

RONDALLES POPULARS

Programació



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2025/26

Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Primària	2n cicle	3r cicle	Taller (iniciació)
Títol			
Rondalles populars			
Objectius			
g. Conèixer i utilitzar de manera adequada la llengua catalana, pròpia de les Illes Balears, i la llengua castellana, tant oralment com per escrit, de manera que puguin ser emprades com a llengües de comunicació i d'aprenentatge, així com desenvolupar hàbits de lectura. h. Conèixer, valorar i respectar els aspectes culturals, històrics, geogràfics, naturals, lingüístics i tradicionals més rellevants de les Illes Balears, per desenvolupar actituds responsables d'acció, respecte, protecció i cura d'aquest patrimoni. n. Desenvolupar les competències tecnològiques bàsiques i iniciar-se en la seva utilització per a l'aprenentatge tenint en compte les consideracions següents: i.Garantir l'ús adequat a l'edat dels alumnes i cicles corresponents. ii.Assegurar que aquest aprenentatge comporti l'ús fiable i responsable de les tecnologies digitals. iii.Assegurar amb l'aprenentatge la detecció per part dels alumnes de possibles riscos que atemptin contra la seva seguretat i protecció			
Activitat introductòria			
Per grups, triar una història o llegenda popular, identificant elements clau d'una narració relacionant els esdeveniments del relat amb els sensors i actuadors de SamLabs.			
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

CONEIXEMENT DEL MEDI

B. TECNOLOGIA I DIGITALITZACIÓ. 2. Projectes de disseny i pensament computacional. Tècniques cooperatives senzilles per al treball en equip i estratègies per a la gestió de conflictes i promoció de conductes empàtiques i inclusives.

B. TECNOLOGIA I DIGITALITZACIÓ. 2. Projectes de disseny i pensament computacional. Materials, eines, objectes, dispositius i recursos digitals (programació per blocs, sensors, motors, simuladors, impressores 3D...) segurs i adequats a la consecució del projecte.

LLENGUA CATALANA

B.COMUNICACIÓ. 3. Processos. Producció oral: elements de la prosòdia i de la comunicació no verbal. Construcció, comunicació i valoració crítica de coneixement mitjançant la planificació i producció de texts orals i multimodals amb progressiva autonomia.

C. EDUCACIÓ LITERÀRIA. Creació de texts d'intenció literària de manera lliure i a partir de la recreació i apropiació dels models donats.

EDUCACIÓ ARTÍSTICA

C. ARTS PLÀSTIQUES, VISUALS I AUDIOVISUALS. Tècniques, materials i recursos informàtics i tecnològics: la seva aplicació per a la captura, creació, manipulació i difusió de produccions plàstiques i visuals.

Activitats

Sessió 1	Preparació de l'activitat: Preparar material fungible per la creació dels escenaris i personatges (capses, cartolines, plastilina, etc). Inici: Escriure el diàleg dramatitzat de la història. Fer l'esbós dels personatges i escenari. Desenvolupament: Elaboració dels escenaris i personatges. Reforç: Per alumnat amb dificultats de lectura i escriptura, tenir la possibilitat d'escoltar o veure un vídeo d'alguna llegenda popular per ajudar-los a elaborar el diàleg dramatitzat. Ampliació: Es poden dissenyar objectes amb Tinkercad per imprimir en 3D. Tancament: Conversa per saber què han fet i com continuaran la propera sessió.
Sessió 2	Preparació de l'activitat: Tenir carregats els blocs de SamLabs. Inici: Decidir quins efectes especials empraran per la dramatització de la llegenda. Desenvolupament: Realitzar la programació a SamStudio. Ampliació: Gravar la narració de la història. Tancament: Conversa sobre el procés de la programació de SamLabs per reflexionar sobre possibles millores.
Sessió 3	Preparació de l'activitat: Organitzar el material per presentar el projecte final. Inici: Assaig general de la representació per grups. Desenvolupament: Dramatització de les diferents llegendes. Ampliació: Documentar mitjançant gravació el procés de la presentació del projecte.

	Tancament: Avaluació de l'activitat.
--	---

Recursos	
Correspondència programació aula àrea curricular	Llengua catalana i Coneixement del Medi
Espais	Aula
Tecnologies	Ordinador i material de SamLabs, Càmera de documents.
Materials	Material fungible, reutilitzable.
Agrupaments	Parelles
Habilitats i destreses	Treball en equip i col·laboració, Resolució de problemes, Pensament crític.
Rutines del pensament	Pensar en veu alta
Hàbit mental	Assumir riscos, Atenció i concentració, Persistència, Posar-se reptes
Tècniques per aprendre a pensar	Debats, Pensament divergent i convergent, Reflexió individual
Habilitats Emocionals	Capacitat d'escoltar, Col·laboració i treball en equip.
Tècniques cooperatives	Rol playing
Recursos Personals	Docent
Altres	
Avaluació	Criteris d'avaluació
CONEIXEMENT DEL MEDI CA 3.2 Dissenyar possibles solucions als problemes plantejats d'acord amb tècniques senzilles dels projectes de disseny i del pensament computacional, mitjançant estratègies bàsiques de gestió de projectes cooperatius, tenint en compte els recursos necessaris i establint criteris concrets per avaluar el projecte. CA 3.3 Construir en equip un producte final que doni solució a un problema de disseny, provant diferents prototips o diverses solucions digitals, emprant de manera segura els materials, les eines, els dispositius i les tècniques adequades. LLENGUA CATALANA CA 3.1 Produir textos orals i multimodals coherents, amb planificació acompanyada i utilitzant recursos no verbals elementals. CA 3.1 Produir obres pròpies bàsiques, utilitzant les possibilitats expressives del cos, el so, la imatge i els mitjans digitals bàsics, tot mostrant confiança en les capacitats pròpies. EDUCACIÓ ARTÍSTICA	

CA 4.1 Planificar i dissenyar produccions culturals i artístiques individuals o col·lectives, treballant de manera cooperativa en la consecució d'un resultat final i assumint diferents funcions, des de la igualtat i el respecte a la diversitat.

Avaluació	Criteris de qualificació
Nivell 1 (Iniciació) Presenta dificultats en la realització del treball, necessita ajuda i pautes. Nivell 2 (En procés) Realitza la tasca sense necessitat d'ajuda. Nivell 3 (Assolit) Aconsegueix els objectius assolir.	
Avaluació	Instruments d'avaluació
- Rúbrica d'avaluació. - Presentació oral i multimèdia. - Eines digitals: Sam Labs, càmera de documents, gravadora de so. - Tècnica cooperativa: cercle de conversa per tal de valorar el treball realitzat, tant el procés com el resultat obtés. - AMPLIACIÓ: Enregistrament amb la càmera de documents de les representacions en vídeo.	