

EL TREN DELS ANIMALS

Robot de terra



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Infantil	2n cicle	6è	Taller
Títol			
El tren dels animals			
Objectius			
c) Adquirir progressivament autonomia en les activitats habituals. g) Iniciar-se en les habilitats lògiques i matemàtiques, en la lectura i l'escriptura, i en el moviment, el gest i el ritme.			
Activitat introductòria			
La proposta consisteix en un taller que treballa amb el "Lego Coding Express" a partir d'un conte, per desenvolupar les nocions espacials bàsiques i les estratègies de planificació centrat en el pensament computacional. El conte els planteja diverses situacions que l'alumnat ha de resoldre a partir del material. Es té en compte que l'alumnat ja té experiència prèvia amb el material.			
Competències			
Plurilingüe		Comunicació Lingüística	☒
Digital	☒	Matemàtica, Ciència, Tecnologia i Enginyeria	☒
Ciutadana	☒	Personal, Social i Aprenere a Aprenere	☒
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 B S3: Mètode científic i model de control de variables. Estratègies i tècniques de recerca: assaig i error, observació, experimentació, formulació i comprovació d'hipòtesis, realització de preguntes, gestió i cerca en diferents fonts d'informació 2I A2 B S4: Estratègies de planificació, organització o autoregulació de tasques. Iniciativa en la cerca d'acords o consensos en la presa de decisions.			
Activitats			
Sessió 1	Contem el conte: Es conta el conte de "El tren dels animals" (Material El tren dels animals-Conte) a mode introductori per a l'activitat que es realitzarà amb el "Lego Coding Express".		

	El (Material El tren dels animals-Conte amb suport visual) es pot fer servir per contar el conte, tant amb la PDI com amb versió imprimible. Construïm els elements (si és possible): Per grups de treball (3 alumnes), es reparteixen les tasques de construir els elements necessaris amb elements de construcció: granja, estació del tren, muntanya, caseta, arbre, platja, llac i cafeteria. En cas de no ser possible, s'adjunten propostes d'imatges per substituir-ho (Material El tren dels animals-Propostes d'imatges).
Sessió 2	Reproduïm el conte: Amb el material "LEGO Coding Express" i els mateixos grups del dia anterior, es reproduceix el conte "El tren dels animals", seguint les passes amb l'ajuda del material adjunt (Material El tren dels animals-Seguir les passes). El tren ha de reproduir els moviments que fa al conte, anant a cercar els animals amb l'ordre correcte i tornant-los a la granja. S'adjunta una proposta de recorregut, però el muntatge i dificultat ha de variar segons el nivell que es vulgui treballar (Material El tren dels animals-Proposta de recorregut). Tancament: Reflexió en grup de les dificultats que s'han pogut trobar a partir d'un cercle de conversa.

Recursos	
Correspondència programació aula àrea curricular	Descobriment i exploració de l'entorn
Espais	Aula grup-classe.
Tecnologies	Robot de terra LEGO Coding Express.
Materials	Kit LEGO Coding Express. Imprimibles.
Agrupaments	Grups de 3 alumnes.
Habilitats i destreses	Resolució de problemes.
Rutines del pensament	Comença-continua-acaba.
Hàbit mental	Atenció i concentració. Pensar sobre el pensament (Metacognició).
Aprendre a pensar tècniques	Resolució de problemes senzills amb suport visual.
Habilitats Emocionals	Autoestima i confiança.
Tècniques cooperatives	Treball en equip (grups de 3).
Recursos Personals	Docent Especialista de suport/Docent paral·lel/Docent +1
Altres	
Avaluació	Criteris d'avaluació
2IA2 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 i amb objectes.	

2I A2 C 2.3. Plantejar hipòtesi sobre el comportament de certs elements o materials, verificant-les a través de la manipulació i l'actuació sobre aquests.

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
Sistema d'observació continuada. Valorar el progrés i la participació segons criteris d'observació qualitativa a partir dels següents ítems: novell, aprenent, autònom i expert	
Avaluació	Instruments d'avaluació
Rúbrica d'avaluació.	