

QUÈ SABEM DELS ANIMALS VERTEBRATS?

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Primària	2n cicle	3r i 4t	SA (part Pensament Computacional)
Títol			
Què sabem dels animals vertebrats? Aquests recull d'activitats de Pensament Computacional s'engloben dins una SA dels animals vertebrats.			
Objectius			
c) Adquirir habilitats per a la resolució pacífica de conflictes i la prevenció de la violència que els permetin desenvolupar-se amb autonomia en l'àmbit escolar i familiar, així com en els grups socials amb els quals es relacionen. Objectiu específic: Fomentar l'autoregulació i el respecte entre els companys mitjançant el joc, promovent el control dels impulsos, l'escolta activa i la resolució pacífica de desacords durant les activitats. g) Desenvolupar les competències lògic-matemàtiques bàsiques, la generació d'estratègies i iniciar-se en la resolució de problemes que requereixin 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. Objectiu específic: Desenvolupar l'atenció, la memòria visual i la identificació ràpida de patrons. h) Conèixer els aspectes fonamentals de les ciències de la naturalesa, les ciències socials, la geografia, la història i la cultura. Objectiu específic: Introduir als alumnes en el tema dels animals vertebrats de manera lúdica, despertant la seva curiositat i activant els coneixements previs sobre els mamífers, amfibis, aus, peixos i rèptils.			
Activitat introductòria			
"Descobrim els animals vertebrats!" L'alumnat participa en una pluja d'idees sobre els animals vertebrats, identificant exemples de cada grup. A continuació, es realitza un joc de preguntes ràpides en grups, on han d'associar imatges d'animals amb el seu grup vertebrat corresponent.			
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 2P CMNSC A.2.2. Característiques pròpies dels animals que permeten la seva classificació i diferenciació en subgrups relacionats amb la seva capacitat adaptativa al mitjà: obtenció d'energia, relació amb l'entorn i perpetuació de l'espècie. 2P CMNSC B.2.3. Tècniques cooperatives senzilles per al treball en equip i estratègies per a la gestió de conflictes i promoció de conductes empàtiques i inclusives.			
A2 Matemàtiques 2P MAT D.4.1. Estratègies per a la interpretació i modificació d'algorismes senzills (regles de jocs, instruccions seqüencials, bucles, patrons repetitius, programació per blocs, robòtica educativa...).			
Activitats / Sessions			
Activitat Introducció	Introducció als Animals Vertebrats Inici: Pluja d'idees sobre els vertebrats (exemples i característiques). Desenvolupament: Joc de preguntes ràpides amb imatges d'animals i els seus grups. Reforç: Associació de targetes amb animals i els seus grups vertebrats. Ampliació: Discussió sobre la importància de la biodiversitat. Tancament: Reflexió sobre el que s'ha descobert		
Activitat 2	Dobble d'Animals Vertebrats Inici: Explicació de les normes del Dobble i la importància del respecte als torns. Instruccions incloses al joc. Desenvolupament: Partida en petits grups. Modalitat "El més ràpid guanya". Reforç: Anàlisi d'estratègies per identificar animals més ràpidament. Ampliació: Experimentació amb una nova modalitat de joc (Escapa't dels animals). Tancament: Reflexió sobre el que han millorat durant el joc.		
Activitat 3	Memory d'Animals Vertebrats Inici: Explicació de les regles del Memory. Instruccions incloses al joc. Desenvolupament: Partida en petits grups amb modalitat clàssica i associativa. Reforç: Reflexió sobre les estratègies de memòria emprades. Ampliació: Variants amb temps limitat o noves regles. Tancament: Discussió sobre la millora en la identificació d'animals.		
Activitat 4	L'animal Intrús Inici: Presentació del joc: explicar les normes i mostrar les imatges dels animals. Instruccions incloses al joc. Desenvolupament: Els alumnes treballen en petits grups per identificar l'animal intrús entre cinc imatges d'un mateix grup. Reforç: Discussió en grups sobre les raons per les quals han triat l'intrús.		

	Ampliació: Creació de les seves pròpies targetes amb animals i jugar amb altres grups. Tancament: Reflexió sobre el que han après sobre els animals vertebrats i les seves característiques distintives.
Activitat 5	Aplicació del Pensament Computacional Inici: Reflexió sobre les estratègies utilitzades en els jocs. Desenvolupament: Repte de Dobble i Memory combinats amb animals. Reforç: Discussió sobre com millorar les estratègies. Ampliació: Creació de noves regles de joc pels alumnes. Tancament: Autoavaluació i coavaluació del treball realitzat.
Recursos	
Correspondència programació aula	Coneixement del medi natural, social i cultural. Matemàtiques.
Espais	Aula grup-classe (infantil / primària).
Tecnologies	Ordinador d'aula connectat a projector. Imprimibles.
Materials	Imprimibles: Cartes del Dobble i Memory i fitxa de l'Animal intrús.
Agrupaments	Cooperatiu, gran grup (grup classe), per parelles, petits grups (3-5 alumne).
Habilitats i destreses	Autoregulació emocional, pensament reflexiu (metacognició), treball en equip i col·laboració.
Rutines del pensament	Pensar en veu alta.
Hàbit mental	Atenció i concentració, creativitat, imaginació i innovació, pensar sobre el pensament (Metacognició).
Aprendre a pensar tècniques	Brainstorming (pluja o tempesta d'idees), reflexió individual.
Habilitats Emocionals	Autocontrol emocional, resolució de conflictes, col·laboració i treball en equip.
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 2P CMNSC 2.1. Formular preguntes i realitzar prediccions raonades, demostrant curiositat pel medi natural, social i cultural pròxim. A2 Matemàtiques 2P MAT 4.1. Automatitzar situacions senzilles de la vida quotidiana que es realitzin pas a pas o segueixin una rutina utilitzant de manera pautada principis bàsics del pensament computacional. 2P MAT 8.1. Treballar en equip de manera activa i respectuosa, comunicant-se adequadament, respectant la diversitat del grup i establint relacions saludables basades en la igualtat i la resolució pacífica de conflictes.	
Avaluació	Criteris de qualificació

Rúbrica amb nivells d'assoliment.

Puntuació total: Suma els punts obtinguts en cada criteri. El màxim de punts és 24.

Interpretació de la puntuació:

24-20 punts: Expert

19-15 punts: Avançat

14-10 punts: Aprenent

9 o menys punts: Novell

Avaluació	Instruments d'avaluació
Rúbrica d'avaluació.	