

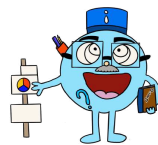
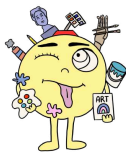


UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Facultat d'Educació

TRASPASSAR TABÚS I TRASPUAR SENSIBILITAT: CREACIÓ D'UN JOC DIDÀCTIC PER ABORDAR LA MORT I EL DOL A CICLE SUPERIOR

Marta Bosch Pasamon



TREBALL FINAL DE GRAU. 6 Crèdits

Grau en Mestre d'Educació Primària

Àmbit temàtic: Infants de 6 a 12 anys

Modalitat B: Producció

Tutora: Gemma Aznar Escalas

Curs acadèmic 2023-2024

Resum

En el present treball es pretén crear un joc didàctic per apropar els infants de Cicle Superior als conceptes de la mort i el dol, així com a altres possibles situacions d'adversitat. Per això, es revisa la metodologia del joc didàctic a l'aula: des de la seva història, fins als beneficis i implicacions que té a l'escola del s. XXI, així com l'Educació Emocional. Es fa també una revisió dels conceptes de la mort i el dol en la infància, de com s'aborden a les aules de primària i dels recursos existents per acompanyar en el seu ensenyament-aprenentatge. Partint d'aquests punts fonamentats sobre la base de teòrics experts, es crea i es dissenya un joc didàctic per ajudar els infants d'entre deu i dotze anys a conèixer i gestionar les seves emocions respecte de les temàtiques. Així mateix, amb el joc es pretén que els infants puguin elaborar i reelaborar el significat de mort i dol, arran del treball de l'Educació Emocional i fomentant un autoaprenentatge a través de l'eina que es brinda, la qual té en compte el context de cada infant, curiositat, experiències prèvies, interès, limitacions i necessitats. El joc ha estat validat per dos especialistes en Belles Arts i per una psicòloga especialitzada en dol, a partir de tres entrevistes; i per cent trenta-cinc docents i futurs docents de primària mitjançant una enquesta. Finalment, s'ha portat a terme una prova pilot del joc en una aula de cinquè de primària de l'escola José Echegaray de Martorell.

Paraules clau: educació primària, dol, educació emocional, joc, pedagogia de la vida i la mort.

Abstract

In this thesis we intend to create a didactic game to bring the concepts of death and grief, as well as other possible situations of adversity, closer to children of the last two courses of elementary school. Therefore, the methodology of didactic play in the classroom is reviewed: from its history, to the benefits and implications it has in the school of the XXI century, as well as Emotional Education. There is also a review of the concepts of death and grief in childhood, how they are approached in primary school classrooms and the existing resources to accompany them in their teaching-learning. From these points based on the basis of expert theorists, a didactic game is created and designed to help children between the ages of ten and twelve to understand and manage their emotions in relation to the themes. Likewise, from the game is for children to be able to elaborate and rework the meaning of death and pain, starting from the work of Emotional Education and encouraging self-learning from the tool provided,

which takes into account the context of each child, curiosity, previous experiences, interests, limitations and needs. The game has been validated by two specialists in Fine Arts and by a psychologist specialized in grief, based on three interviews; and by one hundred and thirty-five teachers and future primary school teachers through a survey. Finally, a pilot test of the game was carried out in a classroom of five primary school children at José Echegaray school in Martorell.

Keywords: primary education, grief, emotional management, game, pedagogy of life and death.

Agraïments

Al meu pare, a qui li dedico el meu treball i el joc resultant i qui espero que, sigui on sigui, sàpiga que he complert la promesa que li vaig fer; per totes les lliçons de vida que em va donar durant el poc, però meravellós temps que la vida ens va permetre estar junts als tres; per la seva força incansable, vitalitat, amor, humor i carisma; per fer-me veure que, tot i que la malaltia pot vèncer la vida, en cap dels casos pot vèncer l'amor. Perquè ningú no mor si és recordat, i jo et recordaré eternament; sempre portaré un tros de tu en el meu cor. Espero que aquesta situació que forma part de la meva motxilla traspassi les pàgines del treball i m'acompanyi en la meva pràctica professional, però també en l'àmbit més personal, ajudant a tots aquells qui ho necessitin i conscienciant sobre la mort i el dol per una millor vida.

A la meva mare, als meus avis i a la meva parella, per ser cadascun d'ells un punt cardinal diferent de la brúixola que sempre m'ajuda a trobar el nord i que em guia en tot moment, per haver-me acompanyat i animat en aquest camí, no només del Treball Final de Grau, sinó del grau en si i de la vida mateixa. A la meva mare, en concret, per animar-me a lluitar pel meu somni, per ser tan lluitadora, estimar-me tant i moure mar i terra per mi; al meu avi, pels seus consells, el seu temps, la seva estima, dedicació constant i pel seu immens raig de positivitat; a la meva àvia, pel seu afecte, per ser el meu aixopluc i la persona amb més paciència, més dolça i tendra que he conegut mai; i a la meva parella pel dia a dia, per ser-hi en els somriures i en els plors, per ser un suport fonamental, per tot l'amor i pel que compartim cada dia, però sobretot, per tot el que està per venir.

A la resta de la meva família, perquè són un pilar transcendent per a mi i sé que puc comptar amb ells sempre: a la meva tieta, al meu cosí i als meus altres avis.

A les "xiquis", per la bonica amistat que ha sorgit d'aquests anys d'estudi, per ser una motivació clau en els dies de classe i per fer tot el camí més fàcil i amè.

A la Gemma Aznar, tutora del meu treball, per la seva implicació, per la seva vitalitat en les explicacions, per tots els ànims, consells i pel seu temps.

A la Sílvia Buset, per ensenyar des del cor, per la seva vocació, per obrir-me la mirada a altres aprenentatges, per la “història de vida” que en certa manera compartim, per tot el que m’ha ensenyat, per dedicar el seu temps en valorar el joc del meu treball i per totes les seves propostes de millora.

A l’Enric Font, per haver-se involucrat en revisar el disseny del meu joc, per tots els consells i pel seu temps.

A la Laia Rovira, per dedicar el seu temps a valorar el joc derivat del meu Treball de Final de Grau i per les seves aportacions.

A la Marta de tres anys que feia classes a les nines al menjador de casa anhelant ser mestra: tot i les adversitats, ho hem aconseguit.

A totes les persones que s’han creuat en el meu camí aquests anys de grau i de qui he après molt.

A tots i totes els i les increïbles mestres que vaig tenir a educació primària, per plantar en mi la llavor de voler ser mestra, per transmetre’m que és la feina més bonica i gratificant del món i fer-me veure que si et dediques al que t’omple el cor, no hauràs de treballar ni un sol dia.

Los niños sanos no temerán a la vida si sus mayores tienen la suficiente integridad para no temer a la muerte.

Erik Erikson

Índex

1. Introducció	9
2. Objectius	9
3. Justificació	10
4. Antecedents teòrics	11
4.1 El joc	11
4.2 Introducció al concepte de mort i revisió del tabú	17
4.3 Pedagogia de la vida i la mort	18
4.4 Introducció al concepte de dol	20
4.5 Pedagogia del dol	20
4.6 La mort i el dol a les aules d'Educació Primària	21
4.7 Recursos disponibles per treballar la mort i el dol a Primària	22
5. Metodologia	26
5.1 Eines emprades	26
5.2 Disseny de la proposta	26
5.2.1 Àmbits temàtics en què s'emmarca la proposta	26
5.2.2 Explicació, materials i presentació del joc didàctic	28
5.2.3 Creació del material	30
5.3 Validació externa i prova pilot	31
5.4 Resultats de l'enquesta i del material	34
6. Conclusions	37
7. Referències bibliogràfiques	40

Annexos

Annex 1.	Resultats de l'enquesta a docents i futurs docents	1
Annex 2.	Jocs per abordar la mort i el dol a l'Educació Primària	7
Annex 3.	Models per introduir el joc <i>Quadrícules</i>	7
Annex 4.	Instruccions del joc <i>Quadrícules</i> per a alumnes	9
Annex 5.	Carnet quadriculat i adhesius dels personatges	9
Annex 6.	Guia i instruccions per a adults	10
Annex 7.	Presentació de la guia i instruccions per a adults	13
Annex 8.	Esbós del taulell del joc <i>Quadrícules</i>	13
Annex 9.	Digitalitzacions inicials del taulell	14
Annex 10.	Digitalització final del taulell	15
Annex 11.	Esbossos dels personatges de <i>Quadrícules</i>	16
Annex 12.	Digitalització inicial dels personatges	17
Annex 13.	Digitalització final dels personatges	18
Annex 14.	Disseny inicial de la portada de la caixa del joc	19
Annex 15.	Disseny final de la portada de la caixa del joc	19
Annex 16.	Materials de les quadrícules especials	20
Annex 17.	Maquetació del joc didàctic	28

1. Introducció

Naixem. Creixem. Vivim. I morim. Són els quatre esglaons que ascendim al llarg de la vida, tot i que no tots són percebuts equitativament; alguns són celebrats i, d'altres, lamentats i temuts: és un aspecte pejoratiu? En absolut. Veure'ns abraçats i afligits per la por en sentir la paraula mort, en pensar que algun dia morirem o que veurem morir a les persones o mascotes que ens han acompanyat al llarg del camí, és quelcom natural, humà i lògic. Fins i tot podem sentir-nos en aquesta onada d'emocions davant la pèrdua d'objectes o situacions.

Com éssers humans, tenim l'instint natural de la supervivència. La cruïlla de problemàtiques envers la mort i el dol emergeix quan la societat, dotada d'avenços científics, tecnològics, econòmics i socials, mostra una actitud reticent cap a la mort i el dol, i cau en un abisme sense sortida on es recorre a evitar parlar-ne, expressar-ho i sentir-ho, fet que es transmet a noves generacions, ocasionant una reacció en cadena de temor i esparverament cap a la mort i el dol. Així, en el s. XXI es fa patent una cultura de la mentida, negació i ocultació en relació amb la mort, arribant a utilitzar eufemismes com que qui ha mort "està dormint" o "ha marxat de viatge" per no haver de pronunciar la paraula mort. Es pretén eludir la mort i el dol i es tapa amb un mantell que deixa entreveure transparències i mancances, perquè la realitat no deixa de ser la que és per molt que se li vulgui tancar la porta.

Tenint en consideració el fet que mai s'està del tot preparat per fer front a una situació d'aquest calibre, es tracta que puguem naturalitzar i humanitzar la mort i treballar per reconstruir-nos quan en visquem una, per fer-ho el més amè i natural possible, sense afegir-hi més entrebancs. Tenir la capacitat d'abordar-ho des de diferents perspectives i ser coneixedors de recursos o eines pot ser d'ajut a l'hora de tranquil·litzar la mort dins de la vida. Per això, en el present Treball Final de Grau es pretén fer trontollar la concepció tancada i quadrículada que té la societat sobre la mort i el dol i apropar aquestes fases de la vida als infants.

2. Objectius

La present proposta s'encara amb la intenció d'assolir els següents objectius proposats.

Objectiu general

1. Dissenyar un joc didàctic per ajudar els infants de Cicle Superior d'Educació Primària a apropar-se als termes de "mort" i "dol" a partir de diverses temàtiques i propostes (activitats,

jocs i reptes) i del treball de l'Educació Emocional, permetent el treball dels infants al seu ritme i amb els límits que considerin necessaris establir.

Objectius específics

1.1 Conèixer els beneficis del joc didàctic i establir vincles amb la creació de la proposta que es presenta, exposant per què el format joc és un recurs òptim per treballar la mort i el dol.

1.2 Valorar el tractament de la mort i el dol a les aules d'Educació Primària i conèixer l'opinió, experiència i valoració d'una mostra de docents d'alumnat d'entre sis i dotze anys mitjançant la recollida de dades a través d'una enquesta.

1.3 Revisar els recursos existents per treballar la mort i el dol a l'Educació Primària, valorar els seus beneficis i fer-ne una crítica objectiva.

3. Justificació

La necessitat de crear un joc per acostar els infants a la mort i al dol des d'una mirada personal i íntima sorgeix a partir de diferents situacions. La primera és la mort del meu pare, que va succeir a l'etapa de primària. La segona d'elles és la necessitat observada de tractar la mort i el dol en la infància de forma naturalitzada, com un tema més i sense tabú, a fi d'ajudar els infants a tenir una millor gestió de les seves emocions, entendre les temàtiques i dotar-los d'eines útils per fer front a situacions adverses. La tercera, el fet d'haver-me adonat de la pràcticament inexistència de jocs per apropar-se a aquests termes. La darrera, la necessitat de fer, d'un tema amb certa duresa i sensibilitat, quelcom "lúdic" i tranquil·litzador des del context educatiu (però també terapèutic i familiar); abordant les emocions, experiències, inquietuds, límits i necessitats personals de cada infant amb relació a la mort i al dol.

En pensar, crear, dissenyar i redissenyar la meua proposta de joc didàctic per l'acostament dels termes de dol i mort a Cicle Superior, he revisat els conceptes que hi estan vinculats i l'opinió, teories, experiència i treball d'experts en les temàtiques suggerides: des del joc i les seves implicacions fins a l'Educació Emocional. Les orientacions dels teòrics experts actuen com a suport del joc que es presenta en el treball i són d'utilitat per comprendre el seu per què i la seva transcendència.

4. Antecedents teòrics

4.1 El joc

a) El joc: definició, transcendència i paper en el context escolar

El joc és una activitat universal, natural, espontània i pròpia de l'ésser humà que ha estat present des dels inicis de la història. És definit pel Diccionari de la Llengua Catalana (DIEC), com un entreteniment, exercici recreatiu, sotmès a regles, en el qual entren en competència l'habilitat i la sort dels participants. Per la seva part, Garaigordobil (2008, 5) el defineix com una peça clau en el desenvolupament integral de l'infant per les connexions sistemàtiques que estableix amb el que no és joc, és a dir, amb el desenvolupament de l'ésser humà en altres plans, com l'aprenentatge dels papers socials, la creativitat o la solució de problemes.

El joc és innat en l'ésser humà (Camargo, Mora et al., 2019, 140), i esdevé un exercici preparatori per a la vida (Zapata, 1990). Per a Meneses i Monge (2011, 121) el motiu que porta els infants a jugar és que les activitats lúdiques els permeten anar estructurant i evolucionant en la seva personalitat. Paral·lelament, tal com afirma Benítez (2009), el joc és transcendent en la infància perquè és el llenguatge principal dels nens i la seva forma de comunicar-se amb el món i perquè sempre té sentit segons les seves experiències i necessitats particulars.

Altres autors emfatitzen també el paper vital del joc en la infància. Brower (1988) exposa que el joc no és cap luxe, sinó una necessitat per a tot infant en desenvolupament. Per la seva part, Piaget (1945) considera que és una activitat autoformativa de la personalitat de l'infant i Tonucci (2016) defensa que els infants aprenen més jugant que estudiant, fent que mirant i que el joc que fan sols sense el control dels adults és la forma cultural més alta que toca un nen. Tonucci (2016) incideix també en el fet que el joc dona recursos per a la vida.

En el context escolar, Camargo, Mora, et al. (2016) exposen que a l'aula tenen lloc grans esdeveniments per la vida dels alumnes, fets que els marcaran per sempre i que, en aquell moment, el joc pren rellevància per a tots els aprenentatges. Tanmateix, Garaigordobil (2008, 9), remarca la importància d'emprar el joc com a metodologia educativa a fi de promoure experiències lúdiques i jocs que activin el desenvolupament socioemocional. Prenent com a referència a Chacón (2008), un dels objectius docents hauria de ser la diversió a l'aula, pel fet que l'activitat lúdica és atractiva, motivadora i capta l'atenció de l'alumnat. Paral·lelament, els

jocs provoquen i activen els mecanismes d'aprenentatge, permetent a cada infant desenvolupar les seves pròpies estratègies d'aprenentatge. Coincidint amb Garaigordobil (2008, 5), el joc no només és una possibilitat d'autoexpressió pels infants, sinó també d'autodescobriment, exploració i experimentació amb sensacions, moviments, relacions, a partir de les quals arriben a conèixer-se a ells mateixos i a formar conceptes sobre el món.

Per la seva part, en la seva obra literària, Tonucci (1996) afirma que els infants, abans d'arribar a la vida escolar, ja han viscut els aprenentatges més importants i incideix en el fet que en aquesta etapa encara no hi ha hagut mestres, programacions ni materials didàctics. En aquest punt, es qüestiona com és possible que un nen hagi après i crescut tant. L'autor conclou que el joc és l'activitat que brinda a l'infant tot aquest bagatge des dels seus inicis.

Y jugar significa recortar para sí mismo cada vez un trocito de ese mundo, un trocito con el que comprenderá a un amigo, a objetos, a reglas, a un espacio a ocupar, un tiempo a administrar, riesgos a correr. (Tonucci, 1996, 13).

b) El joc didàctic: el joc en la història i el joc com a eina metodològica

En els àmbits d'educació formal, els processos d'ensenyament i aprenentatge amb l'alumnat poden tenir lloc amb dos tipus de classes: la classe tradicional, que és la que predomina en l'actualitat; o la classe lúdica, tal com exposa Montero (2017, 82). Com a classe lúdica s'entendria aquella en la qual hi ha algun al·licient pels infants que els anima a estar motivats.

El treball de les autores Calvo i Gómez (2019), sosté que al voltant dels anys 4000 aC van sorgir els primers jocs, que requerien certa estratègia, habilitat i planificació, com els jocs amb tauler. Exposen que el joc va tenir també un pes molt important en les cultures gregues i romanes. D'una banda, el joc en la cultura grega establí unes normes que calia seguir per poder jugar i contribuïa a l'esperit creador, a l'educació moral i a la cooperació; d'altra banda, en la cultura romana es percebia el joc com una evasió i una recompensa obtinguda després del cansament generat en l'ambient laboral.

És innegable la importància del joc en el desenvolupament de l'ésser humà històricament, però, tot i ser una pràctica mil·lenària, en el s. XXI es percep el joc didàctic com una metodologia *innovadora*. En fer-se evident que la metodologia predominant a les aules

d'Educació Primària en l'actualitat continua sent la metodologia tradicional, per múltiples raons: creativitat, informació, temps o manca d'aquestes, s'entén el joc com quelcom innovador perquè surt de l'habitual i de les normes establertes d'un ensenyament tradicional.

Tal com manifesta Montero (2017, 76) és necessari que els docents no continuïn amb les metodologies utilitzades des d'anys enrere perquè l'educació ha d'adaptar-se als canvis de la societat (tot i que el joc és una pràctica vigent des de fa milers d'anys que no està inclosa plenament en les aules de primària). El mateix plantejament és recolzat per Esteban (2016, 260) qui exposa que, en els darrers anys, es fa patent una escassetat de col·lectius de renovació pedagògica que plantegin crítiques o alternatives al sistema educatiu actual.

En plantejar-se si el joc didàctic és una realitat en els contextos educatius, es troben les teories de Montero, Monge, et al. (2001) en les quals es fa visible que, tot i la necessitat constant dels infants de jugar i dels beneficis del joc, alguns mestres ho deixen de banda i no li donen el lloc que requereix. Paral·lelament, fan menció de docents pels quals el joc és una pèrdua de temps i proposen activitats no tan adequades o poc estimulants, sense tenir en compte l'experiència dels infants. Respecte a la intencionalitat del joc didàctic, segons insten Gallego i Manrique (2012), els materials didàctics com el joc no es limiten a l'avaluació o enriquiment dels sabers obtinguts, sinó que actuen com a suport d'un procés d'aprenentatge didàctic o dinàmic.

Achavar (2019) confirma que el joc en la infància configura una etapa lúdica, que es tendeix a deixar de banda que aporta avantatges adaptatius en relació amb les conductes i que constitueix una font d'aprenentatge permanent. L'aprenentatge que s'esdevé del joc presenta multiplicitat de beneficis, entre els quals, segons insta Achavar (2019), es troben: la comprensió de significats; la resolució de problemes; el comportament cooperatiu i el sentit social; la promoció del llenguatge i la interacció; l'alfabetització; el desenvolupament d'habilitats per a la gestió de les seves emocions i el seu comportament; i l'afavoriment de l'autoconfiança, la curiositat, la creativitat i l'exploració.

c) El joc (o la gamificació) com a metodologia a l'aula: motivació i emoció

El joc com a metodologia innovadora a l'aula es diferencia de les metodologies tradicionals per la motivació que atorga als infants. Segons Hernández (2021), no es pot concebre l'aprenentatge sense un element com és la motivació. Cal recalcar, en línia amb González

(2016, 4) que la gamificació implica treball i diversió, és a dir, aprendre mitjançant el joc, i, com bé exposa l'autor, es basa en la filosofia "que aprendre mai deixi de ser un joc".

En utilitzar el joc a l'aula s'empra una estratègia de motivació extrínseca que pretén estimular i motivar a l'alumnat en l'aprenentatge incorporant elements i tècniques de joc (Hernández, 2021, 27). Per tant, tal com relata Hernández (2021), el fet de presentar un joc en un context educatiu es fomenta sota la intencionalitat d'aconseguir motivar els infants a la vegada que aprenen, sent conscients de la diversitat que hi ha en una aula i amb un denominador comú: el joc. A més, en convidar els infants a prendre com a punt de partida el seu interès, curiositat, procés d'aprenentatge i creixement individual, s'estaria fomentant la motivació intrínseca.

Gómez, Prieto et al. (2022) consideren pertinent fomentar l'aprenentatge des de la gamificació o altres estratègies del joc com a recurs formatiu a fi de promoure nous contextos d'aprenentatge a partir dels quals motivar, intrínsecament i extrínsecament, als infants. En sintonia amb els autors, Hernández (2021) exposa que la gamificació o aprenentatge a partir del joc es basa a utilitzar elements propis del joc, convertint en lúdics, ambients o coses que en un principi no ho són. Es recupera de l'estudi portat a terme per Gómez, Prieto et al. (2022), on es revisen diferents experiències amb relació a la gamificació, la conclusió que les mecàniques utilitzades en els processos de gamificació (adhesius, insígnies, taules de classificació i punts) influeixen de forma positiva en la motivació i el rendiment dels infants.

d) El joc vinculat a l'Educació Emocional i al tractament de la mort i el dol a les aules

En un enfocament de tipus afectiu-emocional, s'entén el joc com un refugi davant les dificultats que l'infant es pot trobar en la vida, ajudant-lo a reelaborar la seva experiència i acomodant-la a les seves necessitats (Garaigordobil, 2008, 8). Segons l'autora, estudis que han analitzat les connexions entre el joc i el desenvolupament afectiu-emocional han arribat a la conclusió que el joc és un instrument d'expressió i control emocional que contribueix a promoure el desenvolupament de la personalitat, l'equilibri afectiu i la salut mental.

L'educació emocional, segons manifesta García (2016) és una resposta a les necessitats socials que no estan ateses de forma suficient en el currículum. Per consegüent, Machado (2022) recolza la importància que l'escola del s. XXI eduqui tant en l'àmbit acadèmic com en l'emocional. Els inicis de l'educació emocional remunten als anys vuitanta del s. XX (Machado,

2022, 36), en què es va començar a escriure sobre el tema i a defensar la importància de desenvolupar i treballar les emocions. Així i tot, segons Machado (2022) són escassos els autors que han plantejat l'educació de les emocions des del context educatiu.

En el tema que ens ocupa, l'estudi elaborat per Ramos (2021) presenta clarituds que l'Educació Emocional a l'aula esdevé, innegablement, un eix vertebrador de la pedagogia preventiva o prèvia a la mort. Tal com afirma l'autora, a partir d'un programa pensat per treballar l'Educació Emocional, es poden tractar les emocions que tenen lloc en viure una mort i un dol de forma preventiva i prèvia als esdeveniments.

En treballar la mort i el dol a l'aula, no només es treballa l'aprenentatge en el temps, sinó també l'aprenentatge del temps (Ramos, 2021), comprnent els moments vitals de l'ésser humà i el cicle de la vida i s'ajuda els infants a poder elaborar dols saludables, perdent progressivament la por a la mort. Altrament, Ramos insta que la regulació de les emocions ajuda a gestionar els sentiments que desencadenen la mort i el dol en general, així com una mort o un dol concrets esdevinguts d'una experiència personal.

En la mateixa línia, Goleman (1995), mitjançant el seu model d'Educació Emocional i tal com sosté Ramos (2021), estableix que en l'ensenyament de l'Educació Emocional és indispensable: automotivar-se, conèixer les emocions pròpies, gestionar les emocions, reconèixer les emocions dels altres i establir relacions. Coincidint amb l'argument de Ramos (2021), les emocions es troben presents en tots els àmbits i esdeveniments de les nostres vides, i per aquesta raó estan relacionades directament amb la mort. Per tant, ajudar els infants a acostar-se als termes de la mort i el dol a partir de propostes que fomenten l'Educació Emocional, els és d'utilitat en el treball d'aquestes temàtiques. Segons l'autora, quan els infants prenen consciència de la mort, els abasteix una onada d'emocions que mereix un espai d'expressió de sentiments i donar-los permís per sentir-les. D'acord amb Ramos (2021), el fet de disposar d'una intel·ligència emocional treballada, ajuda els infants a desenvolupar una major capacitat d'adaptació al canvi: els brinda l'habilitat de la flexibilitat, que és clau per afrontar situacions de mort, pèrdua, dol o adversitat.

Ramos (2021), a partir d'una detallada revisió d'estudis, activitats i estratègies pedagògiques proposades per altres teòrics (Díaz, 2004; Esquerda i Agustí, 2010 et al.) per treballar la mort i el dol, presenta un llistat d'actuacions que valora positivament:

- Confeccionar objectes o ornaments.
- Fer activitats o jocs que impliquin embrutar-se o embrutar.
- Fer activitats creatives que impliquin dissenyar o construir.
- Dibuixar.
- Exercitar-se físicament a partir d'exercici físic que impliqui descàrrega d'energia.
- Manipular o trencar coses construïdes amb anterioritat (aixafar plastilina o tirar castells de cartes).
- Participar en jocs que requereixin aprendre a fer noves coses (segons l'edat).
- Participar en jocs que tinguin cert sentit competitiu.

En una primera instància, pot semblar que les connotacions de les activitats proposades pels diversos autors no tenen cap mena de vinculació amb la mort i el dol, pel fet que les propostes no aborden les temàtiques de forma directa. Aquest fet és degut, com bé exposa Ramos (2021, 171), a què cal treballar la mort i el dol oferint espais per a expressar emocions, ser un mateix, reflexionar i repensar la mort i el dol. En suma, Camats, Gairín, et al. (2017), suggereixen que l'acompanyament per la mort i el dol no depèn de com expliquem, sinó de com acompanyem. En aquest punt es pot concloure que l'*ensenyament* de la mort i el dol és més un acompanyament en el procés que no un ensenyament com formalment se sol entendre. En definitiva, es tracta d'un acompanyament per aprendre a conèixer-se; conèixer als altres i les seves realitats; apropar-se als termes mort i dol des del món interior i personal establint els límits necessaris; i conèixer i disposar d'eines, estratègies i recursos per a la gestió emocional, que poden ser d'utilitat a l'hora de fer front a situacions d'adversitat, dol, pèrdua o mort.

A l'hora d'abordar la mort i el dol a l'aula, comparteixo amb Camats, Gairín et al. (2017) & Cortina i Herrán (2008) la idea d'actuar des d'una mirada flexible. A partir de la flexibilitat d'activitats per treballar les temàtiques esmentades, Camats, Gairín et al. (2017), elaboren un recull d'actuacions beneficioses i positives per portar a terme a l'aula:

- Centres d'interès: abordar la mort i el dol des de diferents àmbits (com les estacions de l'any, l'evolució de les fulles o el procés de creació i desintegració de la neu).
- Entrevistes públiques amb experts.

- Metàfores i poemes sobre la mort i el dol.
- Petites investigacions sobre el temps de vida de diferents éssers vius.
- Pluges d'idees amb dubtes sobre els temes i posterior debat.
- Projectes de vida en la natura.
- Tallers cooperatius on no es negui la mort.
- Racons de joc (per exemple, racó d'animals extingits o racó de les pors).

4.2 Introducció al concepte de mort i revisió del tabú

La mort és l'etapa final de la vida, és un procés natural i al llarg de les nostres vides haurem de fer front a situacions de mort i dol. Actualment, la mort és un tema tabú social que s'ha traspassat a les aules, però, ha estat sempre concebut d'igual forma? Fins a mitjan s. XX, la mort tenia lloc a les llars, fent partícips a les famílies i, fins i tot, als infants, en la cura d'un ésser estimat que estava a punt de morir. Consegüentment, es percebia la mort com un esdeveniment natural i càlid lligat a un ritual. Amb el pas dels anys, especialment arran la revolució industrial, van tenir canvis lligats a la cultura de vida, que van impactar en la forma d'entendre i viure la mort. Hi va haver una major hospitalització de les persones malaltes a causa de les millores en medicina i tecnologia, fet que va fer decaure la presència de famílies en la mort d'un ésser estimat, fent que tinguessin certa desinformació sobre el final de la vida. A través d'aquest fet, la falta de coneixement familiar s'ha anat transmetent a infants i joves, desencadenant sobreprotecció, desinformació i negació davant la mort i exclouent als més petits en els rituals i comiats, tal com corrobora la infermera i tanatòloga Serra (2023).

Tal com sosté Díaz (2015, 31), cal sensibilitzar als adults sobre la transcendència d'atendre els menors en el dol i d'abordar la mort i la pèrdua des de múltiples àmbits. D'igual manera, Díaz (2015) recull en la seva guia dos factors pels quals és imprescindible abordar la mort des de les aules: en primer lloc, perquè en algun moment de la vida caldrà fer front a alguna mort, i, en segon lloc, perquè la forma d'abordar el primer dol marcarà per sempre la forma en què es farà front a la resta de dols. En la mateixa línia, Serra (2023) fa una aportació afirmant que una societat emocionalment acurada i educada és una societat benestant, fet que és sinònim de salut i de competències socials vinculades a l'univers de cadascú. Si bé la intel·ligència emocional es transmet en les famílies, una educació per la intel·ligència emocional és possible a partir de l'alfabetització emocional (Goleman, 1996). Sostenen la mateixa teoria autors com

Gamo i Pazos (2009), que recolzen que és transcendent la capacitat per elaborar dols en la infància per la seva posterior repercussió.

4.3 Pedagogia de la vida i la mort

La pedagogia de la vida i la mort és l'ensenyament i el tractament de la vida i la mort mitjançant activitats que permeten parlar dels termes de la vida, la mort i la pèrdua, amb anterioritat a què els successos tinguin lloc (Nolla, 2008). Escobar (2023) comparteix la seva percepció sobre la pedagogia de la mort, la qual exposa és com una font d'aprenentatges, autoconeixement, indagació, reflexions i mobilització quant a creences, mites i tabús.

Altrament, la pedagogia de la mort és un conjunt de propostes metodològiques, actituds, idees i habilitats que permeten als infants adquirir eines afectives i intel·lectuals per acostar-se a la comprensió de la fragilitat humana i a la seva vulnerabilitat amb el propòsit de donar un ajustat sentit a la vida (Escobar, 2023). Per la seva part, Cortina exposa que la pedagogia de la mort és: "El conjunt i la comunicació desenvolupats en contextos educatius previstos des de la perspectiva de la planificació i el currículum, la metodologia didàctica, els recursos didàctics, l'avaluació, la investigació de l'ensenyament-aprenentatge, la creativitat, la (trans)formació del professorat, etc."

Cortina i de la Herrán (2007), consideren que si des de les aules, les famílies, els mitjans de comunicació i les polítiques no s'inclou l'educació per a la mort com un contingut global, ordinari i normalitzat, no s'estarà ensenyant a viure completament. Bravo, Freire, et al., consideren també que evitar o distorsionar l'educació per la mort no és educar per la vida. D'acord amb Cortina i de la Herrán (2007), el descobriment de la mort dura sempre, fet vinculat amb la maduresa personal i amb una naturalesa individual profunda; per aquesta raó no pot continuar sent ignorat per l'escola ni per la societat. En aquest punt es pot intentar aïllar la incògnita sobre de quina manera es pot abordar des del context escolar.

Díaz (2015), posteriorment a portar a terme diversos acompanyaments d'alumnes en aules on s'ha viscut una mort propera en l'entorn, conclou que: "Se puede introducir la muerte en el aula con pequeña acciones (...). Hemos comprobado que cualquier tema se puede abordar siempre que busquemos las palabras adecuadas y lo hagamos de manera cercana y tacto". Tanmateix, Serra (2023) defensa que és de vital importància donar als infants petites eines

perquè puguin expressar el que tenen a dins i aposta pel tractament de la mort i el dol abans que els menors hagin de viure una situació personal.

Per poder acompanyar els infants a construir i reconstruir el significat de la mort i tot el que comporta, és necessari conèixer l'evolució psicològica de l'infant respecte al tema (Serra, 2023). Amb aquesta intenció, es posa l'enfocament en la franja dels sis als dotze anys.

- **Dels sis fins als nou anys:** els infants no pensen en la pròpia mort, però comprenen que algú pot morir, tot i que vinculen la finitud de la vida a l'edat avançada (Serra, 2023). Tanmateix, comencen a diferenciar la realitat de la fantasia (Milena, Moreno et al., 2008, 85) entenent de forma progressiva les característiques principals de la mort: universalitat (afecta tothom), irreversibilitat (no és reversible) i causal (té una causa).
- **A partir dels deu anys:** els menors descobreixen la pròpia identitat i, amb ella, la pròpia mort. Altrament, observen la mort des d'un vessant més filosòfic i existencial (Serra, 2023) i les emocions que experimenten es caracteritzen pel seu canvi i per la força de la seva intensitat.

En la seva obra, Serra (2023) exposa algunes activitats i actuacions adequades per treballar la mort a les aules amb infants de Cicle Superior, com ara:

- Activitats enfocades al treball de les emocions i al dolor de la pèrdua.
- Aportar un element en record dels qui han mort (pintar un mural o portar una flor).
- Fer un dibuix o pintar mandales per exterioritzar emocions i trobar serenor.
- Utilitzar recursos de la natura i del cicle vital de la vida, com les fulles dels arbres.
- Parlar o reflexionar al voltant de creences, records i sentiments.
- Posar adjectius a les emocions: escriure una llista d'emocions entre tot el grup i cercar imatges en diaris o revistes en les que apareguin dites emocions. Per concloure, fer un mural amb les diverses imatges i el nom de cada emoció.
- Posar nom a la mort. Segons insta l'autora, la paraula mort tranquil·litza el patiment de la vida.

Finalment, com insta Alagarda (2015), proporcionar als infants habilitats per la gestió òptima de les seves emocions, els atorgarà la capacitat de controlar-les davant de situacions adverses. Díaz (2015) reflexiona també sobre la importància d'acompanyar emocionalment els infants en situacions de mort i dol, però no només quan ha tingut lloc una mort, sinó també de forma

preventiva i formadora; per consegüent, exposa, en fer aquest treball per a la pedagogia de la mort, cal explicar a l'alumnat que totes les emocions són vàlides.

4.4 Introducció al concepte de dol

El dol és definit pel Diccionari de la Llengua Catalana (DIEC) com una aflicció ocasionada per la mort d'una persona estimada i, generalment, per una gran desgràcia. Per la seva part, Serra (2023) defineix el dol de la següent manera:

El dol és un procés natural (no hi ha res per sempre), íntim (cada persona ho viu de forma diferent), dinàmic i ple de sentiments canviants (tristesa, enyorança, rebuig, culpa...) que vivim quan perdem quelcom que estimem. (Serra, 2023).

Per la seva part, Ortega (2019) parla del dol com una reacció adaptativa, normal i esperable davant la pèrdua d'un ésser estimat i, en ser un procés d'assimilació, afirma, esdevé un procés emocional. El dol, però, no té lloc exclusivament davant la mort d'algú que s'estima, sinó que també hi ha altres tipus de pèrdues que cal contemplar i que poden comportar un dol: pèrdua de relacions (d'amistat, familiars...), de materials (objectes), evolutives (canvi d'etapa de la vida) i de situacions (canvi de lloc de residència, de treball, d'escola o situació de migració).

4.5 Pedagogia del dol

La pedagogia del dol és concebuda per Nolla (2008) en la seva obra literària com els esdeveniments que es relacionen amb l'acollida, l'atenció i l'acompanyament que es porta a terme un cop ha tingut lloc una pèrdua. Per treballar el dol, Ortega (2019) proposa treballar el desenvolupament de la intel·ligència emocional, l'educació en valors, la gestió emocional, la tolerància a la frustració i la solució de problemes, treball que es pot portar a terme des de diverses propostes, jocs o dinàmiques.

Figuerola, Cáceres et al., proposen un seguit d'actuacions per abordar el dol. Es tracta de pràctiques que es poden incloure en l'aula per facilitar i promoure el benestar dels infants que han viscut un dol d'un ésser estimat, tot i que, com s'ha exposat anteriorment, existeixen altres tipus de pèrdues. Tot seguit, se'n recullen algunes que podrien extrapolar-se al context educatiu.

1. **En l'àmbit físic somàtic:** incideixen en la importància d'autocuidar-se. En aquest àmbit entren pràctiques com escoltar el propi cos, fer exercicis, fer-se massatges o portar a terme activitats físiques creatives (cuinar, cuidar plantes, dibuixar, fer treballs manuals, pintar o teixir).
2. **En l'àmbit emocional i relacional:** conversar amb altres persones o expressar les pròpies emocions.
3. **En l'àmbit cognitiu i mental:** informar-se dels processos de dol per comprendre i normalitzar el procés, escriure un diari i pensar què es vol fer amb els objectes de record de l'ésser estimat que ha mort (llançar-los, fer una caixa de records...).
4. **En l'àmbit espiritual:** crear un espai especial, fer rituals, fer activitats que potenciïn la creativitat artística (ball, dibuix, escriptura, música...) o escriure cartes.

4.6 La mort i el dol a les aules d'Educació Primària

La mort i el dol en el currículum d'Educació Primària

Els infants són persones diferents entre elles, fet que fa que tinguin diferents estils a l'hora d'aprendre. L'escola no només és una institució on aprendre continguts, sinó també on aprendre a viure. Com insten Berengué, Frago et al. (2014) el fet de preparar per a la mort no és actualment una de les intencions didàctiques de les escoles, però és innegable que per aprendre a viure cal entendre també la mort com un procés fonamental de la vida.

En revisar el Currículum 175/2022 expedit pel Departament d'Educació de Catalunya que recull els sabers, continguts, competències i criteris d'avaluació pertinents a l'etapa d'Educació Primària, no es fa visible el tractament de la mort ni el dol. Malgrat que en el document formatiu no apareixen les temàtiques de forma explícita, Leiva i Pedrero (2011) sostenen que el currículum actual no pot articular de forma estable el tractament de la mort i el dol. Tot i això, els autors defensen que és possible la seva integració naturalitzada, pel fet que la mort i el dol formen part de tots els temes de tipus transversal sense ser una àrea concreta.

Leiva i Pedrero (2011) emfatitzen que l'educació per a la mort ha de començar des de la infància de forma natural i reflexionen sobre com el fet de voler entendre el sentit ple de la vida, amb el conjunt de les seves etapes, pot oferir respostes a l'interrogant sobre la mort. Caldria incidir que no hi ha respostes tancades quan es parla de la mort i el dol. Així doncs, es

tracta d'oferir als infants petits ajuts o eines en els contextos educatius que els convidin a apropar-se la mort i el dol des d'una perspectiva pròpia.

Serra (2023), en parlar sobre com respondre els dubtes dels infants, menciona la Tècnica Gallega, una metodologia que convida els adults a retornar als infants la pregunta que ells mateixos els han formulat sobre la mort i el dol. La tècnica evita la imposició de les creences i mites d'altres persones i afavoreix que connectin amb ells mateixos, sent lliures de desenvolupar, construir i reconstruir una creença, idea, percepció o entesa que els sigui òptima pel seu benestar emocional.

Tractament de la mort i el dol a les aules

Com a docents cal fer una revisió de la nostra feina en el tractament de la mort i el dol a l'aula: reflexionar sobre com es tracten i si el tractament de les temàtiques respon a les necessitats internes de l'alumnat. Trujillo et al. (2008) incideixen en la importància d'ajudar els nens a comprendre i donar sentit a les seves experiències, a fi de generar estils d'afrontament adequats davant d'aquestes situacions comunes en la vida quotidiana. En aquest punt, es fa visible la diversitat de formes que hi ha d'entendre la mort i el dol i de fer-los front. En tenir en compte el fet que cada infant és un món i té una entesa i comprensió diversa respecte a ambdós temes, és clau oferir multiplicitat de formes perquè puguin acostar-s'hi tant com vulguin i de diverses maneres, establint els límits que considerin oportuns.

4.7 Recursos disponibles per treballar la mort i el dol a Primària

En fer una revisió exhaustiva dels recursos existents per treballar la mort i el dol a les aules de primària es fan patents dos grans blocs pel seu tractament: la literatura i els mitjans audiovisuals. A continuació, es fa una breu revisió del tractament de la mort i el dol a partir d'ambdues branques, valorant-ne els beneficis i fent-ne una revisió crítica.

Literatura, mort i dol en la infància

Autors com Camats, Galín, et al. (2017) defensen que el conte és un recurs pedagògic òptim per treballar la mort i el dol en la infància pel fet que convida a treballar el control i la gestió emocional de forma preventiva i pal·liativa. Fonamenten els beneficis i les implicacions de la literatura en el tractament per a la mort i el dol en la infància altres autors com Berengué, Fraga, et al. (2014) amb aportacions com: la literatura ajuda els infants a entendre que morir és

tan normal com viure; és d'utilitat tant com a eina prèvia com posterior en el tractament de les temàtiques; i brinda als menors oportunitats per pensar i parlar sobre els seus sentiments i recordar a l'ésser estimat que ha mort.

Cinema, mort i dol en la infància

Segons Conde i De Iturrate (2003), els mitjans audiovisuals ofereixen als espectadors una visió de la realitat. Els autors exposen que la mort és un tema tabú, però que la pantalla mostra constantment diverses formes de morir, les emocions que es vinculen a la mort o formes en què els éssers humans fan front a la mort i al dol. Martínez-Salanova (2003) defensa que el paper del cinema a l'aula és transcendent i esdevé una eina que comporta reflexió i orienta a l'adquisició, o no, de certs comportaments; així doncs, l'autor sosté la importància de projectar pel·lícules i curtmetratges a l'aula a fi de, segons comenta: aprendre dels altres, analitzar el que es veu i introduir diferents temàtiques, com podrien ser la mort i el dol.

Mirada unidireccional pedagògica en l'abordament de la mort i el dol en la infància?

Ingercarless i Cols (2005) manifesten que no només és transcendent respondre als qüestionaments dels infants, prenent donar resposta a les seves preguntes i explicant-los la mort i el dol, sinó que és de vital importància acompanyar-los en l'expressió d'emocions, tenint en compte l'etapa del desenvolupament en què es trobin, les seves circumstàncies vitals i experiències. A partir de totes aquestes condicions desenvoluparan i adquiriran uns patrons de conducta o uns altres a l'hora d'entendre la mort i el dol i d'haver de fer-ne front.

Prenent com a punt de partida la reflexió d'Ingercarless i Cols (2005), caldria revisar si la literatura, el cinema i altres activitats sobre la mort i el dol que es porten a terme amb infants, tenen en compte les seves experiències personals, inquietuds i necessitats d'expressió. Altrament, seria necessari veure si són un mitjà d'acompanyament que els ajuda en el treball emocional, el desenvolupament de coneixements i habilitats i l'adquisició de tècniques, eines, materials i recursos per fer front a l'entesa de la mort i el dol.

Seguidament, es recullen fragments d'articles, propostes didàctiques o altres projectes que corroboren que el fet de treballar la mort i el dol amb els infants a partir de la literatura, el cinema o altres activitats (on potser s'han obviat aspectes transcendents respecte de l'ensenyament de la mort i el dol en la infància) se ceneix a una mirada pedagògica força

unidireccional. Treballar de la forma esmentada, en lloc d'acostar-los a la mort i al dol des d'una connexió personal amb ells mateixos, pretén que els infants connectin amb experiències alienes per l'entesa de la mort i el dol. Aquest fet es porta a terme a través de: jutjar actituds i comportaments d'altres personatges; suggerint que s'han de veure emmirallats en les històries; imaginant situacions personals que els poden generar ansietat, angoixa i neguit i arribant a haver-les de dibuixar; i idealitzant processos naturals de la vida negant, indirectament, la mort:

*“Con los cuentos plantearemos pequeñas historias ficticias en las que se darán situaciones posibles en torno al fenómeno de la muerte. Así, los educandos podrán **analizar los pros y los contras de los comportamientos y respuestas** que los personajes de las fábulas dan ante los sucesos acaecidos”.* (Colomo, 2016).

*“No existeix civilització alguna coneguda que no tingui les seves pròpies narracions. Tota col·lectivitat de la qual es té notícia ha estat capaç de dotar-se d'històries en què **reconèixer-se a ella mateixa**”.* (Cortina, s.d., 70).

*“(...) propusimos a nuestros estudiantes que imaginaran **qué reacción tendrían si muriese algún animal, mascota que puedan tener en su casa o que les gustaría tener. Les animamos, además, a dibujar esta realidad vital**”.* (Berengué et al., 2015, 92).

*“¿Cómo te gustaría pasar los **últimos momentos de tu vida?**”.* (Domínguez de la Ossa i Villanueva, s.d., 28).

*“Es esencial **que los cuentos tengan un final feliz** ya que su mensaje constante es que **atravesamos dificultades y peligros, dolores y penas que al final se superan**”.*
(Domínguez de la Osa i Villanueva, s.d., 21).

Joc, mort i dol en la infància

En fer recerca sobre jocs per treballar la mort i el dol en la infància s'ha fet visible la seva escassetat. S'han trobat i s'exposen, a continuació, dos jocs que presenten un seguit d'activitats, dinàmiques i reptes per treballar els conceptes¹.

¹ Vegeu fotografies dels jocs en l'Annex 2.

Adiós tristeza és un joc de l'editorial Tea pensat per treballar la mort i el dol amb infants i adolescents de sis a divuit anys. Parteix d'un tauler que representa el cicle bàsic de la natura i inclou un dau, peons, fitxes de recompensa, cartes de passar el torn i sis jocs de cartes. En iniciar la partida es dona a cada jugador dues cartes de passar el torn. L'objectiu és aconseguir tres fitxes de cada punta de l'estrella (tres peces de cada color). Per això, cal respondre a les preguntes de les cartes del color pertinent, on s'ha caigut. Està dissenyat com a eina educativa o d'intervenció en teràpia i, en aquest darrer cas, ha de ser utilitzat amb la presència d'un terapeuta. La finalitat principal del joc és ajudar els infants a expressar les seves emocions.

El *joc de cartes de dol* (originalment *The Grief Card Game*) és un joc de la col·lecció "el joc de cartes de parlar, sentir i fer dol" pensat perquè docents i famílies puguin establir converses amb infants de sis a dotze anys, ajudant-los a expressar sentiments en situacions de mort i dol. El joc presenta tres tipologies de cartes, tal com s'intueix en el nom de la sèrie del joc: cartes per establir converses i on es posa èmfasi en el diàleg; per expressar com se senten i treballar la gestió emocional i l'exteriorització de les emocions; i per fer i actuar de forma pràctica.

Havent creat el joc didàctic del present treball, l'aula de jocs de la facultat d'Educació de la Universitat de Barcelona va facilitar a l'autora del treball alguns recursos pel treball de la mort i el dol amb infants, entre els quals es troba una proposta amb algunes semblances i que s'exposa tot seguit.

Cocoya és un joc interactiu per abordar la mort i el dol dissenyat per Clara Martínez Bardaji. Es tracta d'un material didàctic de suport en el procés de dol dels infants, que vetlla per alliberar el sentiment traumàtic de la mort i per promoure sensació d'acompanyament. És un joc en format bagul que recull activitats dirigides que es poden realitzar segons l'estat d'ànim. Les activitats es classifiquen en sis blocs, representant les sis fases del dol i s'anomenen: deixar anar, oblidar, foscor, soledat, fragilitat i emocions. Tot i que la proposta té certes semblances amb el joc didàctic creat en el present Treball Final de Grau, s'enfoca exclusivament a infants que estan vivint un dol. Pel que fa a l'estètica, és monocromàtica (empra el color de la fusta i una tonalitat verda), aspecte que podria transmetre serietat o certa estabilitat, i un dels dos personatges que apareix és un esquelet: una figura usual en la mort, que sol ser rebuda amb temor o de forma pejorativa. Per tant, caldria plantejar-se fins a quin punt el disseny del joc contribueix a tranquil·litzar els infants en el dol.

5. Metodologia

5.1 Eines emprades

Per dissenyar el joc didàctic per l'acostament a la mort i al dol en els infants de Cicle Superior, l'autora del Treball Final de Grau ha comptat amb tres eines vertebradores: les teories i estudis de diversos especialistes, recollides en el marc teòric del present treball; una enquesta elaborada amb Google Forms destinada a mestres d'Educació Primària i a estudiants de quart del grau en Mestre d'Educació Primària; i tres validacions, la d'una psicòloga especialitzada en mort, dol i crisi quant a contingut del joc i la de dos referents del disseny per la creació dels personatges del material, la composició del joc i la maquetació.

D'una banda, el marc teòric del treball va utilitzar-se de forma prèvia a la creació del material, a fi d'aprofundir en la mirada de diferents autors que presenten consideracions sobre la mort, el dol i la seva relació amb el currículum i les aules. Per tant, el present material pretén donar resposta a una necessitat identificada a l'hora d'abordar les temàtiques de forma més lúdica i amena i amb un recurs, el joc, que no té tanta visibilitat com la literatura o el cinema en aquestes temàtiques. D'altra banda, l'enquesta difosa entre mestres i futurs mestres va permetre contrastar la teoria amb la realitat d'un grup de professionals de l'educació, amb l'objectiu de conèixer: la seva formació respecte dels temes d'estudi; la seva coneixença de materials per tractar la mort i el dol amb l'alumnat; i el seu punt de vista sobre aspectes vinculats a la mort i al dol en la infància. També va servir per, en el procés de creació, saber quina valoració feien sobre el joc que l'autora proposava, és a dir, si l'utilitzarien o no i en quin context. Per acabar, les validacions dels professionals en disseny es van recollir en el procés de creació del material didàctic, a fi de tenir-les en compte i poder intervenir i millorar, mentre que la validació de la psicòloga pel que fa a contingut va tenir lloc una vegada finalitzat el joc.

5.2 Disseny de la proposta

5.2.1 Àmbits temàtics en què s'emmarca la proposta

Per crear i decidir des de quines branques es farien propostes per a l'acostament a la mort i al dol en els infants de Cicle Superior, l'autora ha elaborat una selecció acurada de diferents àmbits de treball que manifesten beneficis i que comporten processos d'aprenentatge positius en els infants. Des d'aquesta perspectiva, a partir del joc s'ofereix a l'alumnat cinc propostes

relacionades amb cada àmbit temàtic per acostar-se als termes de mort i dol. Seguidament, es presenten els cinc temes seleccionats i s'exposen breument alguns dels seus beneficis.

Art: segons Goyarrola i Rodríguez (2012), la creativitat artística contribueix al creixement personal i ofereix múltiples propostes didàctiques per la pedagogia de la mort. La creativitat artística pot formar part de recursos didàctics que ajudin els infants a exterioritzar sentiments i a construir nocions conceptuals que l'individu pot elaborar sobre la mort. En la mateixa línia, Serra (2023), amb relació al dibuix, manifesta que és una eina senzilla que permet representar emocions, idees i pensaments que no és fàcil expressar mitjançant paraules.

Records: d'acord amb Losantos (2015), una de les tasques del dol és la de trobar una forma de recrear el vincle i el record que es tenia amb l'ésser estimat que ha mort, construint una visió més completa sobre el que va aportar i significar en la nostra vida. Com afirma la psicòloga, podem i hem d'homenatjar i recordar els nostres éssers estimats (o situacions o objectes perduts) de moltes maneres.

Informació: tal com assenyala Serra (2023), el fet que els infants disposin d'informació sobre la mort i el dol els és d'ajut per comprendre situacions de la vida; permetent-los expressar el que senten, ajudant-los a atorgar sentit i valor a les relacions amb altres persones. Així doncs, és clau que els infants disposin d'informació sobre ambdues temàtiques. Tot i això, a vegades se'ls dona informació diversificada (Serra, 2023) i caldria pensar en com ajudar-los a cercar de forma cada vegada més autònoma, informació sobre la mort i el dol, per tal que en prenguin consciència i entrin en joc les emocions i el treball pertinent.

Espai de calma: Dris (2010) relata que els estats de baixa activació influeixen en els infants en la mesura que millora l'autocontrol de les seves conductes emocionals, comportamentals i intel·lectuals. Per la seva part, Francos (2015, 3) defensa que treballar els moments de calma és clau perquè els infants siguin capaços de dominar el seu cos i qualsevol situació de dificultat. Així mateix, amb les pràctiques de relaxació es pot assolir el desenvolupament de la intel·ligència emocional, educar per a la salut i millorar el rendiment acadèmic (Francos, 2015). El treball de l'estat de calma pot oscil·lar entre diferents branques, materials i tècniques. Algunes de les més conegudes es basen en exercicis de respiració o exercicis físics (*mindfulness* o ioga), però existeixen altres pràctiques que permeten als infants experimentar sensació de calma, com ara el material sensorial, seguint l'aportació de Grimalt (2013), qui assenyala que l'experiència dels sentits està lligada a l'experiència emocional i que

el nivell sensorial que rebem influeix en les nostres vides emocionals. Sabido (2020, 4) convida a reflexionar sobre la percepció sensorial dels objectes i el que sentim, afirmant que la percepció sensorial implica sentir i atribuir significats al que sentim i, per tant, a les emocions.

Emocions: Grün (2017) exposa que podem aprendre i exercitar-nos en la forma en la qual gestionem les emocions. En la mateixa línia, l'autor sosté que només amb mirar les nostres emocions i comprendre-les amb cura es poden aclarir i transformar. El plantejament de Barrios, Cifuentes et al. (2019) afirma que les aules emocionalment positives permeten als docents mantenir i promoure el benestar emocional. I, tal com exposa Serra (2023): "Al llarg de la infància, l'ànima es nodreix de les emocions naturals generades per les vivències personals, desenvolupant un model d'expressió o contenció que repetirà davant qualsevol adversitat".

5.2.2 Explicació, materials i presentació del joc didàctic

El joc didàctic creat es titula *Quadrícules*, nom que fa al·lusió a la visió quadriculada que té la societat a l'hora de tractar la mort i el dol. L'estètica del joc sosté el concepte, pel fet que tant el tauler com la caixa del joc estan elaborades sobre quadrícules. Tanmateix, es vetlla per una estètica suggeridora de sensacions contràries al que solen evocar la mort i el dol: colors pastel, personatges propers i estètica dolça.

El tauler presenta trenta quadrícules estructurades a diferents nivells (segons numeració i color). Les cinc primeres graelles verticals s'han d'entendre com una columna, a partir de la qual es decidirà l'àmbit temàtic en el qual es juga en cada torn i la resta de graelles s'han de concebre com files que recullen diferents propostes a portar a terme i que corresponen a cadascun dels àmbits temàtics (segons els colors). Els destinataris del joc són infants a partir de deu anys i es pot jugar des del context familiar, fins al context escolar o psicològic.

El joc es presenta en una caixa que conté cinc taulers (a causa de la varietat d'agrupaments que permet fer el joc, explicat posteriorment en la secció *mètode del joc*), cinc daus de personatges, dotze daus numèrics, un recipient amb material sensorial per fer una de les propostes del tauler, guia i instruccions per a adults, instruccions per a infants, carnets quadriculats i adhesius dels personatges. Anàlogament, el joc inclou una bossa de tela que conté els materials necessaris per fer les propostes de les caselles (quadrícules) especials: des de petites bosses de colors fins a petites fitxes sobre les quals cal intervenir.

Quadrícules pretén esdevenir una eina, guia, punt de partida o aproximació personal dels infants de Cicle Superior als conceptes de la mort i el dol a partir de propostes temàtiques diverses, tenint en compte el seu context, curiositat, experiències, limitacions i necessitats, hagin, o no, viscut una mort o dol. L'acostament als conceptes s'assoleix a partir de diverses propostes que conviden a la reflexió, la creació, la construcció i la *reconstrucció* d'idees i conceptes vinculats a la mort i el dol i, en suma, a l'autoconeixement. Un altre objectiu que es pretén assolir és que els infants, sent els protagonistes, coneguin i pensin en recursos i eines senzilles a les quals poden recórrer per passar un dol més saludable, en cas de trobar-s'hi, perquè és una situació a la qual en algun moment hauran de fer front.

Mètode del joc

El jugador o jugadors tiren el dau dels personatges, en el qual en cada cara hi ha un personatge diferent, que representa una temàtica: art, records, informació, espai de calma o emocions. La darrera cara del dau, on apareixen tots els personatges, és un comodí que permet escollir per quin personatge es vol jugar. Posteriorment, es tira el dau numerat de l'u al sis per decidir la proposta a fer (de la filera del personatge on s'ha caigut anteriorment, identificable pel color). Totes les propostes de la filera de cada personatge estan numerades de l'u al cinc i en tirar el dau numèric es decidirà què cal fer. En cas d'obtenir un sis, serà considerat com a comodí i el jugador o jugadors podran escollir quina proposta volen fer del personatge que els havia tocat abans. Si els participants no se senten còmodes amb la proposta, la poden canviar per una altra del mateix personatge. Quan s'hagi superat una proposta, s'aconseguirà un adhesiu del personatge pel qual s'ha jugat. Per superar el joc cal haver aconseguit, com a mínim, una insígnia de cada personatge. Els participants els enganxaran en el seu carnet quadriculat.

Hi ha dos tipus de caselles (quadrícules): les ordinàries, que no inclouen cap dibuix en la casella i en les que no es necessita cap material addicional més enllà de materials dels quals es disposa habitualment, i les especials, que incorporen un dibuix (bossa de color o element de color gris) i en què, per dur a terme la proposta, es requereix material complementari inclòs en el joc. L'adult ha d'insistir en el fet que quan els infants agafin els elements d'una de les bosses de color, han de tornar-la a la bossa principal del joc, per tal que el/la docent, familiar o psicòleg que supervisi el joc, pugui reposar-los perquè sempre n'hi hagi.

La forma de jugar és lliure i oberta segons els participants i les consideracions de l'adult. Les possibles modalitats que contempla el joc són: en gran grup, en petits grups, en parelles o individualment. Cada jugador resol les propostes de forma individual, però en cas de jugar amb un agrupament es pot decidir si una persona tira el dau i tots fan la mateixa proposta o cadascú tira els daus i només aquell participant fa aquella proposta. En la primera modalitat s'obtenen els mateixos adhesius en tot moment i en la segona se'n poden aconseguir de diferents respecte de la resta. Tot i que el moment en què s'acaba el joc és un aspecte obert i lliure, que es pot determinar entre alumnat i persona adulta (en aquest cas, docent), el joc contempla que la millor opció per donar-lo per finalitzat és quan tots els infants hagin aconseguit, com a mínim, un adhesiu de cadascun dels personatges en els seus respectius carnets quadriculats.

5.2.3 Creació del material

La creació del material va començar amb una pluja d'idees en la qual es va tractar d'imaginar quelcom que encara no estigués fet quant a format per tractar la mort i el dol. L'autora del joc va apostar per idear un tauler on recollir un seguit d'activitats, jocs i reptes per abordar les temàtiques de forma oberta i flexible. La proposta va agafar l'enfocament d'organitzar les fileres per temàtiques, per tal de poder aproximar els jugadors a la mort i al dol des de diferents vessants. Per tal que fos un joc com a tal, es va decidir utilitzar daus, numerant cada filera i, a fi que els temes no es percebessin com quelcom superficial, es van crear els personatges per tal de fer el joc més proper i perquè els infants se sentissin més motivats. El tauler va ser dissenyat a mà, amb diferents esbossos i traspassat a format digital amb les aplicacions Procreate i Canva, on ha sofert diversos canvis. Progressivament, arran de pensar idees i cercar informació, van aparèixer les diferents propostes que s'han recollit en el tauler.

Per crear els personatges, l'autora va pensar en formes senzilles i els va representar amb un cercle com a cap i cos i dos pals com a cames. El disseny dels personatges va començar amb esbossos a mà, fins que un model va ser l'escollit. Aquest mateix personatge es va anar adaptant a cada temàtica amb elements propis de cadascun dels temes. Un cop fets els dissenys dels personatges a mà, es van recrear en format digital amb un dispositiu iPad, utilitzant l'aplicació Procreate. Els personatges van canviar la seva expressió facial després d'obtenir el punt de vista de Sílvia Buset i Enric Font, especialistes en disseny, després que suggerissin que seria positiu que tinguessin alguns trets més distintius els uns dels altres.

Posteriorment, va sorgir la idea de crear carnets perquè els infants aconseguissin un adhesiu de cada personatge un cop realitzada una de les propostes pertinents.

Incorporar en el joc caselles especials que requereixen materials addicionals ha comportat feina a l'hora de cercar i comprar objectes que poguessin recollir-se en el joc, encabir-se en bosses de tela, així com en el moment d'elaborar petits diaris de treball amb Canva: llibrets configurats a partir de folis DIN A4 o fitxes de mida petita que donen resposta a la proposta en qüestió. En definitiva, la creació del material ha estat un procés que l'autora del joc ha gaudit exhaustivament, però també un treball complicat i continu que ha comportat moltes hores de dedicació, de pensar, de crear i de recrear. El més difícil ha estat la maquetació (dels taulers, bossa de tela i caixa), per les dificultats a l'hora de trobar empreses que poguessin produir-ho en poques unitats i perquè la mida dels taulells i de la caixa encaixessin. Finalment, tot i haver recorregut empreses locals i físiques arreu de Barcelona i voltants, les maquetacions es van fer amb empreses que ofereixen servei en línia. La caixa es va maquetar amb SelfPackaging, els taulells amb Printai i la bossa de tela amb Wanapix.

5.3 Validació externa i prova pilot

Per tal de validar les propostes recollides en el tauler del joc vaig comptar amb les observacions i aportacions de Laia Rovira, llicenciada en psicologia per la Universitat de Girona (UdG), qui està finalitzant el postgrau en Intervenció en Pèrdua, Dol i Crisi en la mateixa Universitat. La reunió va tenir lloc en una trobada en línia. La psicòloga, especialista en mort i dol, exposa que el joc és el mètode d'expressió dels infants i la millor manera d'apropar-nos-hi i fa una valoració positiva del material. Comenta que és molt positiu que el tauler no reculli només activitats orientades a la pèrdua de persones, sinó també de mascotes, d'objectes i situacions. Afegeix que recollir activitats i reptes sobre la mort d'altres espècies, com les propostes referents a l'extinció de diferents espècies animals o al cicle de vida de les plantes i les fulles, és efectiu, ja que ajuda els infants a entendre la mort no només com un succés que passa als éssers humans, sinó també a altres espècies, extrapolant-la a aspectes del dia a dia o de la història.

Laia Rovira ressalta que les activitats i els reptes no es basen a expressar els sentiments, les emocions ni les idees únicament amb paraules, sinó que hi ha una diversitat que enriqueix molt la proposta. Fa una bona valoració sobre el fet d'incloure l'expressió corporal i

imaginativa, amb propostes de ioga i música, defensant que l'ús d'una part més expressiva i no només de mots ajuda els infants a reflexionar sobre la mort i el dol, a expressar el que senten i a conèixer eines d'ajut. Pel que fa al repte u de l'àmbit temàtic de les emocions, el valora amb una mirada molt positiva, perquè defensa que la plastilina és una eina molt útil per expressar-se en l'àmbit emocional i per mostrar el que no se sol dir amb paraules.

La professional no identifica cap aspecte a millorar, però recomana introduir el tema de la mort abans d'iniciar el joc amb un conte que permeti que els infants empatitzin amb un protagonista o amb una assemblea on cada infant que així ho desitgi exposi la seva visió perquè, en ser dos temes molt tabú, molts infants no tenen les nocions bàsiques de què comporta una mort fisiològicament: deixar de respirar, tancar els ulls, entre d'altres. En definitiva, l'especialista cataloga el joc com a atrevit, molt ben pensat i elaborat i el valora com un molt bon projecte.

Quant a disseny vaig obtenir la validació externa dels experts Sílvia Buset Burillo i Enric Company Font. Les reunions per conèixer la seva opinió van tenir lloc de forma presencial, en dues sessions diferents, una amb cada professional.

Sílvia Buset Burillo, llicenciada en Belles Arts per la Universitat de Barcelona, és doctora en Comunicació, Art i Educació per la mateixa universitat. És degana de la Facultat i coordina el Màster Oficial Educació Interdisciplinària de les Arts. Les seves línies d'investigació se centren en la didàctica de les arts plàstiques i l'estudi de les interrelacions entre text i imatge. L'experta fa una valoració positiva pel que fa al disseny del joc, destacant-ne la gamma cromàtica, el títol del joc i el seu raonament, els personatges, les quadrícules i el fet que no siguin perfectes geomètricament parlant, les il·lustracions del taulell i la disposició d'aquest. Com a recomanacions suggereix: incloure la paraula "vida" en la breu descripció del joc que apareix en la portada; que el títol ressalti més; que el nom del joc sobresurti més que la resta de text de la portada; i modificar una mica els personatges perquè no siguin tots iguals, sinó que cadascun tingui una expressió facial diferent o una posició relacionada amb la seva temàtica.

Enric Font Company, llicenciat en Belles Arts, s'ha dedicat professionalment durant vint-i-cinc anys a la pintura, la il·lustració i al disseny com a artista independent. És docent a la Facultat d'Educació de la Universitat de Barcelona (UB). Font valora de forma positiva: la gamma de colors; les sensacions que transmet el disseny (fa referència a l'alegria, felicitat i dolçor); la

diferenciació dels àmbits temàtics i dels personatges per colors (afirma que diferencien clarament els reptes i activitats); l'atractiu de dibuix dels personatges; el fet que el disseny fa que el joc quedi clarificat amb els colors, les icones i els dibuixos; el títol; el fet que hi hagi bosses de colors que continguin materials manipulatius; l'organització del joc; la fàcil identificació dels elements que es necessiten per cada proposta a partir dels dibuixos i de les icones; i la tipografia, la qual, afirma, reflecteix un text que queda molt clar pel que respecta a la lectura i que és positiu que sembli manual, perquè la fa senzilla.

Com a propostes de millora, Font comenta incidir en alguns aspectes de la portada i del taulell: que el títol destaquí més respecte de la descripció del joc que apareix en negre; reduir el pes visual del requadre (canviant alguna ombra o traient les quadrícules del títol); donar variants mínimes als personatges (modificar subtilment les seves expressions per afegir més joc respecte de la previsibilitat i la imprevisibilitat o canviar les mirades); i distingir més el verd de l'àmbit temàtic de les emocions del groc de l'àmbit temàtic de l'art. Perquè hi hagi més sintonia suggereix apostar per una similitud de colors entre els personatges i les taques de la portada i els personatges i el color de les seves quadrícules al taulell; per això, proposa donar una doble variació de color a cada personatge, presentant-lo amb un to clar, i fent que la taca davant del qual es troba sigui fosc. Com a aspectes curiosos, destaca que fins a la segona o tercera mirada no s'acaba de veure que el joc pretén abordar la mort i el dol i li sembla interessant.

Inicialment, per tal d'obtenir una valoració inicial del plantejament del meu joc, vaig elaborar una enquesta amb diverses preguntes, una de les quals exposava breument una descripció del joc i destinada a mestres i estudiants de quart del grau d'Educació Primària en la qual es pretenia saber l'ús que li donarien i quina valoració en feien. La pregunta era d'opció múltiple i podien seleccionar més d'una opció. Dels cent trenta-cinc docents i futurs docents, seixanta-nou (un 51,1% dels participants) utilitzarien el joc a l'aula, noranta-set (un 71,9%) valoren positivament el joc com a eina de tractament de la mort i el dol en el context educatiu i setanta-cinc (un 55,6%) consideren que és una proposta vàlida per l'escola i pel context familiar. Cinc enquestats comenten que no l'emprarien a l'aula, però sí en el context familiar (un 3,7%); dos creuen que no li donarien ús a l'aula (un 1,5%) i tres persones que han escrit una altra opció constaten que: 1) depèn de la situació potser el joc no és la millor eina, però sí propostes actives, 2) dependria de com s'enfoqués el joc, ja que, en ser temes on el sentiment

té un pes molt important, pot ser millor parlar-los i 3) el treballaria afegint classes d'interpretació.

El joc didàctic *Quadrícules* s'implementa com a prova pilot amb un grup classe de vint-i-quatre infants d'entre deu i onze anys, de cinquè de primària de l'escola José Echegaray, situada a la localitat de Martorell. Es porta a terme amb tot el grup classe, organitzat en quatre grups de sis alumnes cadascun.

5.4 Resultats de l'enquesta i del material

Resultats de l'enquesta²

L'enquesta, resposta per cent trenta-cinc participants, cent tretze dels quals són mestres d'Educació Primària i vint-i-dos estudiants de quart del grau de mestre de primària, ha fet visible que els professionals de l'educació tenen una formació en Educació Emocional escassa, pel fet que menys de la meitat (un 47,4%) s'hi han format i tenen encara menys formació en la mort i el dol, tret que només un 25,2% dels votants en té, i, d'aquest percentatge, un 17,8% de docents formats ho ha fet pel seu compte i no incentivats pels centres. Gairebé la majoria dels mestres (un 94,8%) afirma que és imprescindible formar-s'hi, a excepció de set votants. En una pregunta d'opció múltiple, un 80,7% dels votants considera que s'ha d'abordar la mort i el dol de forma preventiva: abans que els infants visquin una mort o un dol, un 51,1% creu que cal fer-ho com un tema o àrea més del currículum i un 50,4% opina que caldria tractar-ho després d'una vivència d'una mort en el context educatiu. Obté un percentatge nul (0%) l'opció que no s'han d'abordar les temàtiques de cap forma. Es destaca que un 76,3% dels docents es decanta per tractar la mort i el dol quan els infants sentin curiositat i interès pel tema.

L'enquesta posa de manifest el que s'ha observat amb relació als recursos existents de la mort i el dol al llarg del treball: els més coneguts són, en primer lloc, els contes (coneguts pel 94,8% dels enquestats); en segon lloc, recursos audiovisuals (amb un 75,6% de coneixença); i, en tercer lloc, activitats que promouen el benestar emocional (58,5%), seguides de tallers impartits per experts (45,2%). Dels recursos que es presentaven en l'enquesta, s'ha fet visible, tal com s'esperava, que els dos menys coneguts són les guies docents (15,6%) i els jocs (14,8%).

² Vegeu les preguntes de l'enquesta i els resultats obtinguts en l'Annex 1.

Seixanta-set docents afirmen que ni en l'escola on treballen ni on han treballat anteriorment s'han abordat la mort ni el dol, juntament amb vint-i-un futurs docents que exposen que en cap dels centres educatius on han fet pràctiques s'han tractat les temàtiques. Per contra, quaranta-sis docents i catorze alumnes en pràctiques han observat un treball de les temàtiques, xifres que en percentatge representen un 44,5%. L'índex de respostes afirma la motivació del present Treball Final de Grau: la mort i el dol no són temàtiques que l'escola ni el sistema consideri imprescindibles tractar i caldria preguntar-se quina afectació té en els infants a curt i llarg termini. Es fa patent que no tots els infants surten preparats de la mateixa manera quant a educació emocional ni preparació per totes les fases de la vida, incloses la mort i el dol. La resta de xifres posen de manifest que la mort i el dol són temàtiques que no s'aborden en el context escolar o que s'aborden poc, segons manifesta un 66,7% dels enquestats. Així mateix, un 65,2% dels votants considera amb un total grau d'acord que la mort i el dol són temàtiques que sí que s'haurien d'abordar en el context escolar i ningú no ha valorat aquesta afirmació amb un rang situat entre el 0 i el 4; per tant, tots els docents i consideren amb un grau força alt (un 14,1% amb un nou sobre deu i un 13,3% amb un vuit sobre deu) que cal tractar-les.

Altres dades rellevants són: 46,% dels mestres creuen plenament que l'escola ha de tenir un paper clar a l'hora d'educar per la vida i la mort (la resta també ho creu, però amb una puntuació d'entre 5 i 9); 47,3% mestres consideren en la franja del zero al quatre que és fàcil parlar amb els infants sobre la mort i el dol, mentre que la resta (52,7%) valora l'afirmació en un rang del cinc al deu; un 31,1% dels votants creu amb total certesa que els infants de sis a dotze anys senten curiositat pels processos de la vida, la mort i el dol, un 61,5% també ho creu (amb un grau entre els paràmetres del cinc al nou) i un 7,4% no està gaire d'acord, ja que vota amb un grau d'acord entre la franja de l'u i el quatre; pel que fa als recursos per abordar la mort i el dol, un 51,1% de mestres pensa que té una coneixença valorable en la franja de l'u al quatre, mentre que un 48,9% valora el seu grau de coneixement d'eines en el rang del cinc al deu; i els indicadors mostren que un 54% de docents valora els recursos com gens o poc suficients, variats i útils (amb una franja d'entre zero i quatre) i el 45,9% com a aprovats i més o menys suficients, variats i útils; sobta que la resposta més votada és un cinc (amb un 25,2%).

Resultats del material

El joc *Quadrícules* es va implementar a l'aula de cinquè B de l'escola José Echegaray de Martorell en dues sessions d'una hora cadascuna i amb vint-i-quatre alumnes participants. Per

introduir-lo, es va utilitzar el model 1 de presentació³. Amb les dues frases ofertes als infants com a punt de partida i un cop presentats els personatges, es van conformar quatre grups i es se'ls va repartir un dau de personatges, un dau numèric i un taulell. Se'ls va explicar com funcionava el joc, es va fer una demostració i es van resoldre els dubtes. El més repetit va ser si per aconseguir un adhesiu calia resoldre les cinc propostes de cada personatge o només una, i la resposta va ser que per cada proposta que es resol d'un personatge s'obté un adhesiu.

El recurs va complir els objectius proposats i el seu funcionament va ser molt positiu i àgil, donat que les imatges del taulell feien que els infants sabessin si necessitaven material i on aconseguir-lo. Cal esmentar que en el joc va participar un infant amb discapacitat intel·lectual, dos alumnes nous i quatre infants que disposen d'un Pla Individualitzat (PI) i que tots ells van poder seguir exitosament el joc; per tant, es fa visible que atén la diversitat, ja que és molt visual, intuïtiu i els permet arribar fins on vulguin i puguin. Tot i això, com a proposta de millora i futura ampliació, es podrien incloure pictogrames en les targetes i en el taulell.

Per recollir l'experiència dels infants es va establir un diàleg en què van poder expressar el més transcendent per a ells. A tots els va agradar el joc i el van catalogar d'útil, dinàmic i divertit. Paral·lelament, se'ls va formular tres preguntes en un Mentimeter, una aplicació que permet elaborar núvols de paraules a partir de les respostes obtingudes. En la pregunta de quins sentiments o emocions van sentir amb el joc, es van recollir: alegria, amor, calma, debilitat, diversió, felicitat, empatia, por, satisfacció, tristesa i record. Quant al que més els va agradar del joc van manifestar: les activitats, els adhesius, dibuixar, fer reptes, els objectes manipulatius, la diversitat, muntar la caixa de paper, plantar la llavor, pintar el mandala, escriure i dibuixar en l'estel, la plastilina, escriure pel·lícules on apareix alguna mort i les sensacions de calma i tranquil·litat que els va transmetre el joc. Se'ls va preguntar què és el que menys els va agradar del joc i què millorarien, i cap alumne va tenir cap proposta de millora ni cap aspecte que no li hagués agradat. Per tant, es pot concloure que és un joc que permet experimentar múltiples emocions i sensacions i que, en haver-hi tanta diversitat, gaudiran d'un aspecte o altre. En definitiva, els infants van mostrar-se molt motivats i interessats pels processos de mort i dol i per abordar-los a partir de les propostes dels diferents personatges.

³ Vegeu els dos models per introduir el joc *Quadrícules* en l'Annex 3.

6. Conclusions

El camí de la vida es podria equiparar a un oceà de possibilitats, perquè som capaços de navegar i arribar a tots els coneixements i experiències que desitgem, amb les eines de les quals disposem. Des de l'inici del grau tenia clar que en el Treball Final de Grau havia d'entretreixir quelcom que formés part de la meua història de vida i en memòria del meu pare. Recupero una de les cites del novel·lista Pablo Coelho per fer patent tot el treball portat a terme i el seu valor: "es necesaria la consciencia de la muerte para entender mejor la vida". Paral·lelament, Serra (2023) posa de manifest que: "cada persona ha de trobar la forma d'expressió més adequada a la seva manera de ser, perquè no hi ha normes que diguin de quina manera hem de sentir i convida amb el que sentim". Aquestes dues cites sintetitzen tot el que ha succeït al llarg d'aquestes planes i el propòsit del joc didàctic *Quadrícules*.

En endinsar-me en el tram final de l'aventura anomenada grau, Gemma Aznar, tutora del Treball de Final de Grau, va verbalitzar una frase que em va marcar: "podeu prendre-us aquest treball com un tràmit que heu de fer o com una oportunitat per aprendre". Sens dubte, van ser paraules que van arribar-me, i vaig proposar-me entrar de ple en el món de la vida i de la mort vinculat a les aules de Primària. Tinc la convicció que, per a mi, el present treball ha estat una oportunitat, tant pels aprenentatges teòrics que se sumen a la meua motxilla i la coneixença de nous autors transcendents en l'educació, com pel meu desenvolupament professional, perquè, en contra de tot pronòstic, vaig donar-li la volta a la idea que tenia d'escriure i il·lustrar un conte explicant la meua història, aconseguint crear un recurs que no obliga els infants a connectar amb una experiència aliena, sinó que obre les portes a trobar respostes pròpies.

Llegir, rellegir, cercar informació, contrastar-la, sintetitzar-la, recollir dades, crear idees, dibuixar, dissenyar i maquetar són algunes de les accions que m'han acompanyat en aquest viatge. Un recorregut dur i intens, però molt profund, agraït, gratificant, emocional i emocionant. El resultat material del procés d'investigació teòrica i, en certa manera, pràctica, és indubtablement el joc *Quadrícules*, que, com a autora, espero que traspassi aquesta memòria i pugui arribar a moltes aules, centres de teràpia o llars on pugui ser d'utilitat; per tant, és un material que té una projecció de futur.

Al llarg de l'estudi teòric s'ha entreobert una possible nova línia d'investigació, que fa referència a la revisió dels materials actuals sobre la mort i el dol. En fer-se visible que un gran

nombre de recursos se centren en l'acostament a la mort i al dol a partir d'experiències alienes, seria interessant crear alguna eina, com una guia, per poder avaluar de forma crítica els recursos que es tenen a l'abast i poder decidir, d'acord amb uns criteris establerts, en quins moments són d'utilitat. Si la línia de treball va enfocada a tractar valors com l'empatia, pot ser un recurs útil, però cal plantejar-se si tindrà el mateix pes o grau d'utilitat si es vol ajudar els infants a aïllar les incògnites sobre aquests processos tan temuts, trobant respostes per ells mateixos, acostant-se als conceptes des de diferents vessants i de forma oberta i flexible.

Per consegüent, i amb el resultat final visible, afirmo que he pogut complir el meu objectiu principal, que consistia a dissenyar un joc didàctic per ajudar els infants de Cicle Superior d'Educació Primària a apropar-se als termes de "mort" i "dol" a partir de diverses temàtiques i propostes i del treball de l'Educació Emocional, permetent el treball dels infants al seu ritme i amb els límits que considerin necessaris establir. Així mateix, he pogut assolir els tres objectius específics plantejats en l'inici del treball, en la mesura que he pogut prendre consciència dels beneficis del joc didàctic i fer un pont entre la gamificació i la creació del meu joc, per tal de fer patent la transcendència d'abordar la mort i el dol amb un format lúdic (objectiu específic 1.1); valorar com es tracta la mort i el dol a les aules d'Educació Primària, a partir de la revisió del Currículum d'Educació Primària i de l'experiència i l'opinió de docents i futurs docents de primària mitjançant una enquesta (objectiu específic 1.2) i conèixer i revisar els recursos actuals per abordar la mort i el dol a l'Educació Primària (objectiu específic 1.3).

En testejar *Quadrícules* a l'aula de cinquè B de l'escola José Echegaray de Martorell, s'ha pogut confirmar la viabilitat i beneficis del joc didàctic, havent observat que, tal com s'havia previst, permet als infants acostar-se a la mort i al dol de forma lliure i flexible, partint d'elements que s'ha confirmat que perceben com a motivadors: els personatges, els adhesius, els materials manipulatius i la dinàmica. Així mateix, els ha dotat d'eines per enfrontar situacions adverses, per replantejar-se el concepte de mort, per naturalitzar-lo i per prendre consciència. Els participants de la prova pilot van concloure que és un joc molt divertit i interessant, que van gaudir molt de la diversitat de propostes i que els va semblar molt útil abordar les temàtiques a partir de *Quadrícules*, recurs que cataloguen com a original, perquè molts d'ells senten por per les temàtiques o tenen experiències de pèrdues properes, i consideren necessari poder expressar-ho.

Si bé tots els objectius proposats des del començament han estat assolits, no tot ha estat tan fàcil. En el procés d'elaboració del present treball m'he vist abastida d'una allau d'interrogants pel que fa al disseny del joc i dels personatges, en ser un procés molt delicat que requereix una gran dedicació si es vol arribar a transmetre les sensacions i la impressió desitjada: un desemmascament de l'habitual imatge de la mort, reconeguda universalment (sovint, representada per personatges com calaveres o fantasmes i amb colors foscos), recorrent a figures més dolces per la seva forma rodona, pels seus colors i per la seva expressió, posant en sintonia el taulell, el disseny de caixa i la bossa de tela. El procés ha suposat fer proves fins que el resultat ha estat l'esperat, mostrant-lo a diferents persones per tal de conèixer les seves sensacions respecte del disseny i modificar-lo.

Pel que fa a l'enquesta, tot i que ha estat una eina molt útil per confirmar que, majoritàriament, no es tracta gaire la mort i el dol a les aules, i que els recursos més coneguts són els contes o les pel·lícules, així com per obtenir validació del joc, en rebre les primeres respostes em vaig adonar que hauria sigut interessant afegir una pregunta per saber quins jocs coneixien els vint docents que van afirmar que eren coneixedors d'aquesta eina relacionada amb la mort i el dol. Així mateix, en analitzar les dades obtingudes, em va resultar força complicat sintetitzar el grau d'acord dels professionals de l'educació amb les afirmacions que es presentaven, pel fet que se'ls donava un rang massa ampli per fer la valoració amb els diferents aspectes: del zero al deu. Haver limitat les xifres del zero al cinc, sent zero totalment en desacord i cinc totalment d'acord, hauria estat més clarificador i facilitat l'anàlisi.

En definitiva, puc concloure que, innegablement, cal educar per a la vida, però també per a la mort, perquè forma part de la vida mateixa. Per a fer-ho, ens cal formació als docents, però, el més important, interès, disposició i recursos que possibilitin un abordament de les temàtiques amb una mirada càlida, a tall d'aixopluc, i no recursos que ens facin sentir angoixa posant-nos en situacions imaginàries doloroses i innecessàries. Falta molt camí per recórrer per una educació emocional com cal i per tornar a naturalitzar i humanitzar la mort, com es feia fins a mitjan segle passat, quan la mort tenia lloc a les llars. És necessari que sigui un trajecte que tots els docents, però també tothom qui forma part de la societat, estiguin disposats a emprendre. En aquest punt, cal incidir en com influeix en els infants rebre o no formació o, més ben dit, acompanyament a l'hora d'explorar el misteri de la vida.

7. Referències bibliogràfiques

Alagarda Mocholi, A. (2015). La importancia de gestionar las emociones en la escuela: implicaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Supervisión* 21, 36. https://usie.es/supervision21/wp-content/uploads/sites/2/2020/01/SP_21_36_Articulo_La_importancia_de las_emociones_Alagarda.pdf

Barrios Tao, H., Peña Rodríguez, L. J., & Cifuentes Bonnet, R. (2019). Emociones y procesos educativos en el aula: una revisión narrativa. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (58), 202-222.

Benítez Murillo, M. I. (2009, Març). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovación y Experiencias Educativas*, 16. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

Bisenius, N.J. & Norris, M. (s.d). *Adiós tristezas*. [Joc]. <https://web.teaediciones.com/ADIOS-TRISTEZA.aspx>

Calvo Hernando, P., & Gómez Gómez, M. del C. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de la Historia. *La Razón histórica: revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*, 40, 23-31. <https://investigacion.usc.es/documentos/6235616473242a6be973643c>

Camats, R., Gairín, J. & Ramos Pla, A. (2018). Principios prácticos y funcionales en situaciones de muerte y duelo para profesionales de la educación. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 16 (1), 21-33. <https://www.redalyc.org/journal/551/55160047002/html/>

Colmo Magaña E. (2016). Pedagogía de la muerte y proceso de duelo. Cuentos como recurso didáctico. *REICE. Revista Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación*, 14 (2), 63-77. <https://revistas.uam.es/index.php/reice/article/view/3130>

Conde Miranda, E., & de Iturrate Cárdenes, L. F. (2003). Reacciones emocionales en el cine: el caso de la muerte. *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*, 20, 168-172.

Cortina, M., De la Herrán, A., & Universidad Autónoma de Madrid. (2007). Fundamentos para una Pedagogía de la Muerte. *Revista Iberoamericana de Educación* 41 (2). <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1769Herran.pdf>

Cortina Selva, M. (2010). La didáctica de la mort a través del cinema. Una experiència formativa d'investigació-acció participativa. *Didàctica de la pantalla per a una pedagogia de la ficció audiovisual* (57-75). <https://www.uv.es/cinemag/didacticapantalla/cortina.pdf>

Currículum 175/2022. (s.d). XTEC - Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya. <https://xtec.gencat.cat/ca/curriculum/primaria/curriculum-175-2022/>

Díaz Seoane, P. (2015). La muerte en el aula: claves para ayudar a los alumnos. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers* 363, 30–37. <https://doi.org/10.14422/pym.i363.y2015.005>

Dris Ahmed, M. (2010). Actividades de Relajación en Educación Infantil y Primaria. *Innovación y Experiencias Educativas*, 34. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_34/MARIEM%20DRIS%20AHMED_2.pdf

Dueñas Buey, M. L. (2002). Importancia de la inteligencia emocional: un nuevo reto para la orientación educativa. *Educación* XX1 (5), 77-96. <https://www.redalyc.org/pdf/706/70600505.pdf>

El dol (s.d). Departament d'Educació. <https://educacio.gencat.cat/ca/arees-actuacio/families/ajudem-fills/dol/>

Esteban Frades, S. (2016). La renovación pedagógica en España: un movimiento social más allá del didactismo. *Tendencias Pedagógicas*, 27, 259-284. <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/3014>

Fmlc. (2015, Febrer). Superar el duelo: cuando usamos el dolor como homenaje. Fundación Mario Losantos del Campo (FMLC). <https://www.fundacionmlc.org/dolor-como-homenaje/>

Franco Cabrerros, V. (2015, Juny). Técnicas de relajación en el aula: propuesta teórica para desarrollar el autocontrol. Memoria del trabajo de final de grado, Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/13401/TFG-O%20528.pdf;jsessionid=20BF6C6B683ADA9337EA2460D15DE4F7?sequence=1>

Freepik. Diseña mejor y más rápido. <https://www.freepik.es/>

Fundasil, Unicef, Figueroa, M, J., Cáceres, R. & Torres, A. G. (s.d). Duelo. Manual de Capacitación para Acompañamiento y Abordaje de Duelo. Unicef. <https://www.unicef.org/elsalvador/media/3191/file/Manual%20sobre%20Duelo.pdf>

Gamo Medina, E., & Pazos Pezzi, P. (2009). El duelo y las etapas de la vida. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 29 (2), 455-469. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0211-57352009000200011

García Alcaraz, V. (2016). *Mejora del aprendizaje emocional a través del juego*. Memoria del trabajo de final de grado, Universitat de les Illes Balears. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/2979/Garcia_Alcaraz_Vanesa.pdf?sequence=1&isAllowed=y

González Jorge, M. (2016, 24 juny). Gamificación. Hagamos que aprender sea divertido. Académica-e. Memoria del trabajo de final de máster. Universidad Pública de Navarra. <https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/21328/TFM15MPES%20EGEGONZALEZ-68030.pdf?sequence=1>

Grimalt, A. (2013, Gener). ¿Mentalización o transformación? Experiencia sensorial - experiencia emocional. *Temas de Psicoanálisis*, 5, 1-24. <https://www.temasdepsicoanalisis.org/wp-content/uploads/2013/01/PDF-GRIMALT-FINAL11.pdf>

Gutiérrez Tapias, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y “aprender a aprender”. *Tendencias Pedagógicas* 31, 83-96. <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/tp2018.31.004>

Hernández Aguilar, I. (2021). Inteligencia emocional y gamificación: una propuesta de intervención desde la Acción Tutorial. E_Buah Biblioteca Digital Universidad de Alcalá. https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/53253/TFM_Hernandez_Aguilar_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Herrán, de la A., González, I., Navarro, M. J., Bravo, S., & Freire, M. V. (2001). La Muerte: ¿Tabú o Imperativo Educativo? *Aula de Innovación Educativa* 106, 62-64. <https://radicaleinclusiva.com/wp-content/uploads/2018/01/tabuoimperativo.pdf>

Herrera Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura. *El pensamiento matemático* 7 (1), 75-92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>

Jaramillo Serna, J. A. (2015, Juny). Elaboración del duelo a través del arte: un acercamiento metodológico y conceptual. *Revista Electrónica de Psicología Social <<Poiésis>>* , 29. <https://revistas.ucatolicaluisamigo.edu.co/index.php/poiesis/article/view/1560/1329>

Lawrence, R. & Shapiro, Ph. D. *The Talking, Feeling and Doing Grief Card Game*. [Joc]. <https://www.childtherapytoys.com/products/the-talking-feeling-doing-grief-card-game>

Machado Pérez, Y. (2022). Origen y evolución de la educación emocional. *Alternancia: Revista de educación e investigación* 4, (6), 35-77. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8287181>

Martínez-Salanova Sánchez, E. (2003). El valor del cine para aprender y enseñar. *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*, 20, 45-52.

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. de los Á. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista EDUCACIÓN*, 25 (3), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Minerva Torres, C., (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6 (19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Mora, C., Plazas, F., Ortiz, A. & Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Rollos Nacionales* 4 (40), 137-144. *Revistas Universidad Pedagógica Nacional*. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/view/5244/4010>

Nolla Casals, A. (2008). *Del viure i del morir* (1ª ed.).

Ortega, A. (2019). Abordaje del duelo. *Revista AOSMA*, 27, 54-66.

Pedrero García, E. & Leiva Olivencia, J. J. (2011). La muerte: tema radical y perenne en la educación. Hacia una (r)evolución educativa. XII Congreso Internacional de Teoría de la Educación. <https://www.cite2011.com/wp-content/Comunicaciones/Escuela/141.pdf>

Prieto Andreu, J. M., Gómez Escalonilla Torrijos, J. D., & Said Hung, e. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: una revisión sistemática. *Educare*, 26 (1), Redalyc. <https://www.redalyc.org/journal/1941/194170643014/html/>

Ramos Pla, A. (2021). La Educación Emocional como eje vertebrador de la pedagogía preventiva o previa a la muerte. *Revista Internacional de Pedagogía E Innovación Educativa*, 2 (2), 157-172.

<https://repositori.udl.cat/server/api/core/bitstreams/b14b0ea9-ec87-4180-a2e5-37910d9b7335/content>

Rodríguez Herrero, P., & Goyarrola Hormachea, F. (2012). Propuesta Didáctica para una Pedagogía de la Muerte desde la Creatividad Artística. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, 10 (2). <https://revistas.uam.es/reice/article/view/3058>

Ruiz, T. E (2023, Gener). Mi encuentro con la pedagogía de la muerte. *Escuela de Formación Integral*.

https://www.escueladeformacionintegral.com/mi-encuentro-con-la-pedagogia-de-la-muerte-y-el-duelo-perdida-finitud-conciencia-formacion-cursos-palabras-autoconocimiento-autocuidado-__psicopedagogia/

Sabido Ramos, O. (2020, Gener). Sentidos, emociones y artefactos: abordajes relacionales. Introducción. *Digithum. Una Perspectiva Relacional Sobre la Cultura y la Sociedad*, 25.

Sastre, M, S, I., De la Azevedo, F. J. F. & Carbonell, I. B. I. (2015). Leer sobre la muerte en la biblioteca del aula: una experiencia práctica de lectura en el aula de Educación Infantil. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5085463>

SomDocents (s.d). *Salut emocional. Acompanyar infants i joves en les adversitats, la mort i el dol*. Cursos Reconeguts, Formació Permanent per al Professorat i Formació Online.

Tratar el duelo con los niños a través del juego. (2015, 5 junio). Montevideo Portal. <https://www.montevideo.com.uy/Salud/Tratar-el-duelo-con-los-ninos-a-traves-del-juego-uc273406>

Trujillo Terán, L. A., Rodríguez, F. M., & Moreno Patiño, S. L. (2008, Gener-Diciembre). Elaboración del duelo: una aproximación desde el punto de vista infantil. *Pensando Psicología. Revista de la Facultad de Psicología Universidad Cooperativa de Colombia*, 4 (6-7), 81-87. <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/7cb930c0-a02f-47bd-ad1a-978e981e86cd/content>

Tonucci, F. (s.d). *La ciudad de los niños: un nuevo modo de pensar la ciudad*. Editorial Losada. <https://urbanitasite.wordpress.com/wp-content/uploads/2020/02/tonucci-la-ciudad-de-los-nic3b1os.pdf>

Universidad Tecnológica de Bolívar, Domínguez de la Ossa, E., & Villanueva Cova, M. (s.d). Transitar con el duelo con los niños y niñas: antología de cuentos y juegos. <https://repositorio.utb.edu.co/bitstream/handle/20.500.12585/10676/Transitar%20por%20el%20duelo%20con%20los....pdf?sequence=1&isAllowed=y>

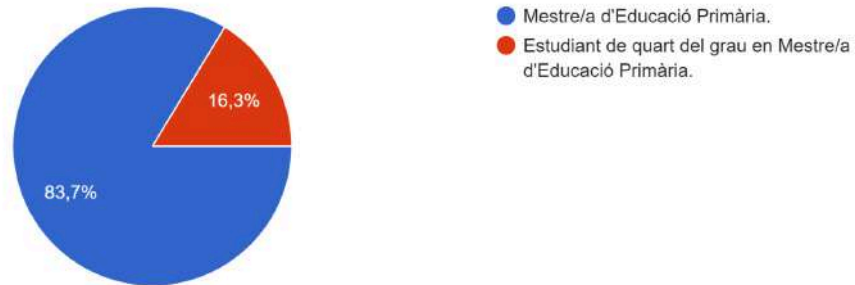
Valencia, C. C. A. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *Foro educacional* (33), 115-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7287886>

Annexos

Annex 1. Resultats de l'enquesta a docents i futurs docents

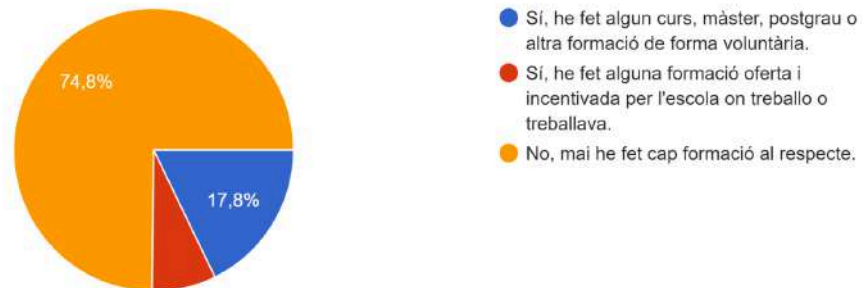
Quin és el teu rol?

135 respostes



Com a docent o futur/a docent, has rebut formació sobre la mort i el dol en l'educació?

135 respostes



Com a docent o futur/a docent, has rebut formació en Educació Emocional?

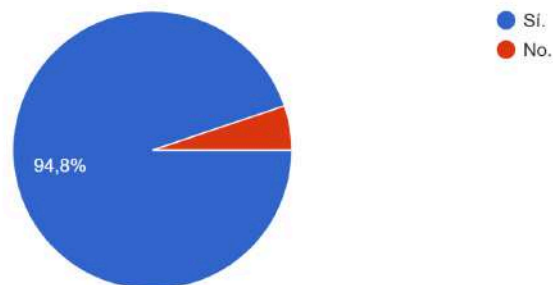
135 respostes



Annexos. Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un *joc didàctic* per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

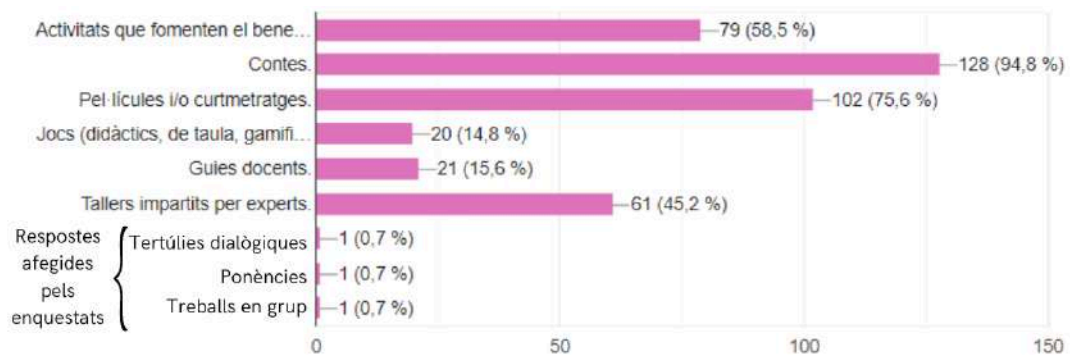
Independentment de si tens formació o no en l'àmbit, consideres important que els/les docents ens formem en la mort i el dol?

135 respostes



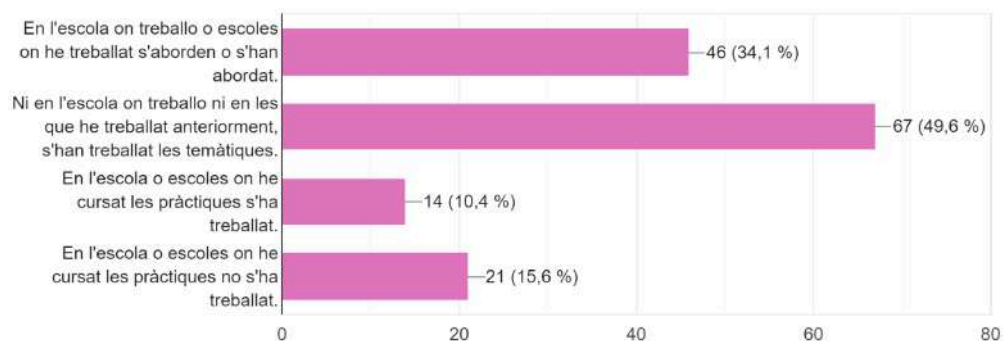
Quins recursos coneixes pel treball de la mort i el dol a l'aula? (Pots seleccionar més d'una opció).

135 respostes



En la teva trajectòria com a docent o docent en pràctiques, has treballat o vist com es treballava la mort i el dol a les aules de primària? (Pots seleccionar més d'una opció).

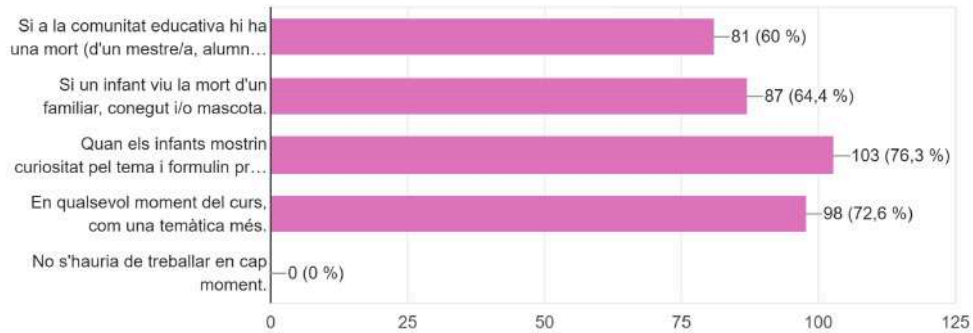
135 respostes



Annexos. Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un *joc didàctic* per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

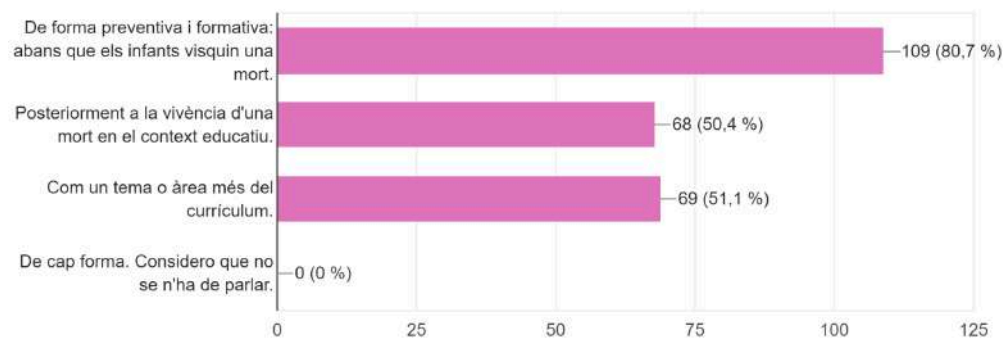
En quins moments consideres que s'haurien de treballar la mort i el dol a les aules d'Educació Primària? (Pots seleccionar més d'una opció).

135 respostes



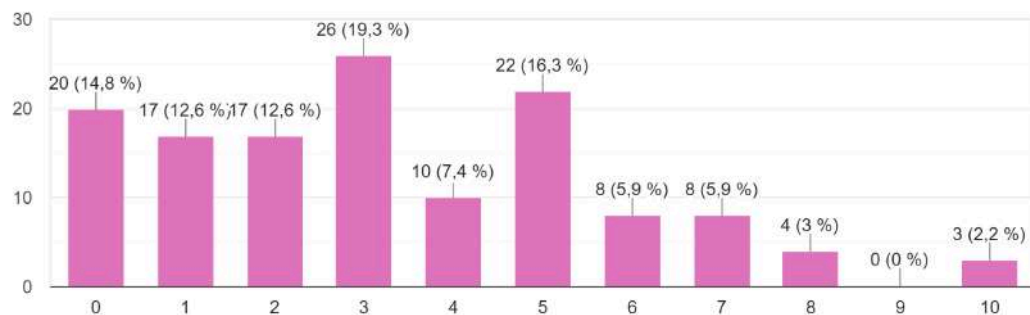
De quina forma consideres necessari abordar el treball de la mort i el dol a l'aula? (Pots seleccionar més d'una opció).

135 respostes



La mort i el dol són temàtiques que s'aborden en el context escolar.

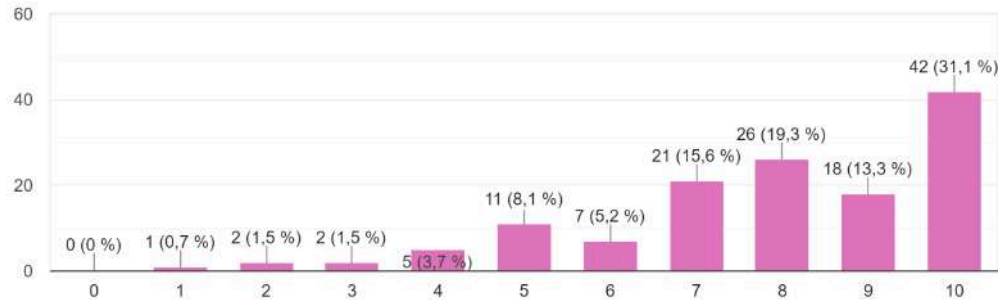
135 respostes



Annexos. Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un *joc didàctic* per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

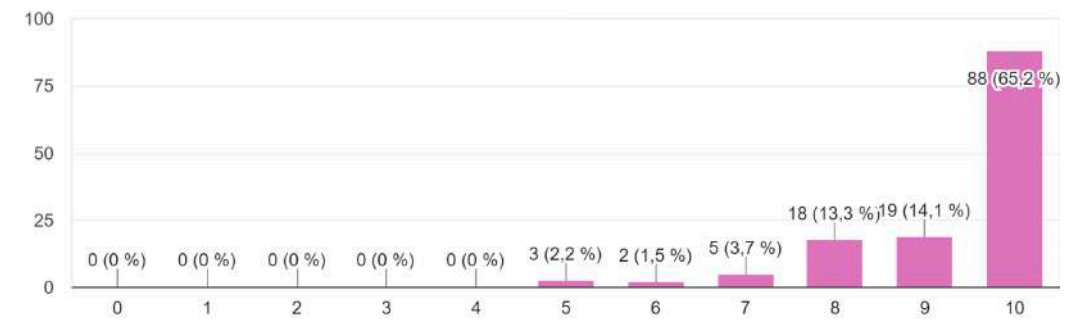
Els infants de sis a dotze anys senten curiositat pels processos de la vida, la mort i el dol.

135 respostes



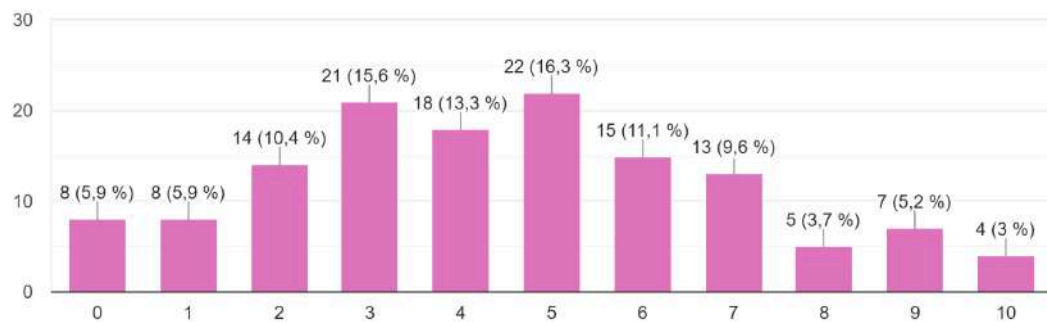
La mort i el dol són temàtiques que s'haurien d'abordar en el context escolar.

135 respostes



Conec els recursos disponibles per a abordar la mort i el dol en la infància.

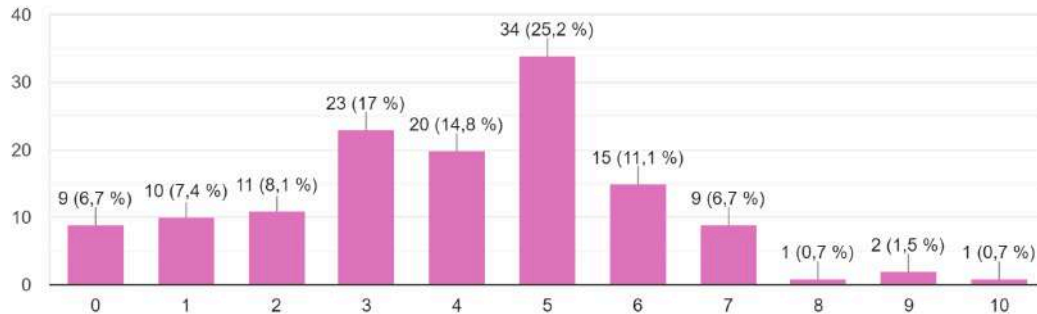
135 respostes



Annexos. Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un *joc didàctic* per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

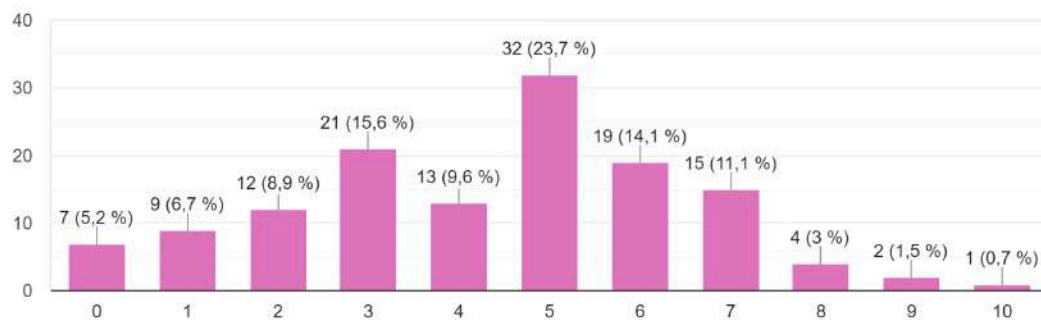
Els recursos disponibles per a treballar la mort i el dol en la infància són suficients, variats i útils.

135 respostes



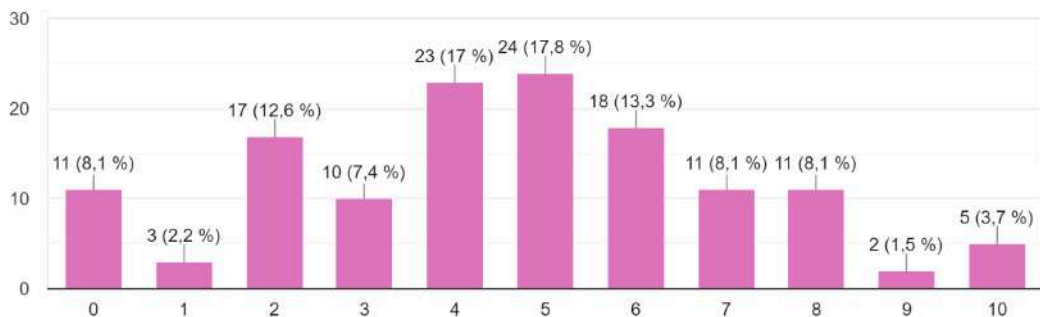
Els recursos existents per a treballar la mort i el dol en la infància tenen en compte: el context, experiències, interès, límits i necessitats personals de cada infant.

135 respostes



És fàcil parlar amb els infants sobre la mort i el dol.

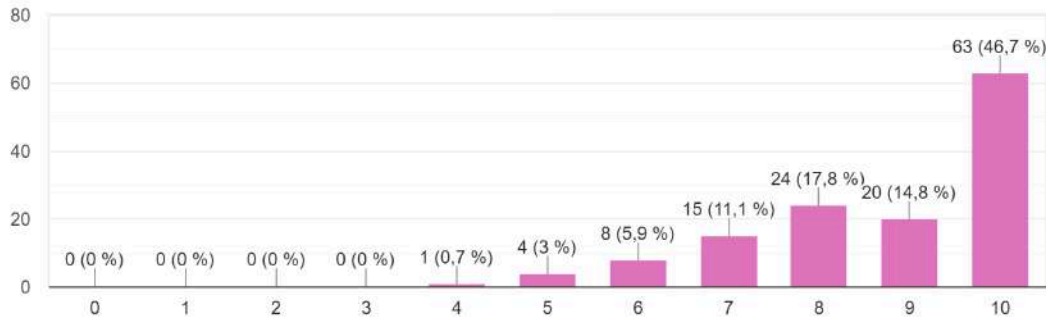
135 respostes



Annexos. Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un *joc didàctic* per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

L'escola té o hauria de tenir un paper clau (juntament amb la societat i les famílies) a l'hora d'educar per a la vida i per a la mort.

135 respostes



Si haguéssis de treballar la mort i el dol a l'aula de Cicle Superior, com valoraries la següent proposta? (Pots seleccionar més d'una opció).

135 respostes

Utilitzar un joc didàctic per a ajudar als infants de Cicle Superior d'Educació Primària a apropar-se de forma oberta i flexible als termes de "mort" i "dol" a partir de diversos blocs temàtics, activitats dinàmiques i petits reptes i del treball de l'Educació Emocional. El joc contempla els diversos estils d'aprenentatge i les intel·ligències múltiples i permet als infants treballar al seu ritme i amb els límits que considerin necessaris establir (tenint en compte el seu context individual, grau de curiositat i interès, experiències prèvies i necessitats).

135 respostes

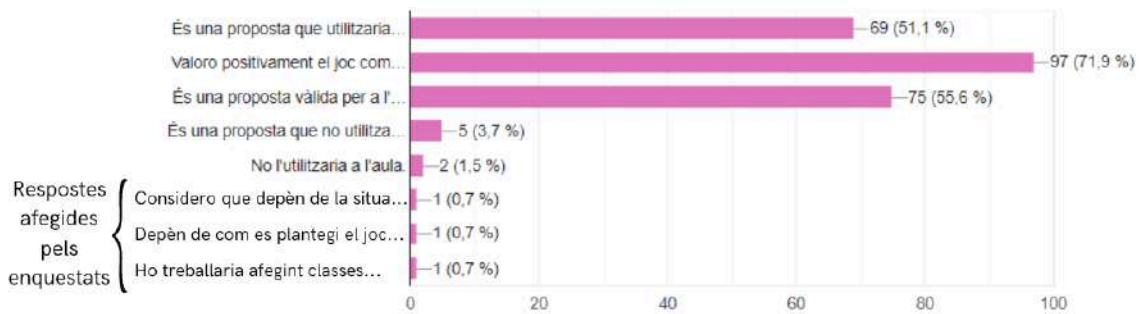


Figura 1. Resultats de l'enquesta de Google Forms. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un **joc didàctic** per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

Annex 2. Jocs per abordar la mort i el dol a l'Educació Primària



Figura 2. N.J. Bisenius & M. Norris. *Adiós tristeza*. [Fotografia]. TEA Editoriales.



Figura 3. *The Grief Card Game*. [Fotografia]. Childtherapytoys.



Figura 4. Cocoya. [Fotografia]. Montevideo Portal.

Annex 3. Models per introduir el joc *Quadrícules*

Per tal d'introduir el joc *Quadrícules* es proposen dos models a tall de guia.

MODEL 1 PER INTRODUIR EL JOC QUADRÍCULES Primera aproximació a la mort i el dol	
INTRODUCCIÓ A LES TEMÀTIQUES DE LA MORT I EL DOL	<ul style="list-style-type: none"> L'adult repartirà a cada infant una petita tira de paper amb una de les dues següents citacions, a l'atzar: <ol style="list-style-type: none"> <i>Els sentiments sempre hi són i poden ser desagradables com els vampirs: si intentem amagar-los ressusciten. La forma de destruir-los i fer que desapareguin és treure'ls a la llum del dia. Quan els expressem, van perdent intensitat.</i> (Esquerda & Agustí, 2009). <i>Cada persona ha de trobar la forma d'expressió més adequada a la seva manera de ser, perquè no hi ha normes que diguin de quina manera hem de sentir i conviure amb el que sentim</i> (Serra, 2023). Es demanarà a dos voluntaris (cadascun amb una de les dues citacions), que llegeixin la seva frase, i amb cadascuna d'elles se'ls pot preguntar què entenen, què creuen que vol dir el que han llegit, si estan d'acord, si mai ho han pensat, entre altres. D'aquesta forma, s'establirà una conversa sobre les emocions, que, de forma guiada, pot derivar a parlar de les emocions en situacions d'adversitat, com la mort i el dol.
PRESENTACIÓ DELS PERSONATGES (ÀMBITS TEMÀTICS)	<ul style="list-style-type: none"> Prenent com a punt de partida la citació anterior 2), i havent conversat sobre les diverses formes de sentir i d'expressar el que se sent, es presentarà als infants els personatges del joc. Caldrà tenir impresa una làmina de cada personatge (recomanable en mida DIN A3). Es poden penjar a la pissarra o anar mostrant progressivament. S'explicarà que cada personatge ha trobat la seva pròpia forma d'expressar el que sent: l'art ho fa a partir de la Visual i Plàstica, dibuixant, pintant o observant imatges; el record ho fa homenatjant el que troba a faltar; la informació, ben curiosa com és, a partir de la cerca; la calma, trobant espais i moments de relaxació i, l'emoció, prenent consciència de com se sent en cada moment.

Annexos. Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un *joc didàctic* per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

<p>APROFUNDIMENT EN LES EMOCIONS I ELS SENTIMENTS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es convidarà a la reflexió sobre la forma d'expressió dels personatges: és correcte? Se'n pot tenir més d'una? En què ens ajuda saber de quina forma expressem millor el que sentim? • La persona adulta proposarà el joc com un repte als infants: els preguntarà si volen acompanyar els personatges en l'aventura d'abordar la mort i el dol.
<p>TANCAMENT I PRESENTACIÓ DEL JOC</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cal reafirmar que quan es viuen situacions de pèrdua és natural sentir un dol i que totes les emocions són vàlides. • És important recalcar que la mort no és independent de la vida i reflexionar conjuntament sobre el sentit que li dona a la vida. Es viuria de la mateixa forma si no hi hagués un "temps limitat?". • Es presenta el joc <i>Quadrícules</i> i s'exposen les instruccions.

Figura 5. Model 1 per introduir el joc *Quadrícules*. Font: Elaboració pròpia.

<p>MODEL 2 PER INTRODUIR EL JOC <i>QUADRÍCULES</i> (EN ASSEMBLEA)</p> <p style="color: #E91E63;">Primera aproximació a la mort i el dol</p>	
<p>INTRODUCCIÓ A LES TEMÀTIQUES DE LA MORT I EL DOL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'adult pot explicar una experiència personal relacionada amb la mort i el dol de forma breu. • Es pot preguntar als infants si algú ha viscut també una pèrdua que vulgui compartir. S'especificarà que pot ser d'una persona, mascota, objecte o situació.
<p>DESENVOLUPAMENT DE LES TEMÀTIQUES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es pot preguntar als infants com explicarien què és la mort i què passa quan algú mor (en l'àmbit fisiològic: deixa de respirar i no torna, entre altres). • Es convidarà a la reflexió sobre quines espècies moren, per tal d'arribar a la conclusió que no només ho fan els éssers humans, sinó també la flora i la fauna.
<p>APROFUNDIMENT EN LES EMOCIONS I ELS SENTIMENTS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'adult pot explicar com es va sentir en una pèrdua personal. • Es pot obrir un espai de diàleg amb els infants perquè exposin (de forma voluntària i fins on considerin) com es van sentir en viure una pèrdua (humana, animal, d'objectes o situacions). • S'animarà a pensar què es pot fer quan es viu una mort i/o un dol: com es pot estar millor? S'està millor de seguida o és un procés? És "normal" tenir un dia alegre i al següent estar trist?
<p>TANCAMENT I PRESENTACIÓ DEL JOC</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cal reafirmar que quan es viuen situacions de pèrdua és natural sentir un dol i que totes les emocions són vàlides. • És important recalcar que la mort no és independent de la vida i reflexionar conjuntament sobre el sentit que li dona a la vida. Es viuria igual si no se sabés que hi ha un "temps limitat?". • Es presenta el joc <i>Quadrícules</i>.

Figura 6. Model 2 per introduir el joc *Quadrícules* en assemblea. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un *joc didàctic* per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

Annex 4. Instruccions del joc *Quadrícules* per a alumnes

INSTRUCCIONS

per a infants

- 1 TIRO EL DAU per decidir el personatge**
 - El dibuix que m'ha tocat em diu el personatge on he caigut (**art, records, informació, espai de calma** o **emocions**).
 - Si m'ha tocat la cara amb els 5 personatges junts, puc escollir el que vulgui perquè és un **comodí**.
- 2 TIRO EL DAU NUMÈRIC per decidir el repte**
 - El número que he obtingut és el repte que haig de fer (del personatge que m'ha tocat abans).
 - Si m'ha tocat un **6**, puc escollir el repte que vulgui fer (del personatge on havia caigut).
- 3 OBSERVO SI LA CASELLA ON HE CAIGUT TÉ ALGUN DIBUIX**

Si té algun dibuix hauré d'anar a buscar els materials que m'indiqui l'icona. Els puc trobar a la **caixa del joc** o a la **bossa**.

 - Bosses de colors.
 - Sobres transparents amb adhesius de les icones grises del tauell.
- 4 JUGO**

Si no em sento còmode amb la meva castella puc canviar-la per una altra del mateix personatge.
- 5 ACONSEGUEIXO L'ADHESIU DEL PERSONATGE DEL QUAL HE FET EL REPTE I L'ENGANXO AL MEU CARNET QUADRICULAT**

Figura 7. Instruccions per a infants. Font: Elaboració pròpia.

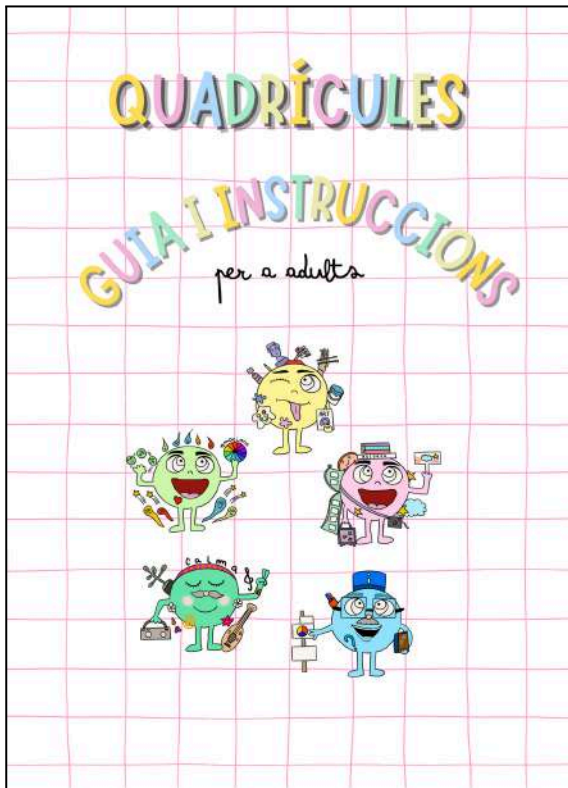
Annex 5. Carnet quadriculat i adhesius dels personatges



Figura 8. Carnet quadriculat i adhesius dels personatges. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. Traspasar tabús i traspasar sensibilitat: creació d'un **joc didàctic** per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

Annex 6. Guia i instruccions per a adults



1. PRESENTACIÓ DEL JOC

QUADRÍCULES és un joc didàctic obert pensat per a abordar, de forma dinàmica i activa, la mort i el dol en l'etapa d'Educació Primària. Està dissenyat pensant en Cicle Superior, tot i que és adaptable a la resta de cicles. Es pot jugar en diversos contextos: a l'escola, a casa o en una consulta psicològica.

El joc neix a partir de la necessitat de treballar dues temàtiques quotidianes amb els més petits i de forma natural: la mort i el dol; tret que en algun moment de les seves vides hauran de fer-ne front i, si més no, és transcendent que coneguin el tema i puguin tractar-lo obertament.

El present joc no pretén introduir teoria ni respostes tancades sobre la mort i el dol als infants, sinó que ofereix multiplicitat de temàtiques i propostes a manera de joc a partir de les quals els més petits podran compartir, expressar-se, descobrir i reflexionar sobre la mort i la seva gestió.

Per què «QUADRÍCULES»?

El nom del joc emergeix de la mirada certament tancada i quadriculada que tendeix a tenir la societat envers la temàtica de la mort.

2. OBJECTIUS

- Crear un espai segur on poder reflexionar, expressar els sentiments amb naturalitat i parlar sobre la mort i el dol.
- Donar llibertat a l'infant per apropar-se a les temàtiques de la mort i el dol des de diverses temàtiques i propostes.
- Naturalitzar, conscienciar, presentar i abordar la mort i el dol amb els infants.
- Presentar petites idees i recursos als infants perquè disposin d'eines per a fer front a les morts i als dols de la forma més saludable possible.

1



3. FUNCIONAMENT

El joc presenta 30 quadrícules numerades. Les primeres 5 graelles verticals mostren els diferents temes des de les quals s'abordaran la mort i el dol.

BLOCS TEMÀTICS:

Els blocs temàtics són:

- Art (1).
- Records (2).
- Informació (3).
- Espai de calma (4).
- Emocions (5).



1. El jugador o jugadors tiren el **dau per decidir el personatge**. En cada cara del dau apareix un personatge diferent, excepte en una de les cares, on apareixen tots. Aquesta darrera cara actua com a comodí, per tant, permet escollir el personatge pel qual es vol jugar.

2. El jugador o jugadors tiren el **dau numerat de l'1 al 6 per decidir la proposta** (joc, repte o activitat) que cal fer (de la filera del personatge que havia tocat en el dau anterior). Cadascuna de les propostes del taulell estan numerades de l'1 al 6; per tant, el nombre que toqui en aquest dau defineix què cal fer.

- En cas d'obtenir un 6, el jugador o jugadors poden escollir la proposta que vulguin fer del personatge que els havia tocat abans.
- Si un jugador no se sent còmode amb la casella que li ha tocat, pot escollir fer-ne una altra del mateix personatge.

En haver tirat els dos daus, cal tenir en compte dos aspectes:

- En la casella on s'ha caigut, el jugador o jugadors han de fixar-se en si necessiten **materials** per a fer la proposta o no.
- Quan l'infant fa l'activitat, joc o repte on ha caigut, del personatge pertinent, aconsegueix un adhesiu d'aquell personatge, que ha d'enganxar en el seu **carnet quadriculat**. Per superar el joc, caldrà tenir, com a mínim, un adhesiu de cada personatge.

2



4. OBJECTIU

L'objectiu dels participants és aconseguir cinc adhesius (un de cada personatge, com a mínim) per completar el seu **carnet quadriculat**.

- Art.
- Records.
- Informació.
- Espai de calma.
- Emocions.

5. QUADRÍCULES (CASELLES)

En el taulell hi ha dos tipus diferents de quadrícules (caselles):

- **Quadrícules ordinàries:** són les que no inclouen cap dibuix i en les que no es necessita cap material complementari (més enllà de materials que es poden tenir habitualment: llapis, goma, retoladors de pissarra...) per fer el repte.
- **Quadrícules especials:** són aquelles en les quals apareix un dibuix d'una bossa de color o bé, un element de colors gris. En aquestes caselles és necessari material complementari, la majoria del qual s'inclou en el joc, per afrontar el repte proposat. Els infants, en jugar, s'han de fixar en si la casella on han caigut té un dibuix o no, per tal d'anar a la capsa o a la bossa del joc i aconseguir el material necessari (fàcilment identificable).

Materials de les quadrícules especials:

• BOTES DE TELA

Són petites bosses de tela de diferents colors on s'inclouen materials (targetes, diaris de treball, documents, entre altres) de mida reduïda per a realitzar alguns dels reptes.

En la casella de cada repte s'indica de quin color és el sobre o la bossa que el o els jugadors han d'agafar.



3




Annexos. Traspassar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un *joc didàctic* per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

• ELEMENTS DE COLOR GRIS


Es tracta de materials addicionals, normalment, manipulables o sobre els quals cal intervenir, per a realitzar alguns reptes.

Es troben dins de sobres transparents, identificats amb el dibuix en gris que apareix en el tauler.

* El **material sensorial**, identificat amb una mà grisa, es troba en un recipient de plàstic, en lloc d'en un sobre.



4



6. EXPLICACIÓ DE LES ÀREES TEMÀTIQUES



ART

El treball de la mort a partir de l'**art** es basa en el fet que els jugadors, mitjançant el dibuix i l'elaboració de creacions artístiques i a partir de la seva concepció sobre la mort i el dol, expressin tot el que vulguin i necessitin en relació amb el tema. Sovint, és complicat exterioritzar el que se sent amb paraules i una manera eficaç de fer-ho és a partir de l'art.

Les propostes d'art recollides en el joc també aposten pel descobriment i la coneixença d'obres artístiques que aborden la mort, convidant els infants a fer introspecció i a valorar com ens fan sentir, què ens evocuen o si la nostra mirada és la mateixa que la de l'autor/a de l'obra, entre altres.



RECORDS

El treball de la mort a partir dels **records** consisteix a fer memòria, oferir-nos un espai de reflexió i introspecció, per recordar els nostres éssers estimats que han mort, persones que tenim lluny i trobem a faltar o, fins i tot, situacions o objectes importants que ja no tenim i enyorem, pel fet que la pèrdua no es limita exclusivament a la mort d'una persona.

En aquest punt, es treballa la importància de recordar, ajudant a crear un espai dedicat a qui o al que ens importa i ja no tenim físicament.



INFORMACIÓ

El treball de la mort a partir dels reptes d'**informació** promou l'autoaprenentatge per part dels jugadors de conceptes i situacions vinculades a la mort i al dol: com es concebia antigament la mort i com ha evolucionat fins ara, els rituals, la mort en altres cultures, el cicle de la vida, entre altres. Aquest personatge entén que podem informar-nos des de l'observació pròpia fins a la cerca en diversos mitjans, com la xarxa o revistes.

5





ESPAI DE CALMA

L'**espai de calma** en el joc és un àmbit de treball que pretén donar als infants idees d'estratègies i materials que poden utilitzar per afrontar millor una mort, un dol o altres situacions d'adversitat.

També té el propòsit d'ajudar els nens i nenes a reflexionar i prendre consciència dels moments i espais en què senten tranquil·litat, així com de quins altres elements, com cançons, els transmeten serenitat en moments difícils.



EMOCIONS

El joc treballa les **emocions** amb relació a la mort i al dol per ajudar els infants a conèixer com se senten i a expressar-ho a partir de diverses vies (modelatge amb plastilina, dibuix, pintura de mandala, introspecció...), a reflexionar sobre situacions en què les han experimentat i a entendre que totes les emocions són vàlides.

Es important que s'adonin que el dol no és un procés lineal i que en el transcurs del procés podem experimentar multiplicitat d'emocions.

6










7. MATERIALS


El joc inclou els següents materials:

- 5 taulers.
- 12 daus numèrics.
- 5 daus de personatges.
- 30 carnets quadriculats.
- Adhesius de cada àrea temàtica (insignes dels personatges).

(Els materials no inclosos en el joc s'indiquen en color).

ART. Proposta 1.	 Revistes, diaris, imatges soltes, adhesius de l'abecedari, lletres per estampar tipus segells...
ART. Proposta 2.	 BOSSA BLANCA amb imatges impreses d'obres d'art de diverses tipologies relacionades amb la mort i el dol. <i>Folis i material per dibuixar.</i>
ART. Proposta 3.	<i>Folis i material per escriure i pintar.</i>
ART. Proposta 4.	 BOSSA GROGA amb un diari d'art: petit llibre creat a partir d'un DIN A4 en el que es demana dibuixar certs conceptes relacionats amb la temàtica del joc.
ART. Proposta 5.	 Plantilla d'estrella retallable. <i>Material per escriure i pintar i tisores.</i>
RECORDS. Proposta 1.	 BOSSA VERMELLA amb boles transparents que s'obren per la meitat. <i>Folis i material per escriure.</i>
RECORDS. Proposta 2.	<i>Folis i material per escriure.</i>
RECORDS. Proposta 3.	 Plantilla de caixa per retallar i muntar i tisores.
RECORDS. Proposta 4.	<i>Folis i material per escriure.</i>
RECORDS. Proposta 5.	<i>Folis i material per escriure.</i>
INFORMACIÓ. Proposta 1.	 BOSSA FÚCSIA que inclou targetes. <i>Ordinadors o tauletes.</i>
INFORMACIÓ. Proposta 2.	<i>Ordinadors o tauletes.</i>

7



Annexos. Traspassar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un **joc didàctic** per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

INFORMACIÓ- Proposta 3.	Pisarra i retoladors de pisarra. *En cas de no tenir pisarra, es poden utilitzar <i>folis i material per escriure</i> .
INFORMACIÓ- Proposta 4.	Ordinadors o tauletes.
INFORMACIÓ- Proposta 5.	BOSSA ROSA amb un diari de camp i elements per plantar una llavor (got de vidre, cotó flux i llegums).
ESPAI DE CALMA- Proposta 1.	Pisarra i retoladors de pisarra. *En cas de no tenir pisarra, es poden utilitzar <i>folis i material per escriure</i> .
ESPAI DE CALMA- Proposta 2.	BOSSA BLAVA amb peces de trencacloques, retolador permanent i cola per trencacloques.
ESPAI DE CALMA- Proposta 3.	BOSSA VERDA amb targetes de diferents posicions de ioga.
ESPAI DE CALMA- Proposta 4.	 Recipient transparent amb diversos materials sensorials i visuals.
ESPAI DE CALMA- Proposta 5.	Pisarra i retoladors de pisarra. *En cas de no tenir pisarra, es poden utilitzar <i>folis i material per escriure</i> .
EMOCIONS- Proposta 1.	 BOSSA DAURADA AMB PURPURINA que conté plastilina.
EMOCIONS- Proposta 2.	 Revistes, diaris i imatges soïtes.
EMOCIONS- Proposta 3.	<i>Folis, material per escriure i pintar i altres materials que els infants vulguin utilitzar per elaborar les seves creacions artístiques (segons el material del qual disposeu).</i>
EMOCIONS- Proposta 4.	Folis i material per escriure.
EMOCIONS- Proposta 5.	 Plantilles de mandales per pintar i material per pintar .

 **8**

Materials addicionals:

Es recomana disposar dels següents materials addicionals (no inclosos en el joc) per poder fer front als reptes:

- Folis DIN A4.
- Dispositius tecnològics (tauletes o ordinadors).
- Material per escriure, dibuixar i pintar: llapis, gama, llapis de colors, retoladors, ceres...

A tenir en compte:

1. En cas que un infant, grup o parella que faci a l'unison la mateixa activitat, joc o repte (tot i que de forma individual), caigui en una casella en la qual ja ha jugat, ha de tornar a tirar el dau fins que caigui en una proposta que encara no hagi fet.
2. Els jugadors no poden fer més d'una vegada la mateixa activitat, joc o repte, però sí que poden repetir d'àmbit temàtic (personatge).
3. Del que fa a les activitats que requereixen anotar cançons, contes, espais i pel·lícules a la pisarra o en un foli (**repte 3 d'informació i reptes 1 i 5 d'espai de calma**), la persona adulta, en acabar cada sessió de joc, fotografiarà la pisarra o prendrà nota de les propostes dels infants per, un cop conclòs el joc, crear un document on anotar les aportacions fetes pels nens i nenes, aquelles que els ajuden a sentir-se millor o que parlen sobre la mort i el dol i consideren d'utilitat. Es farà una còpia del document per a cada infant i se'n repartirà un a cadascun d'ells com a eina perquè, quan ho necessitin, disposin de diferents recursos per fer front a una situació de dol, pèrdua o altra adversitat.
4. Sobre la recompensació dels infants amb adhesius s'aconsella, per fomentar un ambient controlat a l'aula, consulta psicològica o, fins i tot, a casa, que quan cada infant acabi l'activitat, joc o repte que li hagi tocat, li ensenyi a l'adult per tal que li doni l'adhesiu del personatge pertinent, havent comprovat que ha fet la proposta que li tocava.

 **9**

PÀGINES D'ANOTACIONS I OBSERVACIONS PER L'ADULT:

 **10**

PÀGINES D'ANOTACIONS I OBSERVACIONS PER L'ADULT:

 **11**

Figura 9. Guia i instruccions per a adults. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. Traspassar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un **joc didàctic** per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

Annex 7. Presentació de la guia i instruccions per a adults



Figura 10. Presentació de la guia i instruccions per a adults [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.

Annex 8. Esbós del taulell del joc *Quadrícules*

(Àmbits temàtics) ↓ Propostes ↔ 1-5 (6-comodis)

ART	1	2	3	4	5
Records	1	2	3	4	5
Informació	1	2	3	4	5
Espai de calma	1	2	3	4	5
EMOCIONS	1	2	3	4	5

Figura 11. Esbós a mà del taulell del joc *Quadrícules*. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un **joc didàctic** per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

Annex 9. Digitalitzacions inicials del taulell






	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5

Figura 12. Digitalització inicial del taulell del joc *Quadrícules* Font: Elaboració pròpia.

	1 Crea un COLLAGE amb imatges i paraules que representin com entens la mort.	2 Observa les IMATGES. Què et transmeten? De què creus que parlen? Ara, crea la teva OBRA D'ART.	3 DIBUIXA algú (persona, mascota o objecte que trobis a faltar). Si vols, penja el dibuix en un lloc que per a tu sigui especial de l'aula.	4 Completa el DIARI D'ART. Deixa enrerer les pors i expressa't de forma lliure.	5 Agafa una ESTRELLA i dibuixa el que sents quan sents la paraula "mort".
	1 Escribe un RECORD d'algú que trobis a faltar. Guarda'l en una bola. Penja les 4 boles en l'arbre dels records que construiu.	2 Escribe una CARTA a algú que trobis a faltar. Expressa-hi tot el que necessitis i decora-la tant com vulguis.	3 Munta i decora una CAIXETA com vulguis. Et pot servir per a guardar objectes d'una persona o mascota que hagi mort o dibuixos o cartes que li facis.	4 Dibuixa un mapa fantàstic de records especials que tinguis amb persones, objectes o situacions que enyoris.	5 Fes una CREACIÓ LLIBRE (dibuix, poema, postal...) en memòria d'algú que trobis a faltar.
	1 Agafa les TARGETES de la bossa i cerca informació sobre les qüestions que més t'interessin.	2 Coneixes alguna PEL·LÍCULA o CONTE on es treballi la mort? Escribe el seu nom a la pissarra.	3 Planta una llavor i anota progressivament en el DIARI què li va passant. - Què creus que és el cicle de la vida?	4 Cerca informació sobre una ESPÈCIE extingida. - Per què es va extingir? - Quin va ser el seu cicle de vida?	5 Cerca informació sobre el cicle de les fulles. - Per quines etapes passen? - Què passaria si no morissin mai?
	1 Escribe a la pissarra el nom d'una CANÇÓ que t'ajudi en els moments difícils i recomana als companys.	2 Escribe en una PEÇA DE TRENCACLOSQUES alguna cosa que puguem fer per passar un dol més saludable (per estar millor).	3 Practica les diferents posicions de YOGA de les targetes. - Les havies fet mai? - Com t'has sentit? - T'ha ajudat a relaxar-te?	4 Agafa el MATERIAL SENSORIAL del joc i experimenta. - El coneixies? - Creus que és útil per a relaxar-se?	5 Quins ESPAIS O LLOCS t'ajuden a estar millor quan et sents malament? - Què et fan sentir? Anota's a la pissarra.
	1 Representa amb PLASTILINA algunes de les emocions o sensacions que podem experimentar al viure una pèrdua.	2 Elabora un COLLAGE on apareguin diferents emocions. - Quines d'elles podríem sentir en un procés de dol?	3 Expressa lliurement (amb un text, dibuix, creació artística, cançó, poesia...) quines emocions estàs sentint amb el joc. Penses que totes són vàlides?	4 Escribe totes les emocions que coneixis i un exemple de moments en què les has sentit.	5 Pinta el MANDALA. - Quines emocions i sensacions t'evoca? - T'ajuda a relaxar-te?

Figura 13. Segona digitalització del tauler del joc *Quadrícules*. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un **joc didàctic** per abordar la mort i el dol a **Cicle Superior**.

1 ART 	1 Crea un COLLAGE amb imatges i paraules que representin com entens la mort.	2 Observa les IMATGES . Què et transmeten? De què creus que parlen? Ara, crea la teva OBRA D'ART . 	3 DIBUIXA algú (persona, mascota o objecte) que trobis a faltar. Si vols, penja el dibuix en un lloc que per a tu sigui especial de l'aula. 	4 Completa el DIARI D'ART . Deixa enrere les pors i expressa't de forma lliure. 	5 Agafa una ESTRELLA i dibuixa el que sents quan sents la paraula "mort". 
2 RECORDS 	1 Escriu un RECORD d'algú que trobis a faltar. Guarda'l en una bola. Pengeu les 4 boles en l'arbre dels records que construïu. 	2 Escriu una CARTA a algú que trobis a faltar. Expressa-hi tot el que necessitis i decora-la tant com vulguis. 	3 Munta i decora una CAIXETA com vulguis. Et pot servir per a guardar objectes d'una persona o mascota que hagi mort o dibuixos o cartes que li facis. 	4 Dibuixa un MAPA fantàstic de records especials que tinguis amb persones, objectes o situacions que enyoris. 	5 Fes una CREACIÓ LLIURE (dibuix, poema, postal...) en memòria d'algú que trobis a faltar. 
3 INFORMACIÓ 	1 Agafa les TARGETES de la bossa i cerca informació sobre les qüestions que més t'interessin. 	2 Coneixes alguna PEL·LÍCULA o CONTE on es treballi la mort? Escriu el seu nom a la pissarra. 	3 Planta una llavor i anota progressivament en el DIARI què li va passant. - Què creus que és el cicle de la vida? 	4 Cerca informació sobre una ESPÈCIE extingida. - Per què es va extingir? - Quin va ser el seu cicle de vida? 	5 Cerca informació sobre el cicle de les fulles. - Per quines etapes passen? - Què passaria si no morissin mai? 
4 ESPAI DE CALMA 	1 Escriu a la pissarra el nom d'una CANÇÓ que t'ajudi en els moments difícils i recomanis als companys. 	2 Escriu en una PEÇA DE TRENACLOSQUES alguna cosa que puguem fer per passar un dol més saludable (per estar millor). 	3 Practica les diferents posicions de IOGA de les targetes. - Les havies fet mai? - Com t'has sentit? - T'ha ajudat a relaxar-te? 	4 Agafa el MATERIAL SÈNSORIAL del joc i experimenta. - El coneixies? - Creus que és útil per a relaxar-se? 	5 Quins ESPAIS O LLOCS t'ajuden a estar millor quan et sents malament? - Què et fan sentir? - Anota'ls a la pissarra. 
5 SENSIBILITAT 	1 Representa amb PLASTILINA algunes de les emocions o sensacions que podem experimentar al viure una pèrdua. 	2 Elabora un COLLAGE on apareguin diferents emocions. - Quines podríem sentir en un procés de dol? 	3 Expressa lliurement (amb un text, dibuix, creació artística, cançó, poesia...) quines emocions estàs sentint amb el joc. Penses que totes són vàlides? 	4 Escriu totes les emocions que coneixis i un exemple de moments en què les has sentit. 	5 Pinta el MANDALA . - Quines emocions i sensacions t'evoca? - T'ajuda a relaxar-te? 

Figura 14. Tercera digitalització del tauler del joc *Quadrícules*. Font: Elaboració pròpia.

Annex 10. Digitalització final del taulell



ART 	1 Crea un COLLAGE amb imatges i paraules que representin com perceps la mort. 	2 Observa les IMATGES . Què et transmeten? De què creus que parlen? Ara, crea la teva OBRA D'ART . 	3 DIBUIXA algú (persona, mascota o objecte) que trobis a faltar. Si vols, penja el dibuix en un lloc que per a tu sigui especial de l'aula. 	4 Completa el DIARI D'ART . Expressa't de forma lliure a partir del dibuix. 	5 Agafa una ESTRELLA i dibuixa el que sents quan sents la paraula "mort". 
RECORDS 	1 Escriu un RECORD d'algú o alguna cosa que trobis a faltar. Guarda'l en una bola. Pengeu les 4 boles en algun espai de l'aula. 	2 Escriu una CARTA a algú o alguna cosa que trobis a faltar. Expressa-hi tot el que necessitis i decora-la tant com vulguis. 	3 Munta i decora una CAIXETA com vulguis. Et pot servir per a guardar objectes d'una persona o mascota que hagi mort o dibuixos o cartes que li facis. 	4 Dibuixa un mapa fantàstic de records especials que tinguis amb persones, objectes o situacions que enyoris. 	5 Fes una CREACIÓ LLIURE (dibuix, poema, postal...) en memòria d'algú o algun objecte o situació que trobis a faltar. 
INFORMACIÓ 	1 Agafa les TARGETES de la bossa i cerca informació sobre les qüestions que més t'interessin. 	2 Cerca informació sobre el cicle de les fulles. - Per quines etapes passen? - Què passaria si no morissin mai? 	3 Coneixes alguna PEL·LÍCULA o CONTE on es treballi la mort? Escriu el seu nom a la pissarra. 	4 Cerca informació sobre una ESPÈCIE extingida. - Per què es va extingir? - Quin va ser el seu cicle de vida? 	5 Planta una llavor i anota en el DIARI què li va passant. - Què creus que és el cicle de la vida? 
ESPAI DE CALMA 	1 Escriu a la pissarra el nom d'una CANÇÓ que t'ajudi en els moments difícils i recomanis als companys. 	2 Escriu en una PEÇA DE TRENACLOSQUES alguna cosa que puguem fer per passar un dol més saludable (per estar millor). 	3 Practica les diferents posicions de IOGA de les targetes. - Com t'has sentit? - T'han ajudat a relaxar-te? 	4 Agafa el MATERIAL SÈNSORIAL del joc i experimenta. - El coneixies? - Creus que és útil per a relaxar-se? 	5 Quins ESPAIS O LLOCS t'ajuden a estar millor quan et sents malament? - Què et fan sentir? - Anota'ls a la pissarra. 
EMOCIONS 	1 Representa amb PLASTILINA algunes de les emocions o sensacions que podem experimentar al viure una pèrdua. 	2 Elabora un COLLAGE on apareguin diferents emocions. - Quines podríem sentir en un procés de dol? 	3 Expressa lliurement (amb un text, dibuix, creació artística, cançó, poesia...) quines emocions estàs sentint amb el joc. Penses que totes són vàlides? 	4 Escriu totes les emocions que coneixis i exemples de moments en què les has sentit. 	5 Pinta un MANDALA . - Quines emocions i sensacions t'evoca? - T'ajuda a relaxar-te? 

Figura 15. Digitalització final del tauler del joc *Quadrícules*. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un **joc didàctic** per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

Annex 11. Esbossos dels personatges de *Quadrícules*



Figura 16. Esbossos a mà dels personatges de *Quadrícules*. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. Traspasar tabús i traspasar sensibilitat: creació d'un **joc didàctic** per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

Annex 12. Digitalització inicial dels personatges



Figura 17. Digitalització inicial dels personatges feta a mà amb l'aplicació Procreate. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. Traspasar tabús i traspasar sensibilitat: creació d'un **joc didàctic** per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

Annex 13. Digitalització final dels personatges



Figura 18. Digitalització final dels personatges feta a mà amb l'aplicació Procreate. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un **joc didàctic** per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

Annex 14. Disseny inicial de la portada de la caixa del joc



Figura 19. Disseny inicial de la portada de la caixa. Font: Elaboració pròpia.

Annex 15. Disseny final de la portada de la caixa del joc

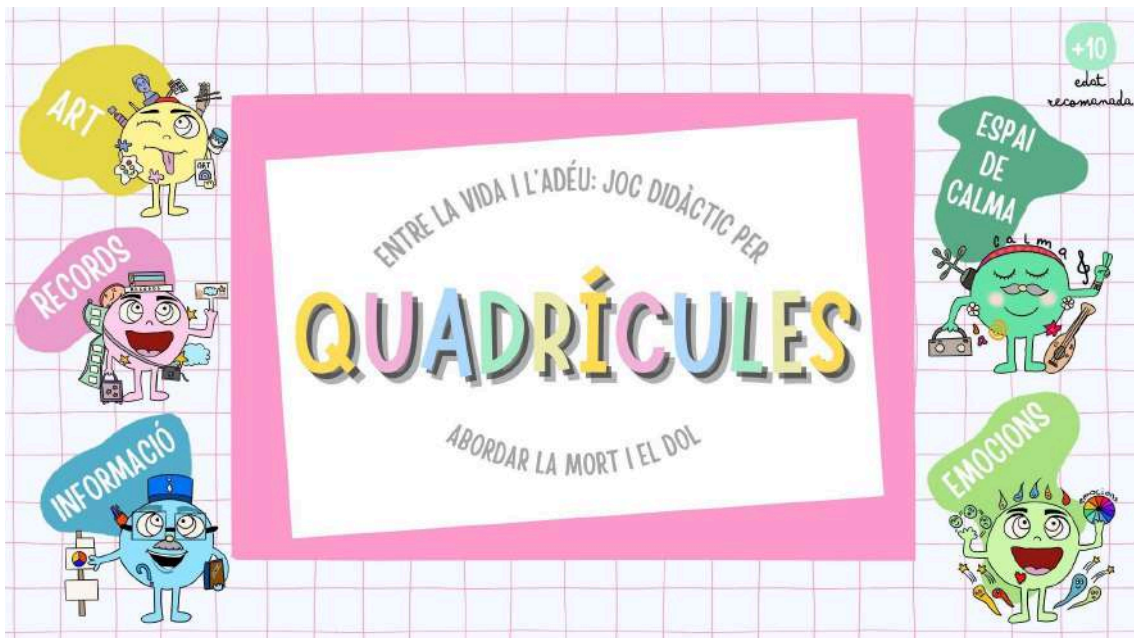


Figura 20. Disseny final de la portada de la caixa. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un **joc didàctic** per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

Annex 16. Materials de les quadrícules especials

- ÀMBIT TEMÀTIC D'ART



Figura 21. Materials per elaborar collages en la primera proposta d'art. [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.

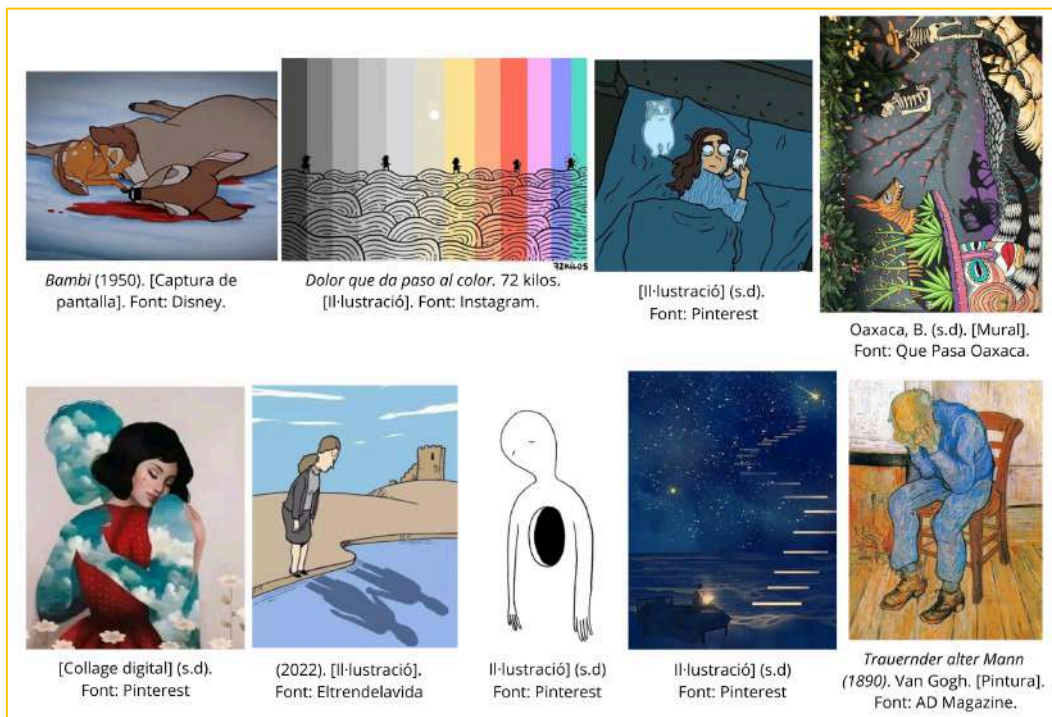


Figura 22. Imatges seleccionades per la segona proposta d'art. [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia del recull.

Annexos. *Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un joc didàctic per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.*



Figura 23. Presentació de les imatges seleccionades per la tercera proposta d'art. [Fotografia].
Font: Elaboració pròpia.









<p>Dibuixa emocions vinculades a la vida.</p> 	<p>Dibuixa emocions vinculades a la mort.</p> 	<p>Dibuixa com perceps el dol.</p> 	<p>DIARI D'ART</p>  <p>El diari t'ajudarà a posar imatges al que et pot costar explicar amb paraules. Expressa't lliurement a partir del dibuix!</p>
<p>Dibuixa la mort.</p> 	<p>Dibuixa la vida.</p> 	<p>Dibuixa un animal mort.</p> 	<p>Dibuixa un animal viu.</p> 

Figura 24. Diari d'art per la quarta proposta d'art. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. *Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un joc didàctic per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.*



Figura 25. Presentació del diari d'art. [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.



Figura 26. Fitxa d'estrella per la cinquena proposta d'art. Font: Elaboració pròpia.



Figura 27. Presentació de les fitxes d'estrelles. [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. *Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un **joc didàctic** per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.*

- **ÀMBIT TEMÀTIC DE RECORDS**



Figura 28. Presentació de les boles per guardar records en la primera proposta de records. [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.

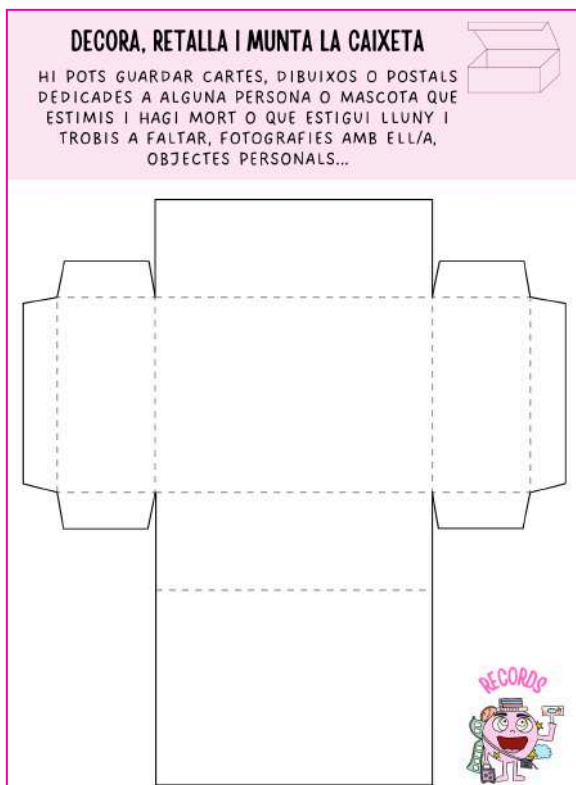


Figura 29. Fitxa de la caixeta per muntar en la tercera proposta de records. Font: Elaboració pròpia.



Figura 30. Presentació de les fitxes de caixetes. [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un **joc didàctic** per abordar la mort i el dol a **Cicle Superior**.

• ÀMBIT TEMÀTIC D'INFORMACIÓ



Figura 31. Targetes per cercar informació en la primera proposta d'informació. Font: Elaboració pròpia.

Figura 32. Presentació de les targetes per cercar informació. [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.


<p>ETAPES</p> <p>Marca amb una X les etapes que has observat en la teva planta i en quins dies, aproximadament, les has identificat.</p> <p>Dies:</p> <p><input type="checkbox"/> Germinació</p> <p><input type="checkbox"/> Desenvolupament inicial</p> <p><input type="checkbox"/> Desenvolupament de fulles i tija</p> <p><input type="checkbox"/> Floració</p> <p><input type="checkbox"/> Formació del fruit</p> <p><input type="checkbox"/> Maduració del fruit</p> <p><input type="checkbox"/> Mort</p>	<p>REFLEXIONS DEL DIARI</p> <p>Ara que has vist de primera mà el cicle de vida d'una planta, explica o dibuixa què és.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creus que el cicle de vida de les persones i de les plantes s'assembla? Per què? • Per què es deu dir "cicle" de la vida? 	<p>DIARI DE CAMP</p>  <p>Am el diari i l'observació activa de la planta cultivada, podràs extreure informació sobre el cicle de vida de les plantes.</p> <p>Quan ho necessitis, pots buscar informació.</p>
<p>DIES 10-20: OBSERVACIÓ</p> <p>CANVIS que he observat des del dia que la vaig plantar:</p> <p>Quines parts identifico en la planta?</p>	<p>DIES 5-10: OBSERVACIÓ</p> <p>CANVIS que he observat des del dia que la vaig plantar:</p> <p>Quines parts identifico en la planta?</p>	<p>DIES 2-5: OBSERVACIÓ</p> <p>CANVIS que he observat des del dia que la vaig plantar:</p> <p>Quines parts identifico en la planta?</p>	<p>DIA 1: PREPARACIÓ I PLANTACIÓ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quines etapes creus que experimentarà la planta? • Què necessitem per plantar la planta?

Figura 33. Diari de camp sobre la llavor a plantar i observar en la cinquena proposta d'informació. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. *Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un joc didàctic per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.*



Figura 34. Presentació dels diaris de camp amb el material per plantar la llavor (pot de vidre, cotó fluix i llenties). [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.

Anotació: els diaris i el material per sembrar la llavor s'aniran reposant a mesura que els infants els esgotin i tornin la bossa rosa al lloc corresponent.

- **ÀMBIT TEMÀTIC D'ESPAI DE CALMA**



Figura 35. Materials per la segona proposta d'espai de calma: trencaclosques i cola per a trencaclosques. [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. *Traspassar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un joc didàctic per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.*

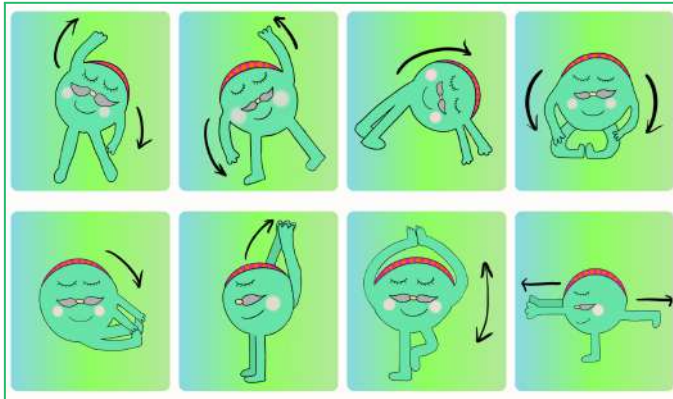


Figura 36. Targetes de les diferents posicions de ioga per la tercera proposta d'espai de calma. Font: Elaboració pròpia.

Figura 37. Presentació de les targetes de ioga. Font: Elaboració pròpia.



Figura 38. Material sensorial per la quarta proposta d'espai de calma. De davant cap endarrere i d'esquerra a dreta: calidoscopi, cuc mòbil (amb estímul sonor), dònut antiestressant, pilota antiestressant (amb estímul sonor), formatge antiestressant amb ratolí efecte-sorpresa i bossa amb líquid i purpurina. [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. *Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un joc didàctic per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.*

- **ÀMBIT TEMÀTIC D'EMOCIONS**



Figura 39. Material per la primera proposta d'emocions. [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.

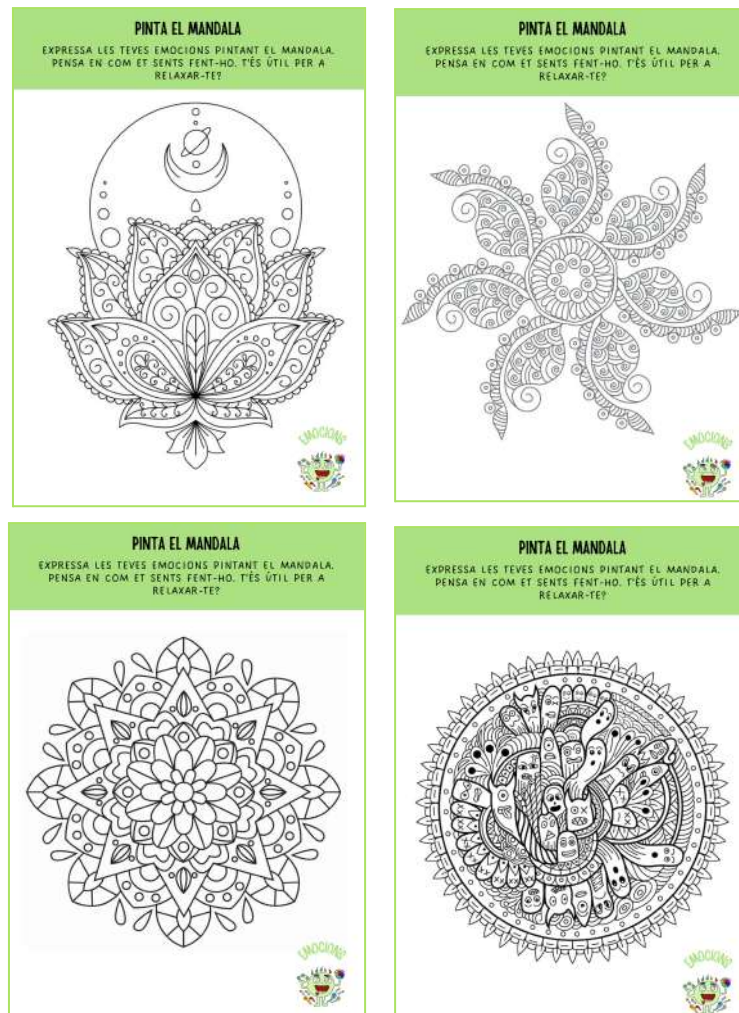


Figura 40. Fitxes de mandales (model a escollir per l'infant) per pintar en la cinquena proposta d'emocions. Font: Elaboració pròpia amb imatges extretes de Freepik.

Annexos. *Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un joc didàctic per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.*

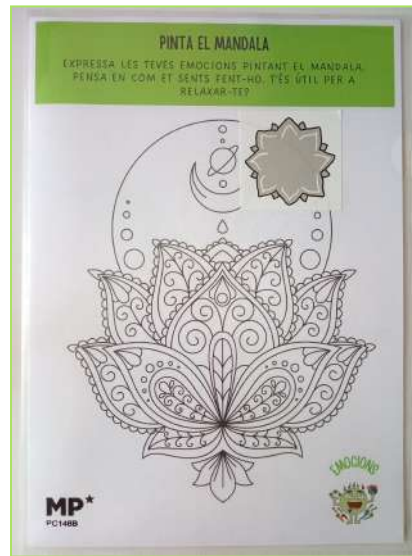


Figura 41. Presentació de les fitxes de mandales. [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.

Annex 17. Maquetació del joc didàctic

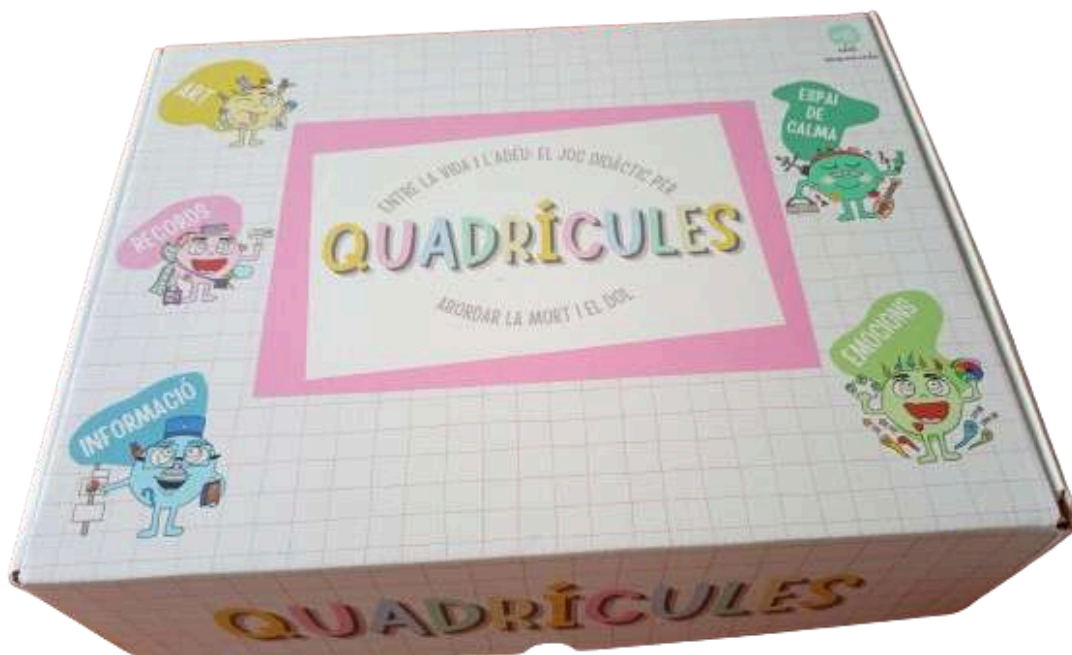


Figura 42. Vista superior de la caixa del joc didàctic *Quadrícules* dissenyada amb Procreate i Canva i maquetada amb Selfpackaging. [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. *Traspasar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un joc didàctic per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.*



Figura 43. Vista frontal de la caixa del joc didàctic *Quadrícules*. [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.



Figura 44. Vistes laterals de la caixa del joc didàctic *Quadrícules*. [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.



Figura 45. Interior de la caixa del joc *Quadrícules*. [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.

Annexos. Traspassar tabús i traspuar sensibilitat: creació d'un **joc didàctic** per abordar la mort i el dol a Cicle Superior.

ART	1 Crea un COLLAGE amb imatges i paraules que representin com perceps la mort.	2 Observa les IMATGES. - Què et transmeten? - Ara, crea la teva OBRA D'ART.	3 DIBUXA una persona, mascota, objecte o situació que trobis a faltar. Si vols, penja el dibuix en un lloc que per a tu sigui especial de l'aula.	4 Completa el DIARI D'ART. Expressa't de forma lliure a partir del dibuix.	5 Apta una ESTRELLA i dibuixa el que sents quan escoltes la paraula "mort".
RECORD	1 Escribe un RECORD d'alga o alguna cosa que trobis a faltar. Guarda'l en una bola. Penja les 4 boles en algun espai de l'aula.	2 Escribe una CARTA a alga o alguna cosa o situació que trobis a faltar. Expressa-hi tot el que necessitis i decora-la tant com vulguis.	3 Munta i decora una CAIXETA com vulguis. Et pot servir per guardar objectes d'una persona o mascota que hagi mort o dibuixos o cartes que li facis.	4 Dibuixa un mapa fantàstic de records especials que tinguis amb persones, objectes o situacions que enyoris.	5 Fes una CREACIÓ LLIBRE (dibuix, poema, postal...) en memòria d'alga o algun objecte o situació que trobis a faltar.
INFORMACIÓ	1 Apta les TARGETES de la bossa i cerca informació sobre les qüestions que més t'interessen.	2 Cerca informació sobre el cicle de les fulles. - Per quines etapes passen? - Què passaria si no morissin mai?	3 Coneix alguna PEL·LICULA o CONTE on es tracti la mort? Escribe el seu nom a la pissarra.	4 Cerca informació sobre una ESPÈCIE extingida. - Quin va ser el seu cicle de vida?	5 Planta una llavor i ves anotant en el DIARI què li va passant. - Què creus que és el cicle de la vida?
ESPAI DE CALMA	1 Escribe a la pissarra el nom d'una CANÇÓ que t'ajudi en els moments difícils i racomana-la acompany.	2 Escribe en una PEÇA DE TRENCACLOSQUES alguna cosa que pugem fer per passar un dol més saludable (per estar millor).	3 Practica les diferents posicions de YOGA de les targetes. - Com t'has sentit? - T'han ajudat a relaxar-te?	4 Apta el MATERIAL SENSORIAL del joc i experimenta. - El coneixes? - Creus que és útil per a relaxar-te?	5 Quins ESPAIS O LLOCS t'ajuden a estar millor quan et sents malament? - Què et fan sentir? Anota'ls a la pissarra.
EMOCIONS	1 Representa amb PLASTILINA algunes de les emocions o sensacions que podem experimentar al viure una pèrdua.	2 Elabora un COLLAGE on apareguin diferents emocions. - Quines podríem sentir en un procés de dol?	3 Expressa lliurement (amb un text, dibuix, creació artística, cançó, poesia...) quines emocions estàs sentint amb el joc. Penses que totes són vàlides?	4 Escribe totes les emocions que coneixis i exemples de moments en què les has sentit.	5 Pinta un MANDALA. - Quines emocions i sensacions t'evoca? - T'ajuda a relaxar-te?

Figura 46. Tauler del joc didàctic *Quadrícules* imprès amb forex PVC de 3 milímetres amb Printai. [Fotografia]. Font: Elaboració pròpia.



Figura 47. Bossa de tela per emmagatzemar les bosses de colors de les caselles especials. Maquetada amb WanaPix i dissenyada amb Procreate i Canva. Font: Elaboració Pròpia.

