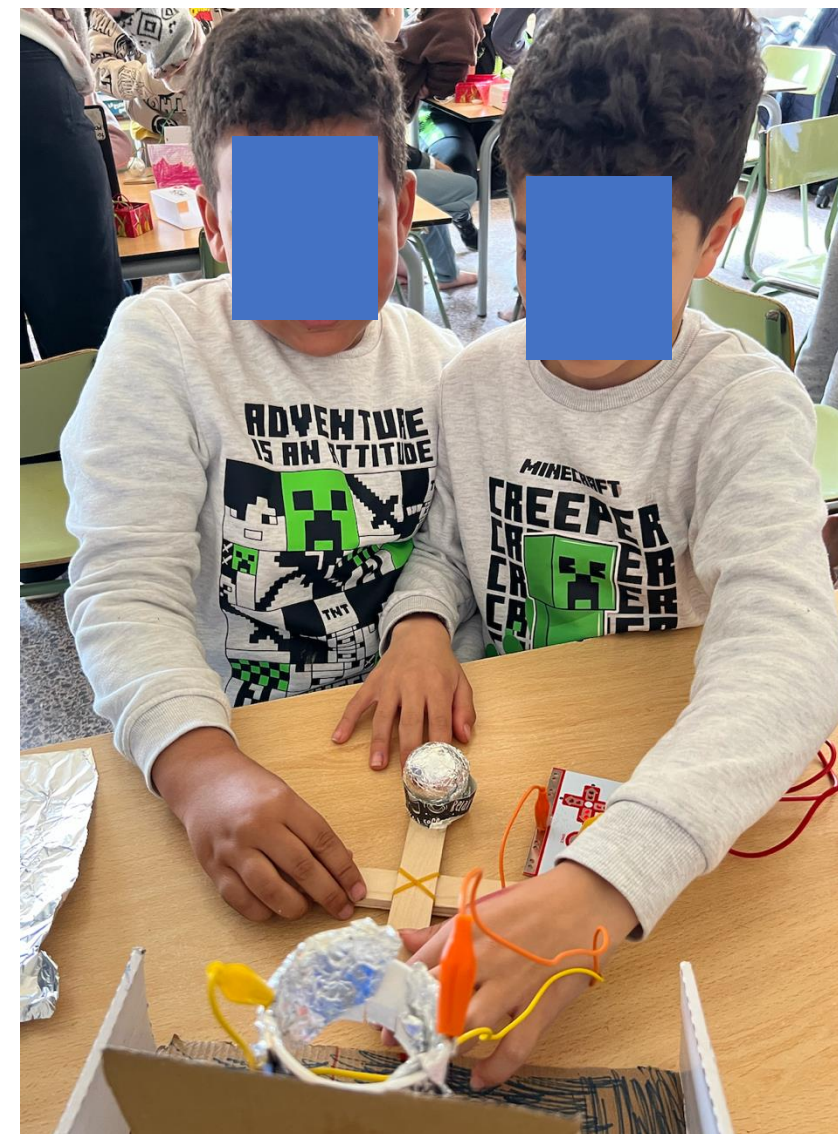
Reunions a l'escola La Farga

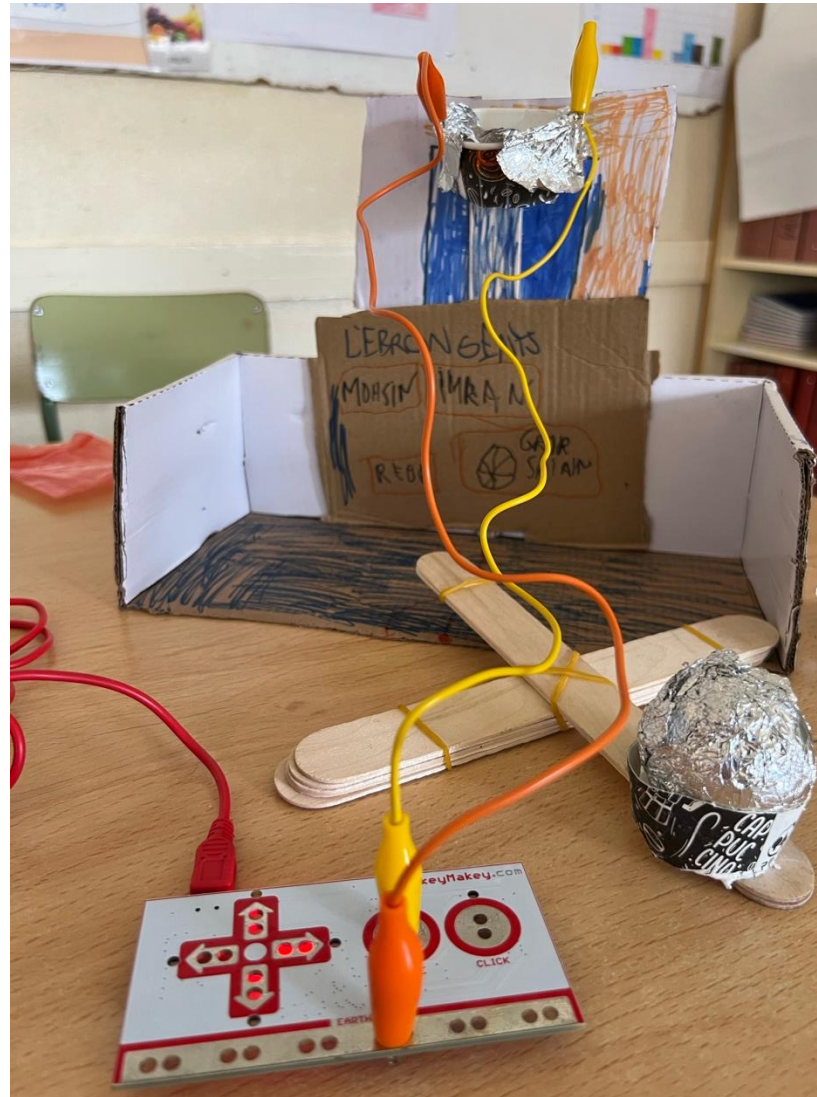
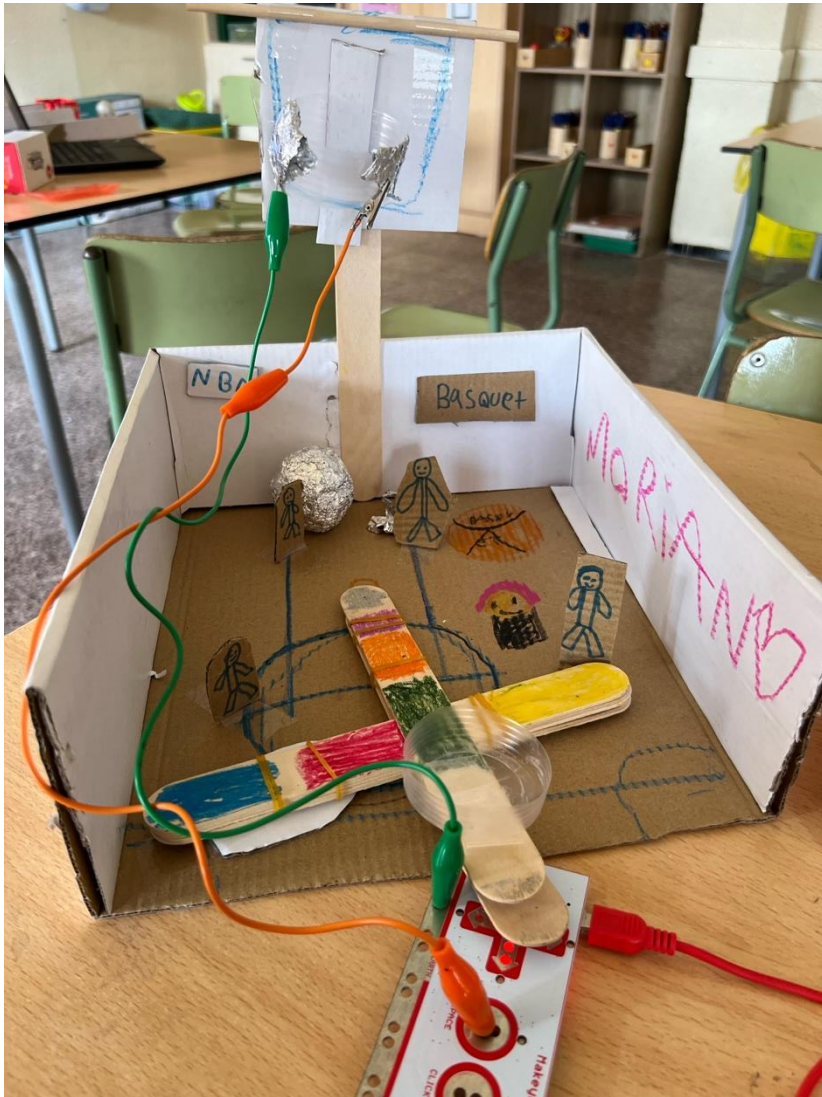


Intervencions a l'escola La Farga











Comunicació als mitjans



Comunicació als mitjans



[Translate post](#)

PREMIS +BÀSQUET

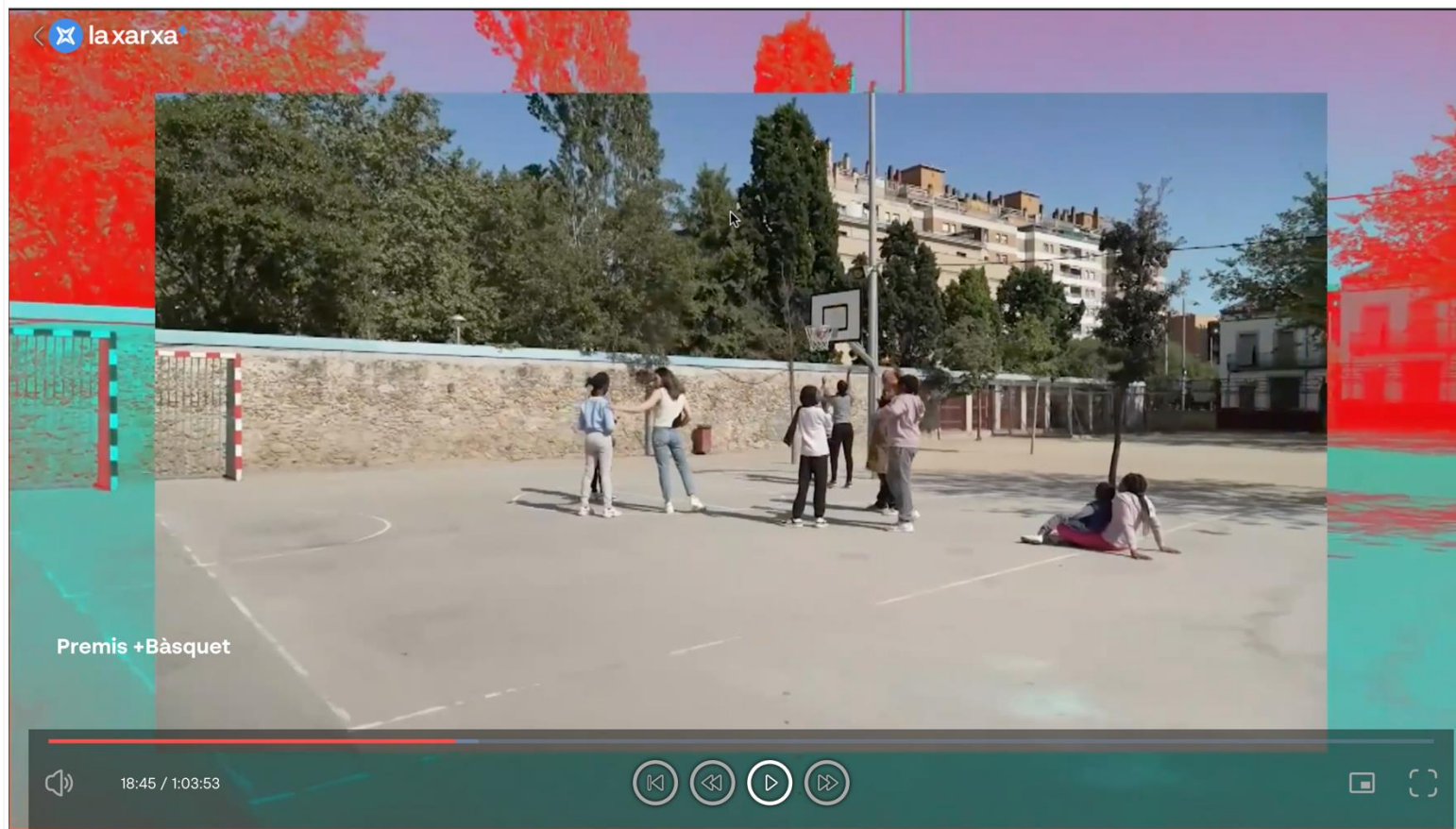
CB Salt, premi +Bàsquet Club, en reconeixement al seu treball d'integració

<https://laxarxames.cat/home>

@fcbq @bdncom @laxaxames



8:26 PM · Sep 29, 2025 · 1,036 Views



Viatge a Kaunas



Basket ChangeMaker
PLAY, INCLUDE, and EDUCATE



Co-funded by
the European Union

Erasmus+ 2022-1-ES01-KA220-SCH-000087888

2nd Basketball Tournament Lithuania

2025 28-29, April

AGENDA

The programme is set in the Eastern European Time Zone (EET)

Day 1 (Monday, 28 April)

Tournament location- Lithuanian Sport University (Sporto str. 6, Kaunas)

10:00 - 11:30 Lithuanian Sport University/ sport hall/ Get to know each other: basketball games Station

11:30 - 11:45 - „Water break”

11:45 - 12:45 - Basketball games

1: Dribble Labyrinth

2: Passmaster Showdown

3: Dribble Tag Madness

4: Basketball Obstacle Relay

12:50 - 14:15 - Lunch Break

14:30 h - Basketball Tournament

First round Game 1: Team A - Team B (15 minutes)

Children Performance (St. Kazimieras school)

Game 2: Team B - Team C (15 minutes)

Children Performance (St. Kazimieras school)

Game 3: Team C - Team A (15 minutes)

Children Performance (St. Kazimieras school)

15:20 - 15:30 - Recovering Pause





Reunió del projecte a Kaunas

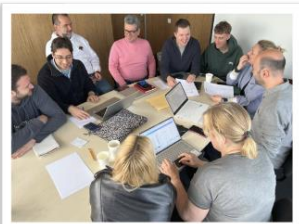
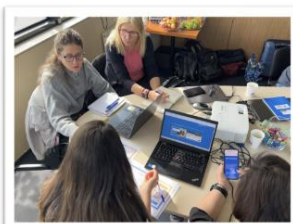
2022-1-ES01-KA220-SCH-000087888

Case Studies, School Guidelines and After-School Activities Programme (WP4)

The partner schools representatives shared the [case study \(template\)](#) of the School Guideline activities they had implemented ([implementation plan](#)).

School	Subject	Activity
Escola La Farga	Social Science	Geography Explorers: Discover Lithuania, Greece and Spain
2nd Primary School Nea Peramos-Attikis	English as a Second language	Basketball Vocabulary Hunt
Kauno sv. Kazimero progimnazija	English as a Second language	Famous basketball players biographies

Then, in the same room, partners were divided into two groups (school teachers and basketball clubs and organisations) to work on the School Guidelines and the After-School Activities last version.



School Guidelines: The plan is to develop a comprehensive PDF document that includes a pedagogical introduction, practical tips for adapting activities to students with special needs, and dedicated chapters for Cokrea, Robotics and Maker Education workshops, soft skills development and each academic subject, alongside a section on cross-curricular projects. Additionally, the document will feature selected case studies to illustrate implementation in real contexts. At present, the activities are accessible via the project's website (Genially), and the accompanying resources are being revised to incorporate feedback from all partners and ensure high-quality standards.

After-School Activities Programme: During the two weeks following the meeting, all partners will complete their assigned tasks, with Edu sending reminders via email. After this period, until the

2022-1-ES01-KA220-SCH-000087888



Dissemination and Sustainability (WP5)

The project coordinator reminded everyone of the three dissemination objectives and their success indicators, as well as the tasks and results of Work Package 5 (WP5):



Additionally, consortium organizations were encouraged to engage in dissemination activities not just through their official [social media channels](#) (using the hashtag #BASKEUBall) but also via [various other methods](#). These included press releases, podcasts, seminars, conferences, meetings, basketball tournaments, community events with families, TV coverage, and merchandising. After this, attendees were given time to report their recent dissemination activities using the [Tracking Tool](#) and to upload their [evidence folder](#) containing screenshots and other proof.

2022-1-ES01-KA220-SCH-000087888

Reached agreements review and tasks to do

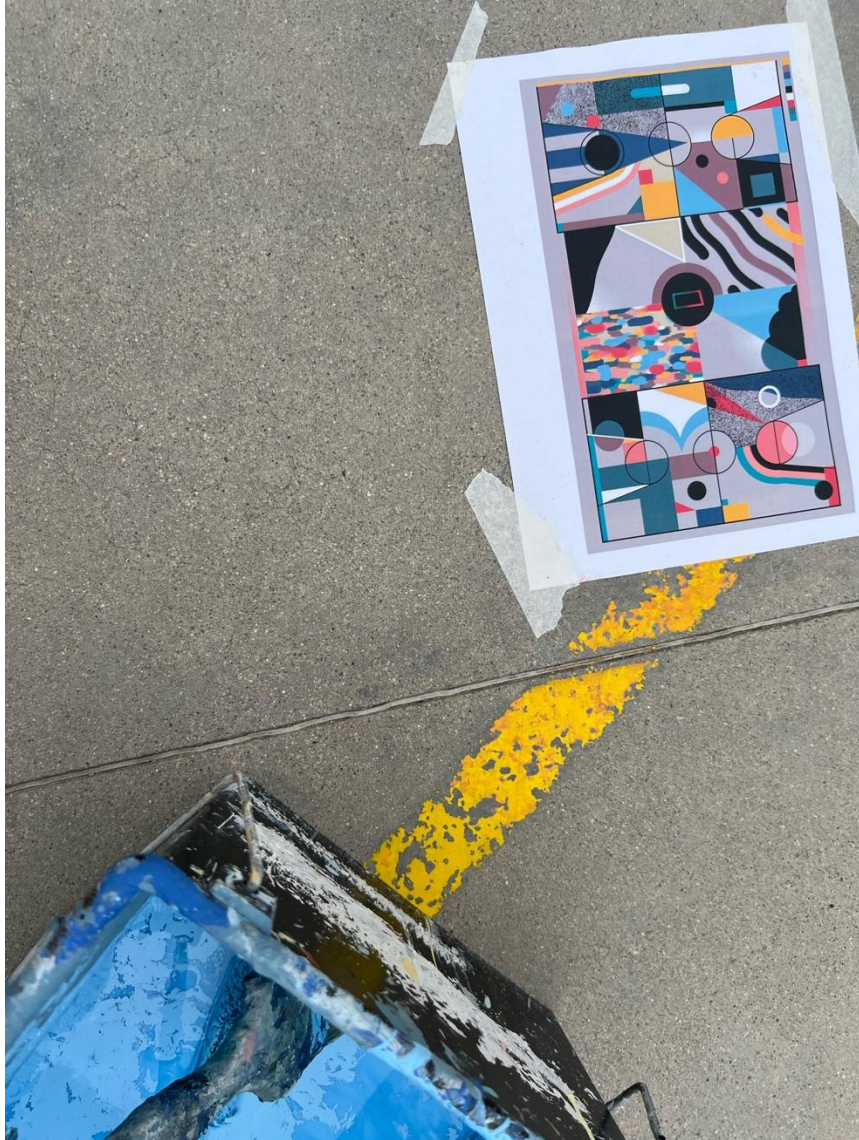
Finally, the Coordination Team reviewed the tasks and actions that partners need to take in the short-term and mid-term future (refer to the "To Do List" below).

To do list
WP1_Management
1) Update your Financial Folder with the Travel and Subsistence documentation (Kaunas) due on 31/05/2025 (see Financial Guidelines).
WP3_Implementation of the Method and WP4_Upscaling
2) Universitat de Girona: 3 rd version of the School guidelines (31/05/2025).
3) Lietuvos Sporto Universitetas: 3 rd version of the After-School activities (31/05/2025).
4) Krepsinio Akademija Snaiperis: 2 nd Basketball Tournament Report (30/06/2025)
5) Data collection: WP4 Report and Adults facilitators, parents and children survey (30/06/2025).
6) Minutes of the Follow-up Meeting at the national level of this academic year (30/06/2025).
7) Action Synergy: Know-How for Replication brainstorming questionnaire (next online meeting).
WP5_Dissemination and Sustainability
8) Organise meetings and establish arrangements with sponsors/stakeholders/policymakers.
9) Keep the Dissemination Tracking Tool and the Evidence Folder updated.
10) Plan and arrange dissemination actions .



La pista de bàsquet de La Farga





4 de juny tancament del curs amb les famílies



<https://european-acadimia.eu/>

Jornada 8 Abril 2025 Departament Educació

+ online mentoria 4.0 al CRP de l'Hospitalet de Llobregat i mentors 4.0 Bages-Moianès-Solsonès



21-25 Oct 2024 - Formació de formadores a Florència amb mestres de l'escola El Gigant del Rec (Tecnologies creatives) i l'institut Salvador Sunyer (Teatre a l'educació)



Escola d'estiu Acadimìa
Facultat d'Educació i Psicologia
Girona, 1-3 Juliol 2025



Universitat
de Girona

AGENDA

DIMARTS 1 DE JULIOL

10:00-10:45	Presentació del projecte Acadimìa i de l'escola d'estiu <i>Aula 038</i>
10:45-11:15	Refrigeri/cafè <i>Pati FEP</i>
11:15-13:00	G.A.M.E i aprenentatge gamificat <i>Aula 038</i>
13:00-14:00	Pausa per dinar <i>Menjador-Claustre Facultat Lletres</i>
14:00-17:00	MonTech: presentació de la metodologia i activitats pràctiques <i>Aula 162</i>

DIMECRES 2 DE JULIOL

10:00-10:45	Presentació de la metodologia Talent Maker <i>Aula 162</i>
10:45-11:15	Refrigeri/cafè <i>Pati FEP</i>
11:15-13:00	Talent Maker: exemples i activitats pràctiques <i>Aula 162</i>
13:00-14:00	Pausa per dinar <i>Menjador-Claustre Facultat Lletres</i>
14:00-17:00	Digital Storytelling: tutorials i activitats pràctiques <i>Aula 162</i>

DIJOUS 3 DE JULIOL

10:00-10:45	Presentació de la metodologia Creative STEAM <i>Aula 162</i>
10:45-11:15	Refrigeri/cafè <i>Pati FEP</i>
11:15-13:00	Creative STEAM: exemples i activitats pràctiques <i>Aula 162</i>

Facultat d'Educació i Psicologia, Universitat de Girona
Plaça de Sant Domènec, 9, 17004



European Teacher Academy
for Creative and Inclusive
Learning



Co-funded by the
European Union



ACA5IMIA, 101104783-EDU-2022-1-GR-PEX-TEACH-ACA



Jornada 6 de febrer: Competències Digitals Pedagògiques i Benestar Digital



Jornada D-PAIDEIA: Competències Digitals Pedagògiques i Benestar Digital

Dijous 6 de Febrer

Auditori Manel Xifra – Parc Científic i Tecnològic de la UdG

PROGRAMA

9h – Benvinguda. Introducció al projecte D-PAIDEIA i a la competència digital docent (aprox 30')

- Presentació del projecte, explicació gràfica i presentació de la jornada.

El benestar digital en el infants i joves per Sara Malo (aprox 1h)

Treball col·laboratiu sobre identitat i benestar digital I (aprox 30')

- Activitat en grups petits per treballar i discutir sobre “casos” relacionats amb la identitat digital i l'equilibri entre la vida laboral i personal. Al final, posada en comú en grup gran.

11h – Coffee break amb joc de cartes

Treball col·laboratiu sobre identitat i benestar digital II (aprox 30')

- Visionat de petits vídeos. Debat en petit grup sobre les idees clau del vídeo, seguits de conclusions en grup gran.

Taller sobre IA i Educació per Eduard Muntaner (aprox 1h)

13h – Dinar a peu dret

Eines d'autoavaluació: midi SELFIE|+ D-PAIDEIA (aprox 45')

- Presentació dels formularis. Ompliment de les eines d'autoavaluació i discussió grupal sobre els resultats i les seves implicacions.

Revisió crítica dels resultats del midi SELFIE + D-PAIDEIA i relació amb l'estratègia digital del centre (aprox 45')

Tancament de la jornada: Plans d'acció al centre (aprox 30')

- Reflexió final sobre com implementar les idees treballades a les aules i estratègies per integrar els aprenentatges al pla digital del centre. Presentació de la guia.

16h – Final de jornada

UdiGitalEdu • 24 minuts

Pla de benestar digital

Cada grup proposa tres estratègies concretes per millorar el benestar digital personal o professional



UdiGitalEdu
fa 2 minuts

Gestionar el temps de pantalles



Il·lustració feta amb el creador d'imatges Microsoft Bing (<https://www.bing.com/images/create>), fent servir el prompt: "il·lustra una bona pràctica per gestionar el temps d'ús de pantalles".

0



UdiGitalEdu
fa 24 minuts

Exemple: repte digital saludable per a alumnes i docents

ChatGPT proposa: Durant una setmana, alumnes i docents han de desconnectar de les pantalles **almenys 30 minuts abans de dormir** i reflexionar sobre com afecta la qualitat del son.

0



UdiGitalEdu
fa 27 minuts

Exemple: bona pràctica per reduir la fatiga digital i gestionar el temps de pantalles

ChatGPT proposa: Estableix horaris concrets per desconnectar de les pantalles, com aplicar la regla "60-10" (60 minuts de treball seguit de 10 minuts de descans sense dispositius).

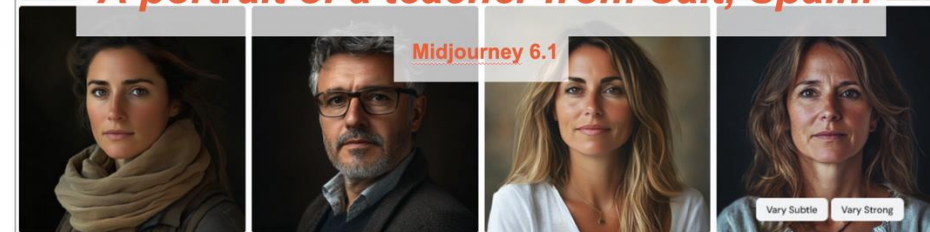
0



A portrait of a child from Salt, Spain.



A portrait of a teacher from Salt, Spain.





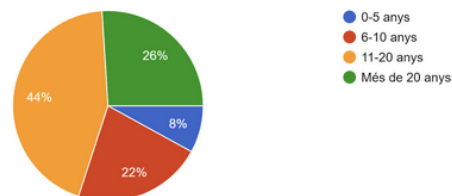
Mathematics teachers' survey (Spain)

The MARIAN SURVEY was completed by 50 Spanish mathematics teachers. 20% were middle school teachers, 72% were primary school teachers, 2% were childhood educators, 2% were special educators and 12% were also members of school management or local educational authorities.

In the Spanish case, we show that most of the teachers involved have long teaching experience, 70% have more than 10 years of experience.

Anys d'experiència docent:

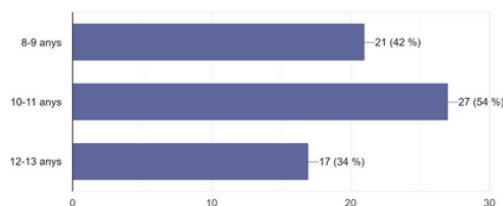
50 respostes



The age groups in which the interviewed teachers primarily teach are fairly spread out, with the 10 to 11-year-old group standing out as the most represented.

Edats a les quals ensenyen (majoritàriament):

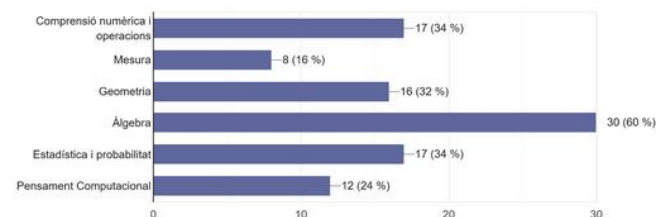
50 respostes



The first two questions of the second section focused on the topics that students find most difficult and those that teachers find hardest to teach. While responses to both questions are often similar—particularly with algebra standing out—computational thinking reveals a significant contrast. Only 12% of teachers report that students struggle with this topic, whereas 52% find it challenging to teach. This discrepancy is likely due to the fact that computational thinking is a relatively new addition to the mathematics curriculum in Spain.

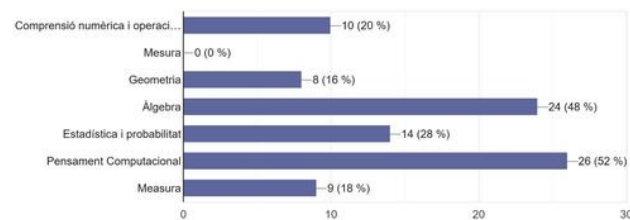
Segons la teva experiència, quins temes de matemàtiques són més difícils per a l'alumnat? (Tria'n 2)

50 respostes

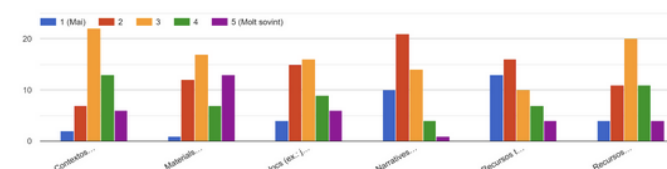


Quins temes de matemàtiques et resulten personalment més difícils d'ensenyar? (Tria'n 2)

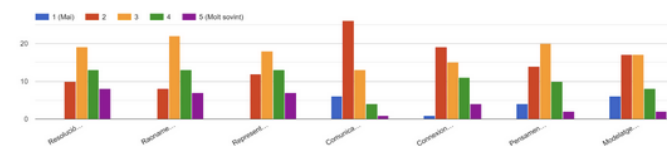
50 respostes



Amb quina freqüència utilitzes els següents suports a les teves classes de matemàtiques?



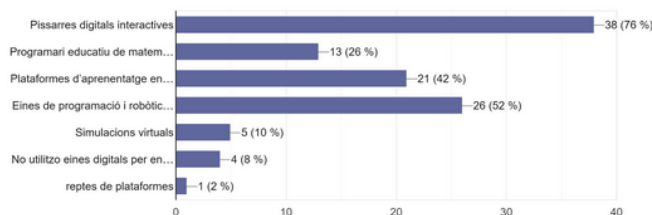
Amb quina freqüència utilitzes els següents enfocaments en la teva manera d'ensenyar les matemàtiques?



Most teachers use the digital whiteboard (it is worth noting that in Catalonia, all classrooms are equipped with an interactive digital whiteboard). More than half report using programming tools such as Scratch, and nearly half use online learning platforms. The least used tools are virtual simulations.

Quines eines digitals utilitzes per ensenyar matemàtiques?

50 respostes





Coding as Another Language
Teach (CAL)



Curs de formació de mestres

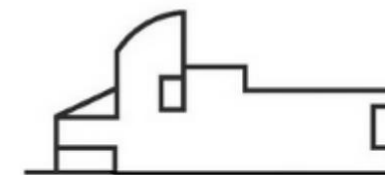


1

Què carai estic fent aquí?

- Pensar sobre com pensem
- Educar en el ús de les apps: utilitzar-les per CREAR
- Aprendre a programar per aprendre a aprendre
- *Soft skills*

3



Escola Veïnat

Què farem en aquesta formació?

- L'objectiu d'aquest curs és preparar mestres perquè puguin dissenyar i implementar ScratchJr-CAL a les classes I5, 1er i 2on de primària, amb l'objectiu de millorar l'aprenentatge de les nenes i nens
- Ajudar-nos en refinar la traducció del CAL en Català i adaptar-lo al nostre context (contes, cançons, imatges,...)
- Ajudar-nos a dissenyar un curs TeachCAL millor
- Aprendre CAL i TeachCAL: materials
- Participar en un projecte de recerca

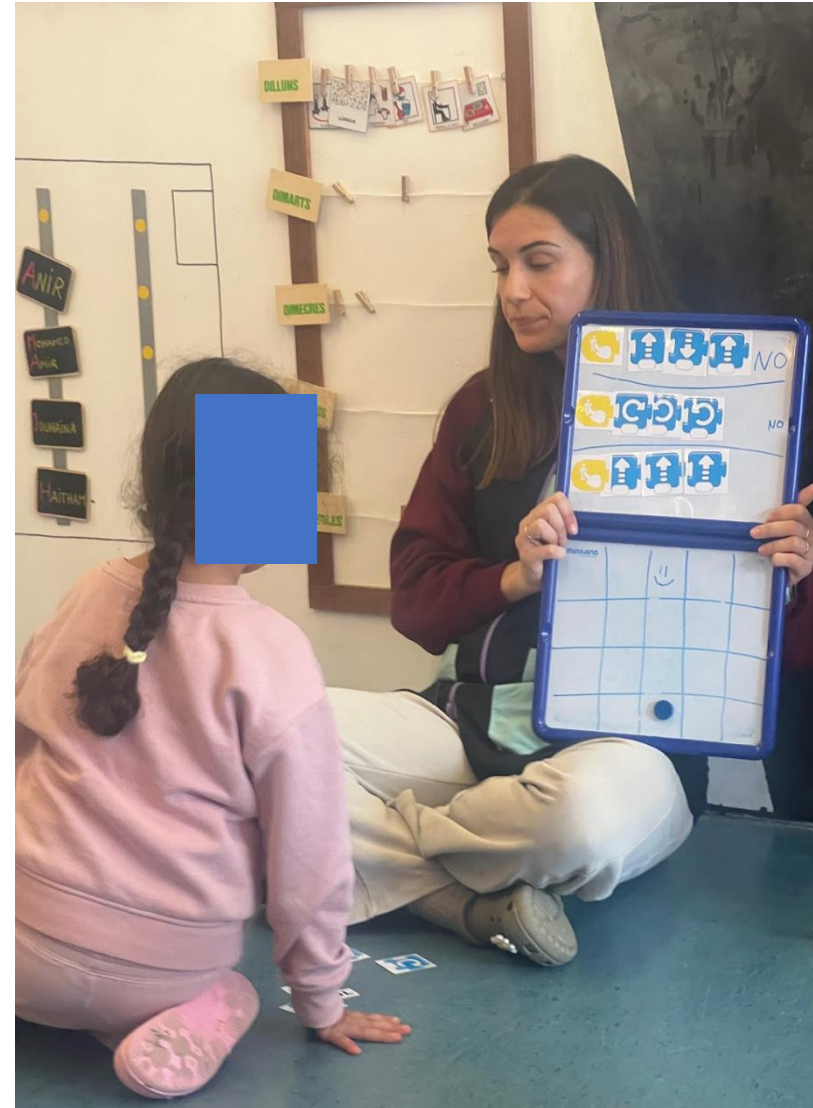
4

Com s'estructura aquest curs?

- Obrir el cercle (4h)
 - Dijous 28Nov 1h – Presenta curs + Projecte de recerca + Pedagogia
 - Dimarts 3Des 1h – ScratchJr + Comparteix el que saps
 - Dimarts 10Des 1h – ScratchJr + Comparteix el que saps
 - Dijous 12Des 1h – CAL ScratchJr Currículum
- Acompanyament (depen de vosaltres) pla personalitzat
 - 2025 – Jordi fa una intervenció CAL a l'aula i mestres observen
 - 2025 – preparem conjuntament intervenció a l'aula
 - 2025 – Mestra fa una intervenció CAL a l'aula i Jordi observa
 - Repetir tant com es vulgui
- Tancar el cercle (festa final de curs)

5









CAL-ScratchJr Itinerari per I5 (CAL-ScratchJr-I5)



CAL-ScratchJr Itinerari per 1r Curs (CAL-ScratchJr-1r)



CAL-ScratchJr Itinerari per 2n Curs (CAL-ScratchJr-2)



Utilitzant l'enfocament de La Programació com un Altre Idioma
(Coding as Another Language - CAL) desenvolupat pel grup de
recerca DevTech

Aquesta guia ha estat traduïda al català per un equip de mestres de l'escola El Veïnat de Salt i el grup de recerca UdiGitalEdu de la Universitat de Girona. La traducció ha estat cofinançada per:



T164 - Aprendre amb ScratchJr – Més enllà de la programació

[Curs](#)[Paràmetres](#)[Participants](#)[Qualificacions](#)[Informes](#)[Més](#) ▾

(Dates d'inici – tancament del torn)

Aprendre amb ScratchJr: Més enllà de la programació



<https://projectes.xtec.cat/pensament-computacional/proposta-pagina-inici-pc-curs-25-26/pagina-inicial-programacio-25-26/pagina-inicial-scratch-jr/>



Activitats ▾ Recursos ▾ Formació Robots en acció! PCMAT

Inici » Programació » Scratch Jr



ScratchJr



Recursos



Formació

Situacions d'aprenentatge

Targetes ScratchJr

Itineraris ScratchJr 15

Itineraris ScratchJr 1r

Itineraris ScratchJr 2n

La simetria a les estacions de l'any

Creem un projecte col·laboratiu amb ScratchJr



Els alumnes exploren la simetria a través d'elements naturals de les estacions mitjançant activitats artístiques i manipulatives i creen un projecte col·laboratiu amb ScratchJr per representar i compartir patrons simètrics.

Nivell: 1r i 2n d'educació primària

Àrees: Matemàtiques, Coneixement del Medi Natural, Social i Cultural i Educació Artística

Accés al document

Sant Jordi al voltant del món

Una llegenda, cinc continents



Els alumnes reinterpreten la llegenda de Sant Jordi en contextos culturals i geogràfics diversos, tot treballant el text narratiu. El repte és recrear la llegenda amb ScratchJr, adaptant personatges i entorns al país escollit.

Nivell: 1r i 2n d'educació primària

Àrees: Llengua Catalana, Coneixement del Medi Natural, Social i Cultural i Educació Artística

Accés al document

Com es mouen les emocions?



Els alumnes exploren les emocions bàsiques a través del moviment, la veu i l'expressió facial. Mitjançant ScratchJr, creen històries digitals on els personatges comuniquen emocions amb moviments, cares i àudios.

Nivell: 1r i 2n d'educació primària

Àrees: Llengua catalana, Educació en valors, Educació física, Educació artística

Properament

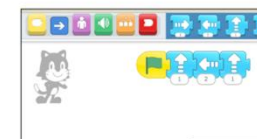


DESPLAÇAMENTS SIMÈTRICS

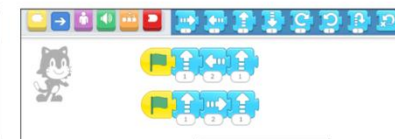
1) SITUEM ALS PERSONATGES



2) PROGRAMEM EL MOVIMENT



3) FEM UN PROGRAMA SIMÈTRIC



4) ARROSSEGUEM EL PROGRAMA A L'ALTRE PERSONATGE



Finançat per



Nou projecte AI2ImproveFLL (2025-2027): La IA com a eina per potenciar l'aprenentatge de llengües estrangeres
Projecte coordinat per UCLL (Leuven, Bèlgica) amb la participació de la UdG

Objectives: What do you want to achieve by implementing the project?

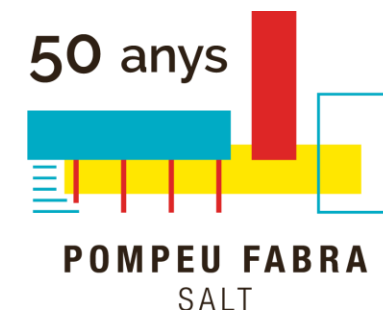
This project assists (oncoming) foreign language teachers in secondary education and teacher educators in their professional development through a blended training course in which they learn how to effectively use (Gen)AI to support evidence-informed foreign language learning strategies (feedback, retrieval practice,...). The main goal is to empower them with the knowledge and skills they need to effectively navigate the intersection of evidence-informed foreign language learning (FLL) and AI.

Implementation: What activities are you going to implement?

The project unites experts in digital and/or language education to design a blended training course on the use of AI to support evidence-informed FLL. The training course is implemented in the participating initial teacher educations, school communities and organizations providing continuous professional development. Additionally, in a 'Teach the Trainer' Module teacher educators - who are not involved in this project - learn how to implement the training course in their language curricula.

Results: What project results and other outcomes do you expect your project to have?

The blended training course makes (oncoming) foreign language teachers more able and willing to engage with AI for instructional purposes. It equips them with the necessary skills to thoughtfully enhance evidence-informed FLL with AI which is essential since AI will play a significant role in future language learning. The 'Teach the Trainer' Module expands the reach of this course, making it accessible to every teacher educator who wants to empower their students in the AI era.





AI 2 IMPROVE FOREIGN LANGUAGE LEARNING

Empowering Language Teachers in the Age of AI

Building human-centred, ethical, and evidence-informed approaches to AI in Foreign Language Learning.

<https://ai2improve.eu/>



Nou projecte DIVE (2026-2028): Transformar l'ensenyament i aprenentatge de les Tech amb una mirada al mar
Projecte coordinat UdiGitalEdu amb l'institut Salvador Sunyer com a soci del projecte

DIVE into Learning: Inclusive STEAM Education through Low-Cost Underwater Robots

Objectives: What do you want to achieve by implementing the project?

The project aims to transform STEM education by promoting social inclusion, empowering teachers, and improving student engagement. It will:

- Foster inclusion of Refugee/Migrant/Minority youth through high-quality project-based learning
- Train and support multicultural teachers with innovative, interdisciplinary methodologies
- Enhance student performance by integrating STEM/STEAM approaches
- Develop and implement a tested curriculum on low-cost underwater robotics and marine science

Implementation: What activities are you going to implement?

- Develop innovative lesson plans for STEM teaching and learning for upper secondary education
- In Year 1, design lesson plans and assessment tools with specific links to curricula
- In Year 2, train a core group of teachers in English to implement and improve the lesson plans
- In Year 3, these trainers will train teachers who will implement DIVE in multicultural schools in their countries
- Establish a teacher network to foster collaboration, peer support, and long-term project sustainability

Results: What project results and other outcomes do you expect your project to have?

- A transformative Curriculum to change the ways of teaching and learning STEM (with a focus on Technology, Engineering, and Marine Sciences) for upper Secondary Education.
- A set of culturally relevant lesson plans, offering engaging activities for learning in different ways, designed for educators.
- A Training Program successfully conducted for 260 teachers in Spain, Greece, and Portugal.
- The DIVE Curriculum effectively implemented, positively impacting 4000 children.



Estudiants UdG:

Hajar (becària EPS)

Alba (becària FEP)

Amb el suport de:

Universitat de Girona
Consell Social

**Patronat
Politécnica**
Universitat de Girona

- Completar visites + arribar a tot@s mestres
- Treballar en els projectes actuals ✓
- Noves oportunitats projectes ???
- Col·laboració Càtedres UdG ✓
- Col·laboració estudiants UdG ✓

Càtedra
TEKHNE