

QUÈ SABEM DE LA UNIÓ EUROPEA?

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Eta	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Primària	3r cicle	5è i 6è	SA (part Pensament Computacional)
Títol			
Què sabem de la Unió Europea?			
Aquests recull d'activitats de Pensament Computacional s'engloben dins una SA de la Unió Europea.			
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 de la Unió Europea de manera lúdica, despertant la seva curiositat i activant els coneixements previs sobre els països, les banderes i els monuments més emblemàtics.			
Activitat introductòria			
"Descobrim Europa!" L'alumnat participa en una pluja d'idees sobre la Unió Europea, identificant països, banderes i monuments coneguts. A continuació, es realitza un joc de preguntes ràpides en grups, on han d'associar imatges de banderes i monuments amb els seus països corresponents. Opcional: Introduir els països de la Unió Europea amb el llibre <i>Sopa de Europa</i>, Rafael Ordóñez.			
Competències			
Plurilingüe		Comunicació Lingüística	
Digital		Matemàtica, Ciència, Tecnologia i Enginyeria	☒
Ciutadana		Personal, Social i Aprenre a Aprenre	
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.2.2. Fases del pensament computacional (descomposició d'una tasca en parts més senzilles, reconeixement de patrons i creació d'algorismes senzills per a la resolució del problema...). 3P CMNSC C.1.3. L'entorn natural. La diversitat geogràfica de les Illes Balears, d'Espanya i d'Europa. Representació gràfica, visual i cartogràfica a través de mitjans i recursos analògics i digitals usant les Tecnologies de la Informació Geogràfica (TIG). 3P CMNSC C.3.5. Illes Balears, Espanya i Europa. Les principals institucions de les Illes Balears, d'Espanya i de la Unió Europea, dels seus valors i de les seves funcions. Els àmbits d'acció de les institucions europees i la seva repercussió en l'entorn.			
Activitats / Sessions			
Activitat Introducció	Introducció a la Unió Europea Inici: Pluja d'idees sobre la UE, els seus països, banderes i monuments. Desenvolupament: Joc de preguntes ràpides amb imatges de banderes i monuments. Reforç: Associació de targetes amb banderes i monuments. Ampliació: Discussió sobre la importància del patrimoni europeu. Tancament: Reflexió sobre el que s'ha descobert.		
Activitat 2	Dobble de banderes i països de la UE 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 trobar patrons més ràpidament. Ampliació: Experimentació amb una nova modalitat de joc (Escapa't de les cartes). Tancament: Reflexió sobre el que han millorat durant el joc.		
Activitat 3	Memory de banderes i monuments Inici: Explicació de les regles del Memory. Instruccions incloses al joc. Desenvolupament: Partida en petits grups amb modalitat clàssica i associativa. Reforç: Reflexió sobre estratègies de memòria emprades. Ampliació: Variants amb temps limitat o noves regles. Tancament: Discussió sobre la millora en la identificació d'elements.		
Activitat 4	Aplicació del pensament computacional Inici: Reflexió sobre les estratègies utilitzades en els jocs. Desenvolupament: Repte de Dobble i Memory combinats. 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.
Espais	Aula grup-classe.
Tecnologies	Ordinador d'aula connectat a projector.
Materials	Imprimibles.
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 3P CMNSC 3.2. Dissenyar possibles solucions als problemes plantejats d'acord amb tècniques senzilles dels projectes de disseny i pensament computacional, mitjançant estratègies bàsiques de gestió de projectes cooperatius, tenint en compte els recursos necessaris i establint criteris concrets per avaluar el projecte. 3P CMNSC 8.1. Contribuir al benestar individual i col·lectiu i a l'assoliment dels valors de la integració europea a través del coneixement dels processos geogràfics, històrics i culturals que han conformat la societat actual, valorant la diversitat cultural o afectiva i sexual, la cohesió social, i mostrant empatia i respecte per les minories i per la igualtat de gènere 3P CMNSC 9.2. Explicar el funcionament general dels òrgans de govern del municipi, de les comunitats autònomes, de l'Estat espanyol i de la Unió Europea, valorant les seves funcions i la gestió dels serveis públics per a la ciutadania.	
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.	