

MISSIÓ RESCAT: GUARDIANS DE LA NATURA EN ACCIÓ

Robot de terra



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Primària	1r cicle	1r	Situació d'aprenentatge
Títol			
Missió Rescat: Guardians de la natura en acció			
Objectius			
h) Conèixer els aspectes fonamentals de les ciències de la naturalesa, les ciències socials, la geografia, la història i la cultura.			
OBJECTIUS ESPECÍFICS:			
- Identificar i anomenar alguns animals i plantes autòctons de les Illes Balears. - Reconèixer característiques bàsiques de diferents ecosistemes i els éssers vius que hi habiten. - Comprendre que els éssers vius es relacionen entre ells i amb el seu entorn per sobreviure. - Valorar la importància de protegir la fauna i flora de les Illes Balears. - Utilitzar diferents materials i tècniques plàstiques per representar animals, plantes i ecosistemes. - Desenvolupar el pensament lògic i la resolució de petits problemes a través de la programació amb LEGO Coding Express. - Gaudir del procés d'aprenentatge a través de l'exploració, el joc i la resolució de reptes.			
Activitat introductòria			
Arriba una carta a l'aula amb imatges de diferents paisatges sense cap ésser viu i un missatge demanant ajuda als infants per recuperar la fauna i la flora de les Illes Balears.			
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 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 3.3. Mostrar interès pel pensament computacional, participant en la resolució guiada de problemes senzills de programació.			
A3. Llengua catalana i literatura			

1P CAT 5.1. Produir textos escrits i multimodals senzills i coherents en diferents suports, des de les diferents etapes del procés evolutiu de l'escriptura, ajustant-se a models i mobilitzant, de manera acompanyada, estratègies elementals, individuals o grupals, de planificació, textualització i revisió.

Activitats

Sessió 1	Inici: Arriba una carta amb un missatge i unes imatges. Llegim la carta i mostrem les imatges al grup. Es fa una conversa oberta: Què hi veieu? Què hi falta? Com us fa sentir veure aquests llocs així? Qui o què són els éssers vius? Per què deuen haver desaparegut? Podem continuar amb preguntes més específiques com: Què són els éssers vius? Què necessiten per viure? Què és un ecosistema? Qui viu als ecosistemes de les Illes Balears? Desenvolupament: Per grups aniran cercant per la classe els éssers vius amagats (que prèviament haurem col·locat per diferents zones de l'aula o de l'escola. Poden ser imatges, dibuixos, fotos, figures, ...). Una vegada que tinguem tots els éssers vius els aferrarem a la pissarra i escriurem el nom de cada un d'ells. Seguidament donarem a cada equip un sobre amb els mateixos dibuixos però d'una mida més petita. Demanarem que els classifiquin i deixarem que cada equip ho faci a la seva manera, després deixarem que expliquin com ho han fet i perquè (per tipus: plantes, arbres, animals terrestres, animals marins, .../ coneguts-desconeguts / per color / per zona o ecosistema al que pertanyen,...). Cada equip afeixa els éssers vius a un plafó o cartolina i escriurem el nom de cada un d'ells amb l'estructura full giratori. Ampliació: Proporcionar llibres de consulta o targetes amb més informació sobre cada ésser viu. Tancament: Cada equip presenta el seu plafó a la resta de la classe i explica quin és l'ésser viu que més els ha agradat, quin ja coneixien i quin no.
Sessió 2	Inici: Recordem breument la sessió anterior. En gran grup tornem a mirar les imatges que ens van arribar a la carta i imaginem com haurien de ser en realitat. Quins éssers vius trobaríem? Heu vist alguna vegada un paisatge semblant? Explicar de manera senzilla què és un ecosistema i els 4 tipus que treballarem: fons marí, zona humida (salines, feixes,...), bosc i muntanya. Desenvolupament: Cada equip s'encarregarà d'un ecosistema diferent. Oferim dibuixos, llibres de consulta, fotografies, etc. A partir del que han vist han de construir el paisatge dins una capsa de cartró i modelar els éssers vius que hi trobarien a dins amb plastilina. El docent anirà donant retroacció durant l'activitat per assegurar que cada ecosistema tingui els elements corresponents. Ampliació:

	Treballar les cadenes tròfiques, com es relacionen els diferents éssers d'aquell ecosistema. Tancament: Cada equip explica a la resta del grup la seva creació.
Sessió 3	Inici: Prèviament haurem col·locat els ecosistemes creats la sessió anterior a mode exposició. Recordem les característiques de cada un i els éssers vius que hi trobem. Desenvolupament: Dividim la classe en tants de grups com kits de LEGO Coding Express tinguem. Cada grup construeix un circuit tancat i col·loca 4 estacions diferents que faran referència als 4 ecosistemes treballats i una estació de sortida. Repartirem a cada grup un grapat de targetes amb el nom i imatge d'alguns éssers vius. El repte es recollir les targetes a la estació d'inici i programar el tren perquè s'aturi a l'ecosistema corresponent per descarregar la targeta. Després, cada grup haurà de comprovar si han col·locat de manera correcta les targetes a cada un dels ecosistemes observant les creacions fetes la sessió anterior. Ampliació: Afegir condicionals, per exemple: si portes un animal encén els llums, si portes un arbre, fes sonar el so, si portes una flor camina marxa enrere. Tancament: Reflexionarem en gran grup sobre el que hem après, com ha funcionat l'activitat, si hem treballat en equip, etc.

Recursos	
Correspondència programació aula àrea curricular	Coneixement del medi natural, social i cultural Llengua catalana i literatura
Espais	Aula ordinària, aula de plàstica, aula STEAM.
Tecnologies	Robot de terra LEGO Coding Express.
Materials	Kit LEGO Coding Express. Imprimibles: Carta inicial amb imatges d'ecosistemes deserts, targetes d'éssers vius per amagar a la classe, dibuixos éssers vius en petit per cada grup Cartolines, colors, caps de cartró, materials de plàstica o reciclats (per fer les maquetes), plastilina o pasta de modelar.
Agrupaments	Gran grup, grups cooperatius.
Habilitats i destreses	Treball en equip i col·laboració. Comunicació oral i escrita.

	Creativitat i imaginació.
Rutines del pensament	Veig, penso, em demano.
Hàbit mental	Tenir curiositat i fer preguntes, Persistència, Creativitat, imaginació i innovació.
Aprendre a pensar tècniques	Classificació i categorització.
Habilitats Emocionals	Col·laboració i treball en equip.
Tècniques cooperatives	Full giratori, mural cooperatiu.
Recursos Personals	Docent.
Altres	

Avaluació	Criteris d'avaluació
-----------	----------------------

A1 Coneixement del medi natural, social i cultural

1P CMNSC 2.1. Mostrar curiositat per objectes, fets i fenòmens pròxims, formulant preguntes i realitzant prediccions.

1P CMNSC 2.2. Buscar informació senzilla de diferents fonts segures i fiables de forma guiada, utilitzant-la en recerques relacionades amb el 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 3.3. Mostrar interès pel pensament computacional, participant en la resolució guiada de problemes senzills de programació.

A3. Llengua catalana i literatura

1P CAT 5.1. Produir textos escrits i multimodals senzills i coherents en diferents suports, des de les diferents etapes del procés evolutiu de l'escriptura, ajustant-se a models i mobilitzant, de manera acompanyada, estratègies elementals, individuals o grupals, de planificació, textualització i revisió.

Avaluació	Criteris de qualificació
-----------	--------------------------

- Rúbrica d'avaluació amb diferents nivells d'assoliment:
Avançat, aprenent, novell i en procés.
- Es ponderaran els següents aspectes:
 - Treball en equip i col·laboració (20%): Es valorarà la participació activa en el grup, la cooperació amb els companys, el respecte per les normes de treball conjunt i la contribució al benestar del grup durant les activitats.
 - Producte final (30%): S'avaluarà la qualitat, l'esforç i la creativitat en l'elaboració de les maquetes d'ecosistemes, els dibuixos, els petits textos escrits o multimodals, i qualsevol altre producte tangible resultant de la SA.
 - Assoliment dels coneixements (30%): Es qualificarà la comprensió i aplicació dels conceptes clau relacionats amb la flora i fauna autòctona de les Illes Balears, la identificació de diferents ecosistemes i la comprensió de les relacions entre els éssers vius i el seu entorn.
 - Resolució de problemes i pensament computacional (20%): Es valorarà la capacitat dels alumnes per aplicar el pensament lògic i la programació amb el Lego Coding Express per resoldre els reptes plantejats en la "missió rescat", així com l'interès mostrat en aquesta tasca.

Avaluació	Instruments d'avaluació
-----------	-------------------------

- Rúbrica d'avaluació.