

ANEM DE COMPRES!

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA 16/06/2025

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Primària	1r cicle	2n	Activitats
Títol			
Anem de compres!			
Objectius			
b) Desenvolupar hàbits per al treball individual i en equip, hàbits d'esforç i de responsabilitat en l'estudi, així com actituds de confiança en un mateix, sentit crític, iniciativa personal, curiositat, interès i creativitat en l'aprenentatge i esperit emprenedor. e) 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, i desenvolupar hàbits de lectura. 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.			
Activitat introductòria			
Aquesta activitat introductòria consisteix a simular un mercat amb objectes de joguina/targetes amb imatges i preus visibles. L'alumnat, en grups, exploren els objectes, observen i comparen els preus, i reflexionen sobre quins són més cars i quins més barats. Aquesta activitat se centra especialment en la classificació i comparació: poden agrupar els objectes segons si són cars, barats o tenen el mateix preu, i ordenar-los de menor a major preu. Es poden fer preguntes com ara: "Quin és l'objecte més car? Quin és el més barat? Hi ha objectes amb el mateix preu?" Finalment, es presenta el material LET'S GO CODE i es fa una breu demostració de com programar un recorregut per arribar fins a un objecte determinat. Aquesta activitat ajuda l'alumnat a familiaritzar-se amb els conceptes de classificació, comparació de preus i programació abans d'afrontar el repte principal.			
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. Matemàtiques 1P MAT A.2.1. Estimacions raonades de quantitats en contextos de resolució de problemes. 1P MAT A.3.2. Suma i resta de nombres naturals resoltes amb flexibilitat i sentit: utilitat en situacions contextualitzades, estratègies i eines de resolució i propietats i ús de diferents materials manipulatius. 1P MAT F.2.2. Participació activa en el treball en equip: interacció positiva i respecte pel treball dels altres.			
A3. Llengua catalana i literatura 1P CAT B.3.1. Interacció oral: interacció oral adequada en contextos informals, escolta activa, assertivitat, resolució dialogada de conflictes i cortesia lingüística. L'expressió i escolta empàtica de necessitats, vivències i emocions pròpies i alienes.			
Activitats			
Sessió 1	Inici: Explicació de la tasca (presentem el repte): cada grup rebrà una targeta amb el seu pressupost i haurà de seleccionar, entre els objectes disponibles, quins vol comprar per aconseguir el màxim nombre d'objectes sense superar l'import assignat. Desenvolupament: Els grups exploren els objectes i preus, identifiquen els que poden comprar i planifiquen la seva compra. Sumen els preus dels objectes seleccionats, comproven que no superen el pressupost i, si cal, ajusten la selecció. Amb el material LET'S GO CODE, programen el recorregut que ha de fer el “robot” (o un company) per passar per les estoretes corresponents i recollir els objectes seleccionats. Han de seqüenciar correctament les instruccions per arribar a cada objecte en l'ordre triat. Es fomenta el diàleg, la presa de decisions i la justificació de les opcions triades. PReforç: Eden treballar amb menys objectes o preus més senzills, o rebre suport per fer les sumes. Es poden fer preguntes guiades per ajudar-los a validar els seus càlculs i decisions. Ampliació: Poden buscar combinacions alternatives per optimitzar encara més la compra, comparar preus d'objectes repetits o plantejar-se reptes addicionals (per exemple, trobar una combinació que gastí exactament tot el pressupost). Tancament: Cada grup exposa la seva selecció d'objectes i explica l'estratègia seguida. Es fa una posada en comú per compartir diferents maneres d'optimitzar la compra i es resolen dubtes.		
Sessió 2	Inici: Comencem la sessió explicant que avui els alumnes seran creadors del seu propi mercat. Cada grup haurà de dibuixar en targetes diferents objectes, aliments, roba o altres productes que els agradaria trobar al mercat. També rebrà una targeta amb un		

	pressupost. I hauran de seleccionar, entre els objectes disponibles, quins vol comprar per aconseguir el màxim nombre d'objectes sense superar l'import assignat. Desenvolupament: Primer, cada grup dibuixa a les targetes diferents objectes, aliments, roba o altres productes i el seu preu, decidit lliurement (sempre amb preus realistes i variats). Quan tots han acabat, es barregen les targetes i es col·loquen damunt les estoretes del LET'S GO CODE creant un mercat únic i original fet pels mateixos alumnes. A continuació, cada grup rep la seva targeta de pressupost, ha de seleccionar, entre tots els objectes creats, quins volen "comprar" per aconseguir el màxim nombre d'objectes o els que més els interessin, sense superar la quantitat de diners disponible. Han de sumar els preus i comprovar que no es passen del pressupost. Amb el material LET'S GO CODE, cada grup programa el recorregut necessari per passar a recollir els objectes seleccionats, col·locant les targetes als punts del recorregut. Han de seqüenciar correctament les instruccions i executar el recorregut per aconseguir les seves compres. Reforç: Poden treballar amb menys objectes o preus més senzills, i rebre ajuda per fer les sumes i la programació. Ampliació Poden inventar nous objectes, afegir descomptes, crear ofertes especials o reptes addicionals (per exemple, comprar un objecte de cada categoria: menjar, roba, joguina...). Tancament: Finalitzem la sessió compartint els resultats, cada grup mostra els seus dibuixos, explica les seves compres i el recorregut programat, i reflexiona sobre com han pres les decisions i què han après de la gestió del pressupost i la programació. Es valora la creativitat i la col·laboració de tot el grup.
Recursos	
Correspondència programació aula àrea curricular	Matemàtiques. Llengua catalana i literatura.
Espais	Aula grup-classe.
Tecnologies	
Materials	Set Let's Go Code. Imprimibles: Targetes de colors amb la imatge de l'article i el seu preu. Targetes amb el pressupost de cada grup. Targetes en blanc.
Agrupaments	Petits grups (6-8 alumnes).
Habilitats i destreses	Argumentació i defensa d'opinions. Comunicació oral i escrita. Resolució de problemes. Treball en equip i col·laboració.
Rutines del pensament	Pensar en veu alta.

Hàbit mental	Aprendre de l'experiència. Atenció i concentració.
Aprendre a pensar tècniques	Plantejament de problemes. Reflexió individual.
Habilitats Emocionals	Col·laboració i treball en equip. Empatia. Autoestima i confiança.
Tècniques cooperatives	Cadenes de preguntes i respostes.
Recursos Personals	Docent i Especialista de suport.
Altres	
Avaluació	Criteris d'avaluació
A2. Matemàtiques 1P MAT 1.1. Comprendre les preguntes plantejades a través de diferents estratègies o eines, reconeixent la informació continguda en problemes de la vida quotidiana. 1P MAT 2.1. Emprar algunes estratègies adequades en la resolució de problemes. 1P MAT 5.2. Reconèixer les matemàtiques presents en la vida quotidiana i en altres àrees establint connexions senzilles entre elles. A3. Llengua catalana i literatura 1P CAT 3.2. Participar en interaccions orals espontànies, incorporant estratègies elementals d'escolta activa i de cortesia lingüística.	
Avaluació	Criteris de qualificació
- Rúbrica d'avaluació: Nivell 1: En procés Nivell 2: Suficient Nivell 3: Bé Nivell 4: Excel·lent - Rúbrica individual d'autoavaluació: Ho he fet molt bé Ho he fet una mica Encara m'ha costat - Rúbrica de coavaluació: Sí Una mica No gaire	
Avaluació	Instruments d'avaluació
- Rúbrica d'avaluació. - Rúbrica individual d'autoavaluació. - Rúbrica de coavaluació.	

