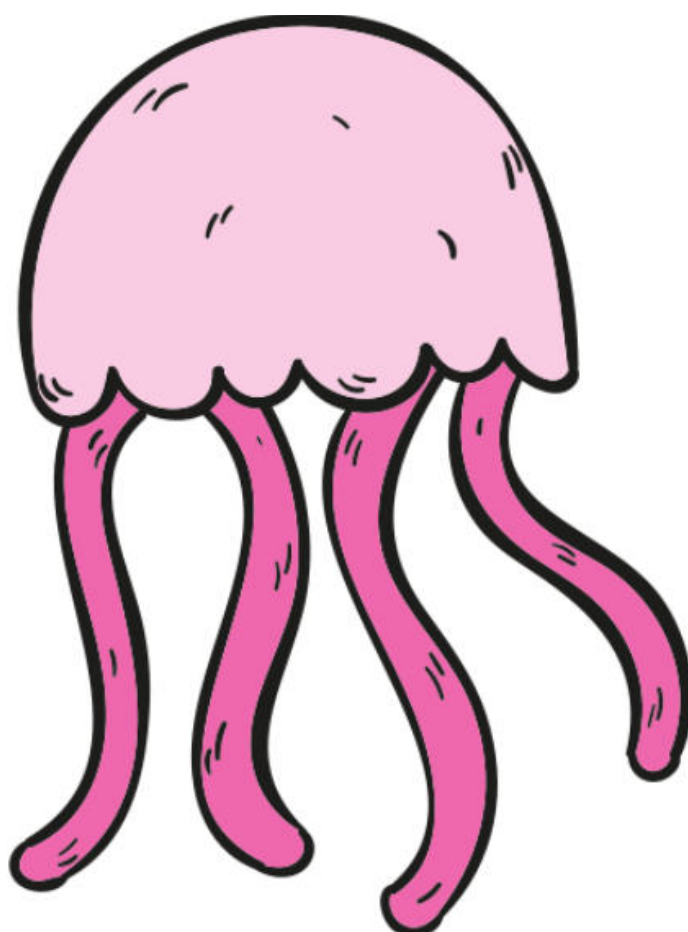


ANIMALS: TOTS IGUALS PERÒ DIFERENTS

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapla	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Infantil	2n cicle	4t, 5è, 6è	Taller
Títol			
Animals: Tots iguals però diferents			
Objectius			
Observar i explorar l'entorn familiar, natural, social i cultural.			
Activitat introductòria			
En una primera sessió presentarem a l'alumnat el kit Let's go Code! Els demanem si alguna vegada han fet "de robots". Realitzarem la proposta del kit amb l'objectiu de que els infants es familiaritzin amb la formulació i seguiment d'ordres. A continuació descobrirem el set, explorarem el material i provocarem la formulació d'hipòtesis: - Per què pensau que serveixen les estoretes? - Per què pensau que són de colors diferents? - Per a què trobau que pot servir aquesta targeta? (targetes especials i targetes condicionants). - El robot es desplaçarà tot sol? Necessitarà algun tipus d'instrucció? En qualsevol activitat d'aquest caire és molt important aclarir el vocabulari, ja que si anomenen de diferent manera a un sol objecte i/o acció és un fet que dificulta la correcta comprensió i/o formulació d'ordres. També és important arribar a un consens pel significat de les targetes especials (moll, engranatge i bloqueig) i condicionants (propulsor i comodí). Respecte al plantejament del contingut curricular podem crear un món imaginari on hi ha robots animals però, com que són Robots, els hem de programar perquè puguin néixer, alimentar-se i viure on els correspon. Així que necessiten una eina de programació. Els podem dir que ja poden saber quina és. L'objectiu és que de forma autònoma facin una transferència del que ja han experimentat amb el material del Let's go Code! i vegin la necessitat de tornar-lo a emprar. Ja en aquest moment ajustarem l'explicació de la tasca als infants que l'han de realitzar segons siguin d'un curs o un altre.			
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 S5 Nocions espacials bàsiques en relació amb el propi cos, els objectes i les accions, tant en repòs com en moviment. 2I A2 C S5 Respecte i protecció del medi natural. 2I A2 C S6 Empatia, cura i protecció dels animals. Respecte pels seus drets.			
Activitats			
Nivell 1	Inici: Introduïrem la temàtica “ Els animals “. Explicarem que són éssers vius i establirem el paralelisme amb l'ésser humà. Xerrarem del 3 grans hàbitats: aire, terra i aigua. Desenvolupament: -Muntatge composició d'estoretes. En donarem una a cada un i les col·locaran lliurement. -Relació de conceptes: Es distribuiran les tres imatges corresponents als 3 grans hàbitats (aire, terra i aigua). Es presentarà a l'alumnat un animal. El repte serà aconseguir dur l'animal fins al seu hàbitat. Es repetirà aquest mateix repte amb 2 animals més. Els animals seran peix, ca i papallona.		
Nivell 2	Inici: Introduïrem la temàtica “ Els animals “. Explicarem que són éssers vius i establirem el paralelisme amb l'ésser humà. Volem arribar a la conclusió de quines són les necessitats bàsiques: alimentació i habitat. Per realitzar l'activitat ens quedarem únicament amb els animals terrestres. Desenvolupament: -Muntatge composició d'estoretes. En donam una a cada alumne i les col·loquen seguint un patró. Per exemple: taronja, verd, blau i lila. -Relació de conceptes: Es distribueixen les tres imatges corresponents als 3 grans hàbitats (aire, terra i aigua). També es distribueixen els aliments corresponents als animals que presentarem. Es presenta a l'alumnat un animal. El repte és aconseguir dur l'animal fins al seu aliment. Es repetirà aquest mateix repte amb els altres animals. Els animals seran: gallina, vaca, mico, ca, conill i serp. Els aliments seran: plàtan, pastanaga, blat de moro, herba, ratolí i ossos.		
Nivell 3	Inici: Introduïrem la temàtica “Els animals “. Explicarem que són éssers vius i establirem el paralelisme amb l'ésser humà. Volem arribar a la conclusió de quines són les necessitats bàsiques: alimentació, relació amb l'ésser humà (domèstic o salvatge) i reproducció (ovípar o vivípar). Per realitzar l'activitat ens quedarem únicament amb els animals terrestres. Desenvolupament: - Muntatge composició d'estoretes: En donarem una a cada alumne i les col·locaran seguint les normes bàsiques del Sudoku (no es pot repetir color ni a la mateixa fila ni a la		

	mateixa columna). Una altra opció és donar coordenades per a la col·locació de les estoretes, en cas que es faci un treball previ. - Relació de conceptes: Es distribuïran les tres imatges corresponents als 3 grans hàbitats (aire, terra i aigua). També es distribuïran els aliments corresponents als animals que presentarem. Es presentarà a l'alumnat un animal. També es col·locaran dues imatges que representin la gestació animal (ous i panxa). El repte serà aconseguir que l'animal faci un recorregut amb un ordre determinat. Primer ha d'arribar a la imatge que representa el seu naixement, després ha d'arribar al seu aliment i finalment a l'estoreta representativa de la condició domèstic o salvatge. Es repetirà aquest mateix repte amb els altres animals. Els animals seran: peix, ca, gallina, mico, conill, serp i vaca. Els aliments són: plàtan, blat de moro, ossos, herba, ratolí i pastanaga.
Recursos	
Correspondència programació aula àrea curricular	Descobriment i exploració de l'entorn.
Espais	Aula grup-classe.
Tecnologies	Cap (proposta de pensament computacional desendollat).
Materials	Kit Let's Go Code! Imprimibles: Targetes representatives (animals, aliments, hàbitats, gestació i animal).
Agrupaments	Activitat en gran grup.
Habilitats i destreses	Comunicació oral i escrita. Escolta activa. Resolució de problemes. Treball en equip i col·laboració.
Rutines del pensament	Afirmo, don suport, em demano. Comparar i contrastar.
Hàbit mental	Aprendre de l'experiència. Atenció i concentració. Control d'impulsos.. Pensament interdependent
Aprendre a pensar tècniques	Classificació i categorització.
Habilitats Emocionals	Col·laboració i treball en equip.
Tècniques cooperatives	No adients.
Recursos Personals	Docent, especialista de suport, docent +1
Altres	
Avaluació	Criteris d'avaluació
A2. Descobriment i exploració de l'entorn 2I A2 C 1.1. Establir diferents relacions entre els objectes a partir de les seves qualitats o atributs, i mostrar curiositat i interès.	

2I A2 C 1.3. Situar-se adequadament en els espais habituals, tant en repòs com en moviment, aplicant els seus coneixements sobre les nocions espacials bàsiques i jugant amb el propi cos.

2I A2 C 2.5. Programar seqüències d'accions o instruccions per a la resolució de tasques analògiques i digitals, i desenvolupar habilitats bàsiques de pensament computacional.

Avaluació	Criteris de qualificació
• CRITERIS A QUALIFICAR RÚBRICA D'AVALUACIÓ: Nivell inicial (1) Nivell bàsic (2) Nivell notable (3) Nivell excel·lent (4) • CRITERIS A QUALIFICAR PER OBSERVACIÓ: - Identificació d'hàbitats: Reconeix correctament l'hàbitat de cada animal (aire, terra i aigua). - Relació alimentària: Relaciona l'animal amb el seu aliment de forma adequada. - Comprensió del cicle vital: Reconeix i ordena correctament el naixement, alimentació i domesticació/salvatgia. - Seqüenciació d'instruccions: Programa correctament el recorregut utilitzant les targetes de forma lògica. - Aplicació nocions espacials: Sap col·locar les estoretes segons les normes (patró, coordenades, Sudoku). - Participació i col·laboració: Participa activament, respecta els torns i col·labora amb el grup. Els criteris els qualificarem atenent als ítems següents: SI / SI AMB SUPORT/ NO.	
Avaluació	Instruments d'avaluació
• Rúbrica d'avaluació. • Sistema d'observació continuada.	