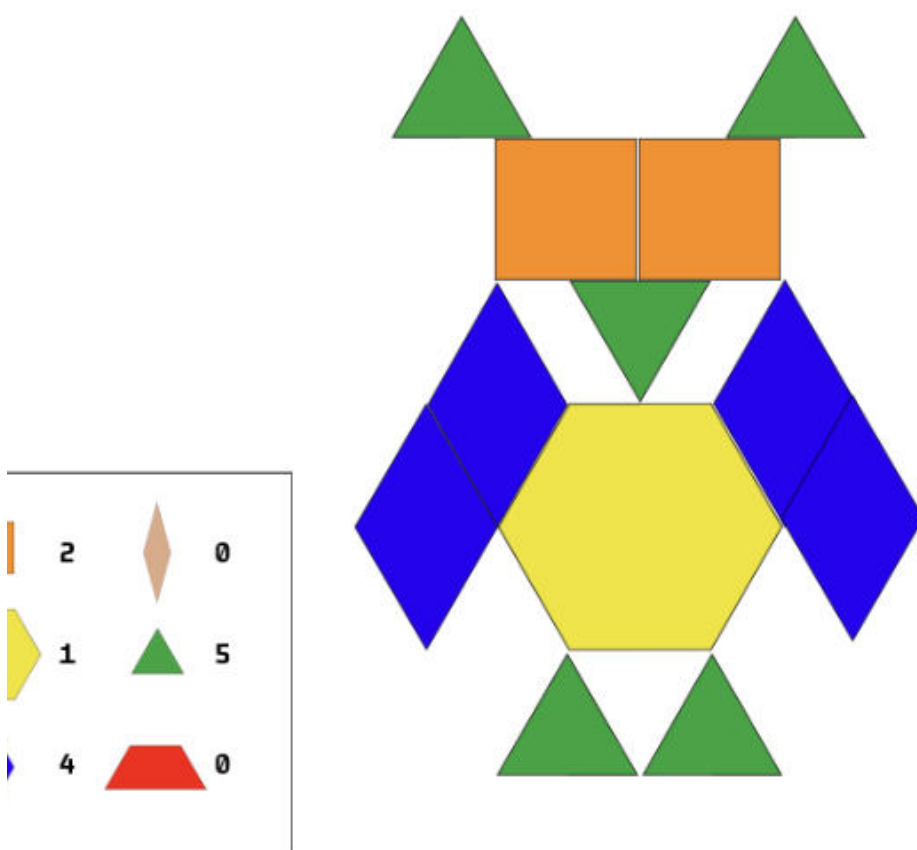


ACTIVITATS AMB PATRONS

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Eta pa	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Infantil	2n cicle	4t, 5è i 6è	Taller
Títol			
Activitats amb patrons			
Objectius			
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			
Presentar el material, figures geomètriques (Pattern Blocks) i policubs. Fer alguna activitat de manipulació lliure. Explicar la forma de cada peça i els diferents colors. Classificar per formes i color, fer comptatge, reconeixement per tacte etc.			
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			
A2 Descobriment i exploració de l'entorn			
2I A2 A S1 Qualitats o atributs dels objectes i materials. Relacions d'ordre, correspondència, classificació i comparació.			
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 S1 Pautes per a la indagació en l'entorn: interès, respecte, curiositat, sorpresa, qüestionament i desitjos de coneixement.			
2I A2 B S6 Processos i resultats. Troballes, verificació i conclusions.			
Activitats / Sessions			
Sessió 1 Activitat 1	Còpia de patrons amb Pattern Blocks damunt la imatge. Construir diferents patrons copiant el model i tenint en compte el número de figures a utilitzar.		
Sessió 2 Activitat 2	Simetries sobre el model amb Pattern Blocks. Construir diferents simetries copiant el model i tenint en compte el número de figures a utilitzar.		
Sessió 3	Còpia de patrons amb policubs.		

Activitat 3	Construir el patró amb policubs, copiant la imatge de cada targeta. Tenir en compte el nombre de peces, el color i la posició.
Sessió 4 Activitat 4	Patrons encadenats. Construir els diferents patrons amb els policubs, seguint l'itinerari marcat. Acolorir els patrons aconseguits a la fitxa corresponent.
Sessió 5 Activitat 5	Construcció de patrons sense color. Comptar el nombre de policubs necessaris i construir el patró, sense condició de color però sí de número. També es pot proposar fer- ho donant opcions de colors i que l'alumnat inventi el patró amb uns colors i número determinat.
Activitats d'ampliació	Aquestes activitats es poden anar ampliant utilitzant aquest mateix material per altres nivells i/o cicles amb més dificultat de forma que l'alumnat pugui anar avançant en el seu progrés. Altres activitats d'ampliació: Creamat.
Recursos	
Correspondència programació aula	Descobriment i exploració de l'entorn.
Espais	Aula.
Tecnologies	
Materials	Policubs i Pattern Blocks. Imprimibles. Possibilitat d'imprimir el Patterns Blocks amb impressora 3D.
Agrupaments	Gran grup, parelles i individual.
Habilitats i destreses	Creativitat i imaginació. Comunicació oral. Treball en equip i col·laboració.
Rutines del pensament	Comparar i contrastar, Descompon-raona-aplica
Hàbit mental	Atenció i concentració. Creativitat, imaginació i innovació. Pensament interdependent
Aprendre a pensar tècniques	Classificació i categorització. Jocs de lògica. Pensament visual. Reflexió individual.
Habilitats Emocionals	Tolerància a la frustració. Capacitat d'escoltar. Col·laboració i treball en equip. Autocontrol emocional.
Tècniques cooperatives	Pell de l'estruç. Full giratori.
Recursos Personals	Docent, especialista de suport.
Altres	
Avaluació	Criteris d'avaluació
A2 Descobriment i exploració de l'entorn 2I A2 C 1.1. Establir diferents relacions entre els objectes a partir de les seves qualitats o atributs, i mostrar curiositat i interès. 2I A2 C 1.2. Emprar els quantificadors bàsics més significatius en el context del joc i en la interacció amb els altres. 2I A2 C 2.4. Utilitzar diferents estratègies per a la presa de decisions amb progressiva autonomia, afrontant el procés de creació de solucions originals en resposta als reptes que se li plantegin.	

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
	Es defineixen cinc graus d'assoliment que es concreten en: Completament: Assoleix els objectius o dimensions de forma totalment satisfactòria. Majoritàriament: Assoleix els objectius o dimensions de forma gairebé totalment satisfactòria. Suficientment: Assoleix els objectius o dimensions de forma prou satisfactòria. Poc: Li costa assolir els objectius o dimensions o les realitza amb molta ajuda. Gens: no assoleix els objectius o dimensions ni amb ajuda.
Avaluació	Instruments d'avaluació
	• Observació directa: el docent pren nota, al llarg de les diferents sessions, de com es van resolent les diferents activitats. Aprofita els diferents moments de les activitats per a ajudar l'alumnat a avançar en el seu procés d'aprenentatge, tant a nivell individual com al grup classe. • Rúbrica d'avaluació.