

CLASSIFICAM ANIMALS AMB EL TREN: VERTEBRATS O INVERTEBRATS?

Robot de terra



PROPOSTA DIDÀCTICA			
Data d'elaboració:			Curs 2024/25
Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Primària	1r cicle	2n	Taller
Títol			
Classificam animals amb el tren: vertebrats o invertebrats?			
Objectius			
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. i) Desenvolupar les competències tecnològiques bàsiques i iniciar-se en la seva utilització per a l'aprenentatge, tot desenvolupant un esperit crític davant el seu funcionament i els missatges que reben i elaboren. l) Conèixer i valorar els animals i les plantes més pròxims a l'ésser humà i adoptar maneres de comportament que afavoreixin l'empatia i la seva cura.			
Activitat introductòria			
Exploració inicial i observació d'animals - Activitat d'imatges o vídeos d'animals diversos: tortuga, papallona, formiga, peix, gos, medusa, serp, etc. - Conversa i hipòtesis: tenen esquelet? com es mouen? són grans o petits? - Introducció dels dos grans grups: vertebrats (amb columna vertebral) i invertebrats (sense). - Classificació amb targetes o joguines: els alumnes col·loquen els animals en dos murals o contenidors físics.			
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			
A1. Coneixement del medi natural, social i cultural			

1P CMNSC A.2.3. Classificació i identificació dels éssers vius, inclòs l'ésser humà, d'acord amb les seves característiques observables.

1P CMNSC B.1.1. Dispositius i recursos de l'entorn digital d'aprenentatge d'acord amb les necessitats del context educatiu.

1P CMNSC B.2.1. Fases dels projectes de disseny: prototipatge, prova i comunicació.

1P CMNSC B.2.2. Materials adequats a la consecució del projecte de disseny.

1P CMNSC B.2.3. Iniciació a la programació a través de recursos analògics o digitals adaptats al nivell lector de l'alumne (activitats desendollades, plataformes digitals d'iniciació a la programació, robòtica educativa...).

1P CMNSC B.2.4. Estratègies bàsiques de treball en equip.

Activitats

Sessió 1

Inici:

Recordatori inicial i repte (10-15 min).

Recordem els dos grups d'animals i les característiques clau.

Proposta del repte: "El tren ajudarà a portar cada animal a l'estació correcta segons si és vertebrat o invertebrat."

Desenvolupament:

Per grups muntar en recorregut amb dues bifurcacions: una part del circuit va cap a l'estació vertebrats, l'altra part cap a l'estació invertebrats.

Cada equip ha de decorar l'arribada i crear escenaris on viuen els diferents animals.

Reforç:

Donar la imatge del recorregut que han de muntar. (Fitxa)

Ampliació:

- Cada grup poden pensar endevinalles d'animals i que l'alumnat hagi de resoldre'l. Classificar els animals obtinguts utilitzant el recorregut.
- Podríem utilitzar el tren per classificar els animals segon un altre criteri? (ovípar/vivípar, carnívor/herbívor, ...)
- Podem afegir més de dues respostes correctes afegint camins.

Tancament:

Posar en comú el que s'ha treballat a l'aula. Què m'ha agradat? Què canviaria?

Recursos

Correspondència programació aula àrea curricular	Coneixement del medi natural, social i cultural
Espais	Aula grup-classe.
Tecnologies	Robot de terra LEGO Coding Express.
Materials	Kit LEGO Coding Express. Imprimibles.
Agrupaments	Petit grup i grup-classe.
Habilitats i destreses	Resolució de problemes. Treball en equip i col·laboració.
Rutines del pensament	Descompon-raona-aplica.
Hàbit mental	Autoreflexió, establiment d'objectius, perseverança en tasques difícils.
Aprendre a pensar tècniques	Plantejament de problemes.

Habilitats Emocionals	Empatia, regulació emocional, treball en equip.
Tècniques cooperatives	Projectes en grup, jocs de rol, activitats de resolució de problemes col·lectius.
Recursos Personals	Docent. Especialista de suport / Docent paral·lel / Docent +1
Altres	
Avaluació	Criteris d'avaluació
A1. Coneixement del medi natural, social i cultural 1P CMNSC 3.1. Realitzar, de forma guiada, un producte final senzill que doni solució a un problema de disseny, provant en equip diferents prototips i utilitzant de manera segura els materials adequats. 1P CMNSC 3.2. Presentar de manera oral o gràfica el producte final dels projectes de disseny, explicant els passos seguits amb ajuda d'un guió. 1P CMNSC 3.3. Mostrar interès pel pensament computacional, participant en la resolució guiada de problemes senzills de programació. 1P CMNSC 5.1. Reconèixer les característiques, organització i propietats dels elements del medi natural, social i cultural a través de la indagació, i utilitzant les eines i processos adequats de manera pautada.	
Avaluació	Criteris de qualificació
- Rúbrica d'avaluació: Nivell 1 (Inicial), Nivell 2 (En procés), Nivell 3 (Assolit), Nivell 4 (Excel·lent) - Observació directa (individual i grupal): Valoració (1-4) - Autoavaluació i Coavaluació: Sí/No	
Avaluació	Instruments d'avaluació
- Rúbrica d'avaluació. - Registre d'Observació directa (individual i grupal). - Registre d'Autoavaluació i Coavaluació.	