

HISTORIAS DE CODEY ROCKY

Robòtica Educativa



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Primària	3r cicle	5è EP	Taller
Títol			
Historias de Codey Rocky			
Objectius			
i) Desenvolupar les competències tecnològiques bàsiques i iniciar-se en la seva utilització per a l'aprenentatge, tot desenvolupant un esperit crític davant el seu funcionament i els missatges que reben i elaboren. g) Desenvolupar les competències lògico-matemàtiques bàsiques, la generació d'estratègies i iniciar-se en la resolució de problemes que requereixen la realització d'operacions elementals de càlcul, coneixements geomètrics i estimacions, així com ser capaços d'aplicar-los a situacions de la seva vida quotidiana.			
Activitat introductòria			
Parlarem del programa concret, presentació del robot i dels seus complements, dels blocs de programació... Idees prèvies.			
Competències			
Plurilingüe		Comunicació Lingüística	☒
Digital	☒	Matemàtica, Ciència, Tecnologia i Enginyeria	☒
Ciutadana		Personal, Social i Aprendre a Aprendre	☒
Emocional	☒	Consciència i expressió cultural	
Emprenedora		Física i motriu	
Nivell de complexitat			
1. Coneixement - Memòria - Record	☒	4. Anàlisi	
2. Comprensió	☒	5. Síntesi	
3. Aplicació	☒	6. Avaluació i creació	☒
Sabers bàsics / Continguts			
A1. Coneixement del medi natural, social i cultural 3P CMNSC B.2.3. Materials, eines, objectes, dispositius i recursos digitals (programació per blocs, sensors, motors, simuladors, impressores 3D...) segurs i adequats a la consecució del projecte. A4. Llengua castellana i literatura 3P CAS B.2.1. Tipologies textuais: la narració, la descripció, el diàleg, l'exposició i l'argumentació. 3P CAS B.3.1. Interacció oral: interacció oral adequada en contextos formals i informals, escolta activa, assertivitat, resolució dialogada de conflictes i cortesia lingüística. L'expressió i escolta empàtica de necessitats, vivències i emocions pròpies i alienes. A1. Coneixement del medi natural, social i cultural 3P CMNSC B.2.3. Materials, eines, objectes, dispositius i recursos digitals (programació per blocs, sensors, motors, simuladors, impressores 3D...) segurs i adequats a la consecució del projecte.			
Activitats			

Sessió 1	Preparació lingüística (descripció escrita dels animals) Inici: - Es fan els agrupaments de 4 alumnes. - Repassem el funcionament de programació per blocs. - Explicam el funcionament de l'activitat, que està al material docent i material alumnat. Desenvolupament: - Activitat bàsica: “Historias de Codey Rocky”. Inventar una història i crear la programació. Es proposa una programació i ells l'han de dur a terme. A partir del programat s'han d'inventar i redactar una història que es correspongui amb el que farà el robot. S'hauran d'exposar les històries alhora que actua el robot. - Activitat d'ampliació 1: “Nos vamos de excursión”. Es reparteix el document “Material Historias de Codey Rocky (alumnat) 5è EP”. En ell es proposa un text d'una història. En color blau és el que l'alumnat ha de completar escrivint; en vermell és el que han de programar a l'ordinador perquè el nostre robot actuï i segueixi la història. Es tracta que el nostre robot representi la història donada. Al final del document hi ha anotacions per ajudar. - Activitat d'ampliació 2: “Píldoras de Programación”. Inventar propostes de programació de tres nivells de dificultat. - Docents: En el “Material Historias de Codey Rocky (docent) 5è EP” es troba el mateix document que l'alumnat tendrà, més una pàgina addicional amb la solució de la programació. Reforç: A partir d'una programació fàcil, idear una història. A partir d'una història simple fer la programació. Ampliació: Continuar o idear noves històries i programacions. Tancament: Autoavaluació i reflexió sobre el realitzat amb la Rúbrica d'avaluació. *Important: a l'hora de programar el robot s'ha de canviar l'idioma a la plataforma, per tal de treballar en llengua castellana.
Recursos	
Correspondència programació aula àrea curricular	Coneixement del medi natural, social i cultural Llengua castellana i literatura
Espais	Aula grup-classe

Tecnologies	Robot Codey Rocky Aplicació educativa mBlock5 o App Makeblock Ordinadors portàtils de l'alumnat Connexió a Internet
Materials	Material fungible
Agrupaments	Petits grups (3-5 alumnes)
Habilitats i destreses	Comunicació oral i escrita. Treball en equip i col·laboració
Rutines del pensament	Comparar i contrastar. Descompon-raona-aplica
Hàbit mental	Aprendre de l'experiència. Assumir riscos. Persistència Posar-se reptes
Aprendre a pensar tècniques	Reflexió individual
Habilitats Emocionals	Afrontament de l'ansietat o la por. Desenvolupar mecanismes per fer front a les pors o preocupacions de manera constructiva.
Tècniques cooperatives	Jocs cooperatius (Jocs de confiança i d'equip).
Recursos Personals	Docent
Altres	
Avaluació	Criteris d'avaluació
A1. Coneixement del medi natural, social i cultural A1. Coneixement del medi natural, social i cultural 3P CMNSC B.2.3. Materials, eines, objectes, dispositius i recursos digitals (programació per blocs, sensors, motors, simuladors, impressores 3D...) segurs i adequats a la consecució del projecte. A4. Llengua castellana i literatura 3P CAST 5.1. Produir textos escrits i multimodals de relativa complexitat, amb coherència i adequació, en diferents suports, progressant en l'ús de les normes gramaticals i ortogràfiques bàsiques al servei de la cohesió textual i mobilitzant estratègies senzilles, individuals o grupals, de planificació, textualització, revisió i edició. 3P CAST 3.2. Participar en interaccions orals espontànies o reglades, incorporant estratègies senzilles d'escolta activa, de cortesia lingüística i de cooperació conversacional.	
Avaluació	Criteris de qualificació
Rúbrica d'avaluació amb diferents nivells d'assoliment: Nivell 4 (Destacat) Nivell 3 (Competent) Nivell 2 (En desenvolupament) Nivell 1 (Necessita suport)	
Avaluació	Instruments d'avaluació
- Rúbrica d'avaluació. - Producció de textos a partir de models. - Disseny de possible solucions als problemes de programació plantejats. - Comunicació oral del disseny final.	