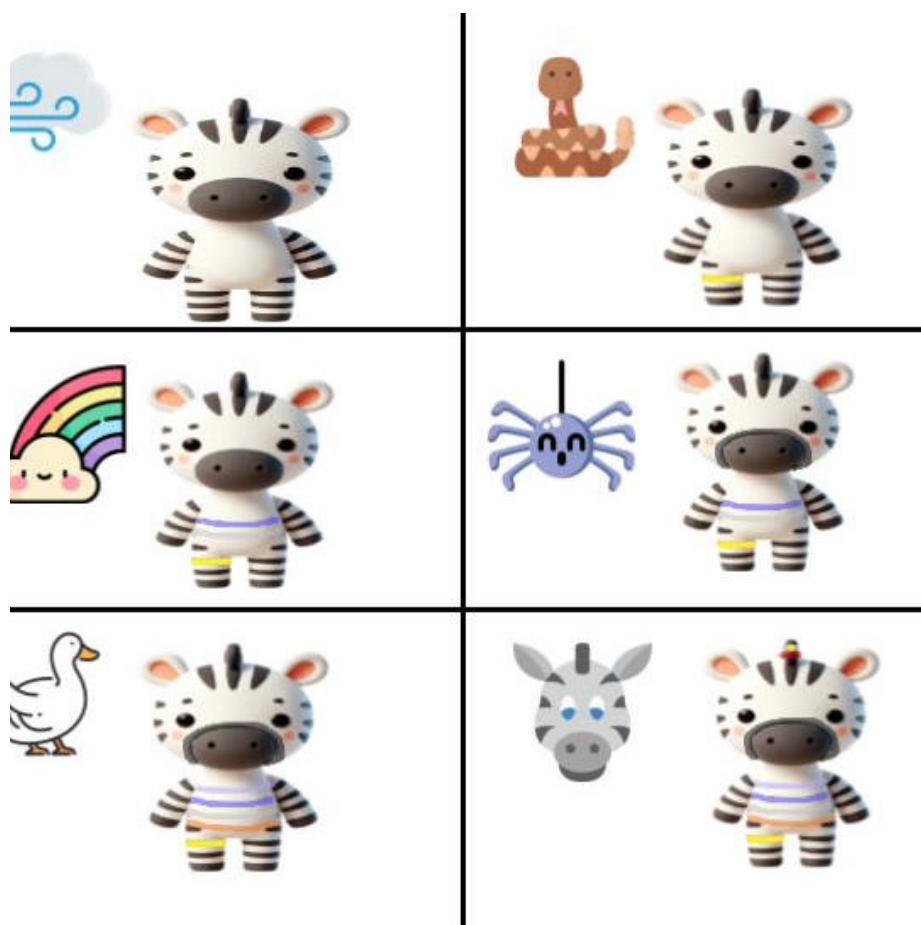


LA VIDA TÉ IMATGES?

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Infantil	2n cicle	4t, 5è i 6è	Part del pensament computacional d'una SA
Títol			
La vida té imatges?			
Objectius			
a) Conèixer el propi cos i el dels altres, així com les possibilitats d'acció que té, i aprendre a respectar les diferències. b) Observar i explorar l'entorn familiar, natural, social i cultural. g) Iniciar-se en les habilitats lògiques i matemàtiques, en la lectura i l'escriptura, i en el moviment, el gest i el ritme.			
Activitat introductòria			
Dins diferents SA, una vegada desenvolupada part de la situació i havent vist els cicles de, per exemple, el creixement d'una planta o les parts d'un conte (tots aquells aspectes que podem seqüenciar, però que no hi ha intervenció humana per desenvolupar-se), començarà la part específica de pensament computacional de la SA.			
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			
A2 Descobriment i exploració de l'entorn 2I A2 A S6 El temps i la seva organització: dia i nit, estacions, cicles, calendari. 2I A2 B S1 Pautes per a la indagació en l'entorn: interès, respecte, curiositat, sorpresa, qüestionament i desitjos de coneixement.			
Activitats / Sessions			
Sessió 1	A una primera sessió, es presenta el material. Per exemple, a l'assemblea, es presenta el material i es fa entre tots, de manera oral.		
Sessió 2	L'alumnat troba aquest material de manera autònoma com a proposta. Han de col·locar amb ordre correcte segons la seqüenciació i després poden explicar, de manera oral, la seqüència realitzada. Les seqüències es poden adaptar donant ja col·locades les seqüències inicial i final i així només han de posar les parts centrals de cada una.		

Recursos	
Correspondència programació aula	Descobriment i exploració de l'entorn.
Espais	Aula grup-classe.
Tecnologies	
Materials	Imprimibles.
Agrupaments	Gran grup, cooperatius, grups rotatius, petit grup.
Habilitats i destreses	Escolta activa, comunicació oral, pensament reflexiu.
Rutines del pensament	Comparar i contrastar.
Hàbit mental	Atenció i concentració, persistència.
Aprendre a pensar tècniques	Pluja d'idees, classificació.
Habilitats Emocionals	Treball en equip.
Tècniques cooperatives	Aprenentatge per parelles.
Recursos Personals	Docent.
Altres	
Avaluació	Criteris d'avaluació
A2 Descobriment i exploració de l'entorn 2I A2 C 2.1. Gestionar situacions, dificultats, reptes o problemes planificant seqüències d'activitats, mostrant interès i iniciativa i col·laborant amb els seus iguals. 2I A2 C 2.4. Utilitzar diferents estratègies per a la presa de decisions amb progressiva autonomia, afrontant el procés de creació de solucions originals en resposta als reptes que se li plantegin. 2I A2 C 2.6. Participar en projectes utilitzant dinàmiques cooperatives compartint i valorant opinions pròpies i alienes, i expressar conclusions personals a partir d'aquestes.	
Avaluació	Criteris de qualificació
L'avaluació es realitzarà a través de dues rúbriques d'avaluació per als criteris 2I A2 C 2.1. i 2I A2 C 2.4., utilitzant diferents dimensions del treball o rendiment a través dels descriptors: EXPERT, AVANÇAT, INICIAT, NOVELL I GENS.	
Avaluació	Instruments d'avaluació
- Rúbriques d'avaluació per als criteris 2I A2 C 2.1. i 2I A2 C 2.4. - Registres anecdòtics (anotacions en situacions concretes). - Llistes de control (centrades en el procés). - Escales de valoració (centrades en el producte). - Guia d'observació/Diari del docent (registre d'impressions): del progrés de participació l'actitud a classe i/o de dinàmiques de grup i treball cooperatiu.	