

DESCOBRIM LA MÀGIA DELS COLORS

PC desendollat

**QUINS COLORS
ES MESCLEN
PER FER LILA?**



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Primària	1r	2n	Situació d'aprenentatge
Títol			
Descobrim la màgia 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 anomenar els colors primaris (vermell, blau, groc). - Conèixer les mesclades dels colors primaris per obtenir els colors secundaris (verd, taronja, morat). - Desenvolupar el pensament computacional mitjançant la creació de seqüències de fletxes per resoldre reptes. - Fomentar la resolució de problemes i la lògica seqüencial. - Promoure el treball en equip i la comunicació per assolir un objectiu comú. - Desenvolupar la capacitat d'observació i d'anàlisi de patrons de colors.			
Activitat introductòria			
Breu conversa sobre els colors que ens envolten, on els trobem. Preguntar a l'alumnat si saben quins són els colors primaris i si s'imaginen què passa si els barregem. Mostrar les fletxes de "Let's Go Code" i explicar breument la seva funció.			
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 presentació del "Let's Go Code" (si no el coneixen). Explicar que avui el farem servir per descobrir secrets de colors. Preguntes detonants: "Quins colors coneixeu?", "Sabem que si barregem colors en surten de nous, quins creieu que són els colors que no es poden fer barrejant-ne d'altres?" (Introduir els colors primaris). Presentar les targetes grans dels colors primaris. Explicar la dinàmica bàsica del "Let's Go Code": Moure el codificador per les caselles seguint les fletxes. Fer una prova senzilla amb 2-3 fletxes. Desenvolupament: Dividir la classe en petits grups (3-4 alumnes). Configuració del tapís: Col·locar al tapís, en caselles separades i accessibles, les targetes dels colors primaris (vermell, blau, groc). La posició pot variar per cada repte. Presentar un repte: Per exemple, una targeta amb el color VERD. Explicar que per aconseguir el color verd, el codificador haurà de "passar" pels colors primaris que el formen. "Quins colors primaris necessitem per fer verd?" (Groc i Blau). L'alumnat, en grup, han de dissenyar la seqüència de fletxes per moure el codificador des d'una casella d'inici (pre-definida o escollida per ells) fins a la casella del groc, i d'allà a la casella del blau (o a l'inrevés). No cal que el codificador es quedi a la casella del color, només que "passi" per ella. Han de col·locar les fletxes en ordre al costat del tapís. Un cop tenen la seqüència, un membre del grup mou el codificador pel tapís seguint les fletxes. Verificació: Si el codificador ha passat per les caselles correctes (groc i blau), el repte s'ha superat. Es pot fer una petita celebració.		

	Repeticions: Repetir el procés amb altres colors secundaris (taronja, morat) i les seves respectives mescles de primaris. Variacions: Els reptes poden ser un objecte amb un color secundari que han de "crear". El repte pot ser "Troba el camí per mesclar el vermell i el groc". 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. Crear ells mateixos els seus propis reptes de mescles 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 mescles 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 primaris i mescles.
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 primaris (vermell, blau, groc) i els anomena correctament. • Coneix les mescles bàsiques de colors primaris per obtenir els colors secundaris (verd a partir de blau i groc; taronja a partir de vermell i groc; morat a partir de vermell i blau). • Crea seqüències de fletxes lògiques i correctes amb el "Lets 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 primaris, secundaris 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.