

LA TEMPERATURA DELS COLORS

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Eta	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Primària	1r cicle	2n	Situació d'aprenentatge
Títol			
La temperatura dels colors			
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. g) Desenvolupar les competències logico-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. j) Utilitzar diferents representacions i expressions artístiques i iniciar-se en la construcció de propostes visuals i audiovisuals.			
OBJECTIUS ESPECÍFICS:			
- Utilitzar diferents representacions i expressions artístiques i iniciar-se en la construcció de propostes visuals i audiovisuals. - Identificar i classificar dels colors en categories de càlids i freds. - Desenvolupar el pensament computacional mitjançant la creació de seqüències de fletxes per resoldre reptes de classificació i recorreguts condicionats. - Aplicar el concepte de condicional bàsic en el disseny d'algorismes. - Fomentar la resolució de problemes, la lògica i la planificació. - Promoure el treball en equip i la comunicació per assolir un objectiu comú.			
Activitat introductòria			
Conversa sobre conceptes de "fred" i "calor" en la vida quotidiana (roba, menjar, temps). Traslladar aquests conceptes als colors. Mostrar exemples d'imatges amb predomini de colors càlids (foc, sol, desert) i colors freds (gel, mar, nit). Introduir els colors càlids (vermell, taronja, groc) i freds (blau, verd, morat).			
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			
A6. Educació artística 2P EA C Elements configuratius bàsics del llenguatge visual i les seves possibilitats expressives: punt, línia, pla, textura, color. 2P EA C Tècniques, materials i recursos informàtics i tecnològics bàsics: la seva aplicació per a la captura i manipulació de produccions plàstiques i visuals.			
Activitats			
Sessió 1	Inici: - Benvinguda i repàs breu del funcionament del "Let's Go Code". - Introducció al concepte de colors càlids i freds. Mostrar exemples i demanar a l'alumnat que classifiquin alguns objectes o imatges. - Explicar la dinàmica de l'activitat: "Avui, el nostre robot viatjarà pel tapís per trobar i classificar colors segons la seva 'temperatura'". Desenvolupament: Organització: Dividir la classe en petits grups (3-4 alumnes) i donar a cada grup el material. Configuració del tapís: Col·locar targetes de colors barrejades (càlids i freds) en diferents caselles del tapís. Es poden utilitzar les targetes del joc per aplicar condicionals. Reptes: triarem els diferents reptes de les targetes. Reforç: Es pot guiar-los més de prop, oferir menys fletxes per triar, o fer reptes de només un color. Revisar junts pas a pas la seqüència. Utilitzar el llenguatge verbal per descriure els moviments.		
	Ampliació: Es poden proposar reptes més complexos: Utilitzar el mínim nombre de fletxes. Afegir obstacles al tapís (targetes del joc de let's Go Code). Crear ells mateixos els seus propis reptes de mesclades de colors per a un altre grup.		
	Tancament:		

	Posada en comú: Cada grup comparteix un dels reptes que han resolt i explica breument quins colors han "barrejat" i com ho han fet amb les fletxes. Repàs dels colors primaris i secundaris. Reflexió: "Què hem après avui dels colors i de la programació amb el Let's Go Code?", "Ha estat fàcil? Què ha estat el més difícil? Com ho hem resolt?". Connexió amb la vida real: On veiem aquestes mesclades de colors? Com es poden fer servir els colors?
Recursos	
Correspondència programació aula àrea curricular	Educació artística (Plàstica).
Espais	Aula.
Tecnologies	
Materials	Set Let's Go Code. Imprimibles: Colors càlids i freds.
Agrupaments	Petits grups.
Habilitats i destreses	Reconeixement i discriminació visual de colors. Anàlisi de situacions i reptes. Planificació i disseny d'una seqüència. Pensament lògic i deductiu. Resolució de problemes. Atenció i concentració.
Rutines del pensament	"Veig, Penso, Em pregunto": Per introduir els colors o els reptes. "Què veig en aquesta targeta de repte? Què penso que hem de fer? Què em pregunto per resoldre-ho?" "Què sabem? Què volem saber? Què hem après?": Després de la introducció o al final de l'activitat per consolidar coneixements. "Abans, Ara, Després": Per pensar en la seqüència de fletxes. "Què fem abans, què fem ara, què fem després?"
Hàbit mental	Persistència: No rendir-se davant els errors i intentar-ho de nou. Flexibilitat de pensament: Buscar diferents camins o solucions quan una no funciona. Pensar de forma clara i precisa: Organitzar les fletxes de manera lògica. Metacognició: Reflexionar sobre com s'ha pensat i resolt el problema.
Aprendre a pensar tècniques	Assaig i error: Provar seqüències de fletxes i corregir si no funcionen.

	Descomposició: Desglossar el problema de la mescla de colors en passos més petits (anar a un color, després a l'altre). Reconeixement de patrons: Identificar rutes o seqüències efectives. Visualització: Imaginar el moviment del codificador abans de col·locar les fletxes.
Habilitats Emocionals	Gestió de la frustració: Davant els errors en la programació. Celebració dels èxits: Reconeixement mutu quan es resol un repte. Empatia: Entendre les idees dels companys, fins i tot si són diferents. Confiança en un mateix: Al dissenyar la seva pròpia programació.
Tècniques cooperatives	Treball en equip (estructurat): Cada membre del grup pot tenir un rol (ex: un llegeix el repte, un altre col·loca les fletxes, un tercer mou el codificador, un quart verifica). "Pensar-Parlar-Compartir": Abans de posar les fletxes, cada alumne pensa la seva solució, després la parla amb el company, i finalment el grup la comparteix i decideix. Parelles cooperatives: Els alumnes treballen per parelles per resoldre un repte i després ho comparteixen amb el grup més gran. Revisió entre iguals: Els grups poden intercanviar les seves programacions o reptes per veure si un altre grup pot resoldre'ls.
Recursos Personals	Docent.
Altres	
Avaluació	Criteris d'avaluació
A6. Educació artística 1P EA 3.1. Produir obres pròpies de manera guiada, utilitzant algunes de les possibilitats expressives del cos, el so, la imatge i els mitjans digitals bàsics, tot mostrant confiança en les capacitats pròpies. 1P EA 4.2. Prendre part en el procés cooperatiu de produccions culturals i artístiques de forma respectuosa i utilitzant elements bàsics de diferents llenguatges i tècniques artístiques. CRITERIS ESPECÍFICS: - Identifica els colors càlids i freds. - Crea seqüències de fletxes lògiques i correctes amb el "Let's Go Code" per guiar el codificador a través dels colors necessaris per a cada mescla. - Reconeix i depura errors en la seva seqüència de programació per aconseguir el repte de colors.	

- Participa activament en el grup, comunicant les seves idees i col·laborant amb els companys per resoldre els reptes.
- Mostra interès i curiositat per l'aprenentatge dels colors i l'ús de les eines de programació.
- Utilitza el vocabulari bàsic dels colors i conceptes com "programar", "seqüència" o "repte".

Avaluació

Criteris de qualificació

- El procés d'avaluació serà continu i global, orientat a valorar el desenvolupament de les competències clau i els sabers bàsics.

- Rúbrica d'avaluació:

La qualificació no serà numèrica, sinó que es basarà en el nivell de consecució dels objectius d'aprenentatge. Es podrà utilitzar una escala de valoració qualitativa per a cada alumne/a, en relació amb els criteris d'avaluació establerts:

Nivell A: Expert. L'alumne/a demostra una comprensió excel·lent i aplica amb autonomia els conceptes artístics i de pensament computacional. Identifica les obres d'art sense dificultat, crea seqüències de moviments de forma eficient i resol els errors de manera autònoma. Col·labora activament i proposa millores.

Nivell B: Avançat. L'alumne/a comprèn i aplica els conceptes artístics i de pensament computacional. Identifica les obres correctament, crea seqüències de moviments adequades i corregeix els errors amb poca ajuda. Participa de manera col·laborativa.

Nivell C: Novell. L'alumne/a identifica els conceptes artístics i el pensament computacional amb suport. Necessita certa guia per identificar les obres i per crear o corregir les seqüències de moviments. Participa amb un grau de suport moderat.

Nivell D: Aprenent. L'alumne/a mostra dificultats significatives en la comprensió i aplicació dels conceptes, tot i el suport. Necessita ajuda substancial per realitzar les tasques.

Aspectes a considerar per a la qualificació final:

- Participació i actitud: Implicació en les activitats individuals i de grup.
- Comprensió de conceptes: Demostració que entén les obres d'art i els principis bàsics de seqüenciació.
- Resolució de reptes: Capacitat per planificar camins i depurar errors en el joc.
- Col·laboració: Interacció positiva amb els companys en el treball en grup.

Avaluació

Instruments d'avaluació

- Rúbrica d'avaluació.
- Observació directa i sistemàtica del docent durant el desenvolupament de l'activitat: Participació activa dels alumnes.
Capacitat per identificar les obres d'art a partir de les preguntes.
Habilitat per planificar i executar la seqüència de moviments amb Let's Go Code.
Resolució de problemes (depuració d'errors) quan la seqüència no funciona.
Interacció i col·laboració amb els companys.

- Diari de classe/Notes de camp: Per registrar anècdotes, dificultats o èxits destacables de cada alumne o grup.
- Preguntes orals en la posada en comú: Per valorar la comprensió dels conceptes artístics i del procés de pensament computacional.