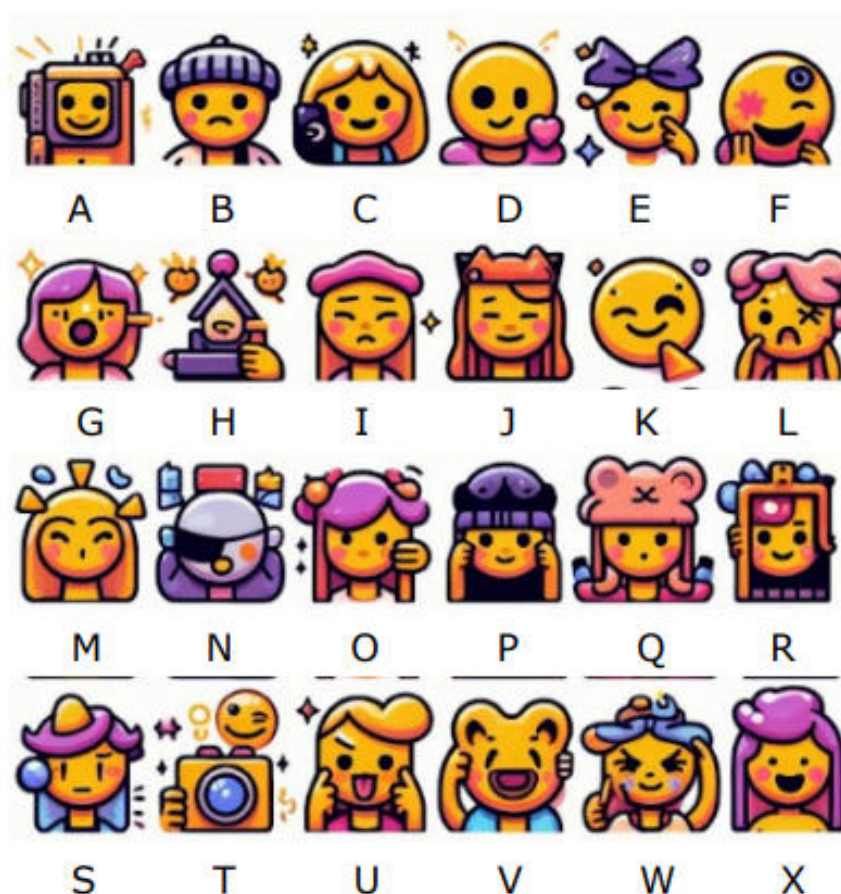


L'ESPIA LINGÜISTA

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA			
Data d'elaboració:			Curs 2024/25
Eta	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Primària	3r cicle	5è i 6è	Escape room
Títol			
L'espia lingüista			
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. e) Conèixer i utilitzar de manera adequada la llengua catalana, pròpia de les Illes Balears, i la llengua castellana, tant oralment com per escrit, de manera que puguin ser emprades com a llengües de comunicació i d'aprenentatge, i desenvolupar hàbits de lectura. 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. Objectius específics: 1. Fomentar el treball en equip i l'esforç col·laboratiu per resoldre reptes que requereixen comunicació, organització i presa de decisions conjunta. 2. Desenvolupar la paciència, la perseverança i la creativitat en la resolució de problemes mitjançant diferents tipus de codificació lingüística. 3. Potenciar la comprensió i l'ús funcional del català, desxifrant missatges ocults i reforçant el raonament lògic a través del llenguatge. 4. Aplicar estratègies d'interpretació i transformació de codis lingüístics, experimentant amb diferents sistemes de codificació per reforçar la competència comunicativa. 5. Familiaritzar-se amb el pensament computacional i la criptografia bàsica mitjançant l'ús de patrons, seqüències i desxifrat de missatges. 6. Desenvolupar una actitud crítica i reflexiva sobre l'ús dels codis i la informació en entorns digitals i físic. 7. Dissenyar i crear els seus propis codis i missatges utilitzant els sistemes de codificació treballats, fomentant la creativitat, l'expressió escrita i la capacitat de transmetre informació de manera estructurada.			
Activitat introductòria			

L'alumnat ha d'ajudar un espia que ha deixat un missatge en diferents codis abans de desaparèixer. Si aconseguixen desxifrar-lo abans que sigui massa tard, descobriran la **un missatge secret**.

El missatge és el següent:

"Agents, tenim una missió urgent. Un dels nostres millors espies, l'Agent Codi X, ha desaparegut després d'haver descobert informació altament confidencial. Sabem que abans de ser capturat, va deixar un missatge codificat. Però hi ha un problema: el missatge està dividit en 5 codis diferents!"

"El temps corre en contra nostra. Hem d'aconseguir desxifrar tots els missatges abans que sigui massa tard. Si ho aconseguim, podrem completar la missió. Prepareu-vos, agents, perquè aquest repte posarà a prova la vostra intel·ligència, la vostra paciència i la vostra capacitat per treballar en equip!"

Objectiu final: Descobrir el missatge secret de l'Agent Codi X desxifrant els 5 enigmes.

Material: Imprimibles "Fil conductor per imprimir" i "Fil conductor Solucionari".

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

3P CMNSC A.1.4. Foment de la curiositat, la iniciativa, la constància i el sentit de la responsabilitat en la realització de les diferents recerques.

3P CMNSC B.2.2. Fases del pensament computacional (descomposició d'una tasca en parts més senzilles, reconeixement de patrons i creació d'algorismes senzills per a la resolució del problema...).

3P CMNSC B.2.4. Estratègies en situacions d'incertesa: adaptació i canvi d'estratègia quan sigui necessari, valoració de l'error propi i el dels altres com a oportunitat d'aprenentatge.

A2 Matemàtiques

3P MAT D.1.2. Creació de patrons recurrents a partir de regularitats o d'altres patrons utilitzant números, figures o imatges.

3P MAT D.4.1. Estratègies per a la interpretació, modificació i creació d'algorismes senzills (seqüències de passos ordenats, esquemes, simulacions, patrons repetitius, bucles, instruccions niades i condicionals, representacions computacionals, programació per blocs, robòtica educativa...).

A3 Llengua catalana i literatura

3P CAT B.3.1. Interacció oral: interacció oral adequada en contextos formals i informals, escolta activa, assertivitat, resolució dialogada de conflictes i cortesia lingüística. L'expressió i l'escolta empàtica de necessitats, vivències i emocions pròpies i alienes.

Activitats / Sessions

Prova 1	PROVA 1: "El mòbil antic de l'agent" (Descodificació amb mòbil antic) Explicació: Els espies no poden utilitzar tecnologia moderna perquè els seus missatges podrien ser interceptats. Per això, l'Agent Codi X ha utilitzat un antic mòbil Onkia per deixar-nos un missatge. Material necessari: Imprimible "El mòbil antic de l'agent. Descodificació amb mòbil antic. 2n cicle EP". Repte: <i>Haureu d'utilitzar el teclat d'un mòbil antic per esbrinar què diu.</i>
Prova 2	PROVA 2: "Els codis del supermercat" (Codis de barres) Explicació: L'Agent Codi X va amagar una informació en els codis de barres d'uns productes quotidians. Cada codi conté una sèrie de números que formen paraules. Material necessari: Imprimibles "Els codis del supermercat. Associació lletra i número. 2n cicle EP" i "Els codis del supermercat. Codis de barres. 2n cicle EP". Repte: <i>Teniu quatre codis de barres que haureu de desxifrar. Descobriu quina lletra representa cada número per revelar el següent missatge.</i>
Prova 3	PROVA 3: "L'alfabet desplaçat" (Codi per substitució) Explicació: L'Agent Codi X va haver d'utilitzar un mètode de seguretat extrema per enviar la informació. Sabia que el seu missatge podia ser interceptat, així que va desplaçar cada lletra dues posicions en l'abecedari. Material necessari: Imprimible "L'alfabet desplaçat. Codi per substitució. 2n cicle EP". Donar a cada alumne o grup d'alumnes un alfabet. "L'alfabet desplaçat. Codi per substitució 3 desplaçaments. 2n cicle EP". Repte: <i>Teniu aquest missatge codificat. Recordau: cada lletra s'ha desplaçat tres posicions cap endavant!</i>
Prova 4	PROVA 4: "El missatge en colors" (Codis de dos colors) Explicació: L'Agent Codi X es va trobar en una situació límit i només va poder comunicar-se amb un codi de colors. Cada combinació de colors equival a una lletra. Material necessari: Imprimibles "El missatge en colors. Codis de 2 colors. 2n cicle EP", "El missatge en colors. Ampliació. 2n cicle EP" i "El missatge en colors. Missatge ocult. 2n cicle EP". Repte: <i>Desxifrau el codi de colors per obtenir una nova pista!</i>
Prova 5	PROVA 5: "Els símbols secrets" (Icones per lletres) Explicació: L'última pista està amagada en una sèrie de símbols. Cada icona representa una lletra i només els espies més hàbils podran entendre-la. Material necessari: Imprimible "Els símbols secrets. Icones per lletres 1. 2n cicle EP", "Els símbols secrets. Icones per lletres 2. 2n cicle EP", "Els símbols secrets. Icones per lletres 3. 2n cicle EP". Repte: <i>Tradueix les icones en lletres per descobrir la darrera pista!</i>

Activitat d'ampliació	A cada prova, l'alumnat descodificarà un missatge ocult mitjançant diferents formats. Un cop resolt, de manera cooperativa, podran crear els seus propis missatges ocults, ja sigui individualment o en parelles, utilitzant el mateix format que han treballat a cada prova. Aquests missatges podran ser descodificats pels companys durant la mateixa sessió o en una altra, segons el temps disponible. Com a alternativa, després de completar les cinc proves, els alumnes podran treballar cooperativament per idear una nova manera d'enviar missatges ocults emprant un format diferent, com ara formes geomètriques, seqüències de colors, codis numèrics, pictogrames o combinacions de sons i ritmes. Aquesta activitat fomentarà la creativitat i els animarà a explorar diferents sistemes de codificació.
Recursos	
Correspondència programació aula	Coneixement del medi natural, social i cultural. Matemàtiques. Llengua catalana i literatura.
Espais	Aula (transformada per ambientar l'escape room) Possibilitat d'utilitzar altres espais de l'escola per ampliar l'experiència (biblioteca, sala d'actes...).
Tecnologies	Projector o pantalla digital (opcional, per a la introducció i/o resolució final). Mòbil antic (per a la prova 1).
Materials	Imprimibles. Paper, bolígrafs, colors. Objectes quotidians amb codis de barres (prova 2). Símbols o icones impreses (prova 5). Sobres (per personalitzar el lliurament de pistes). Opcional: Decoració per ambientar l'espai com a centre d'espionatge. Opcional: Premi per l'equip guanyador (diploma d'espia, etc.).
Agrupaments	Grups de 4-5 alumnes (fomentar el treball cooperatiu).
Habilitats i destreses	Comunicació efectiva. Resolució de problemes. Pensament lògic i deductiu. Interpretació de codis i símbols. Creativitat. Treball en equip. Gestió del temps.
Rutines del pensament	<u>Veig, penso, em pregunto</u> : Observar les pistes i analitzar-les. <u>Para, pensa, comparteix</u> : Abans d'actuar, reflexionar individualment i compartir idees amb l'equip. <u>Descompon, raona, aplica</u> : Divideix el problema, analitza'l i aplica una solució.

Hàbit mental	Persistència (no rendir-se davant la dificultat). Pensar de manera flexible (canviar d'estratègia si cal). Esforçar-se per la precisió.
Aprendre a pensar tècniques	Brainstorming per generar idees. Elaboració d'hipòtesis. Experimentació i prova-error. Anàlisi de patrons i seqüències.
Habilitats Emocionals	Autocontrol (mantenir la calma sota pressió). Empatia (entendre les perspectives dels companys). Resiliència (superar la frustració). Confiança (creure en les pròpies capacitats i les de l'equip).
Tècniques cooperatives	Debats cooperatius. Discussió estructurada amb estructura 1,2,4 (per assegurar la participació de tots). Consens per a la presa de decisions.
Recursos Personals	Docent (guia i facilitador de l'activitat). Opcional: Altres docents per ajudar a supervisar i dinamitzar l'activitat.
Altres	Música de fons (per crear ambient). Cronòmetre (per controlar el temps). Pistes addicionals (per oferir ajuda si els equips s'encallen).
Avaluació	Criteris d'avaluació
A1 Coneixement del medi natural, social i cultural 3P CMNSC 3.2. Dissenyar possibles solucions als problemes plantejats d'acord amb tècniques senzilles dels projectes de disseny i pensament computacional, mitjançant estratègies bàsiques de gestió de projectes cooperatius, tenint en compte els recursos necessaris i establint criteris concrets per avaluar el projecte. 3P CMNSC 3.3. Desenvolupar un producte final que doni solució a un problema de disseny, provant en equip, diferents prototips o solucions digitals i utilitzant de manera segura les eines, dispositius, tècniques i materials adequats. A2 Matemàtiques 3P MAT 3.1. Formular conjectures matemàtiques senzilles investigant patrons, propietats i relacions de forma guiada. 3P MAT 8.1. Treballar en equip de manera activa, respectuosa i responsable, mostrant iniciativa, comunicant-se de manera efectiva, valorant la diversitat, mostrant empatia i establint relacions saludables basades en el respecte, la igualtat i la resolució pacífica de conflictes. A3 Llengua catalana i literatura 3P CAT 6.2. Compartir els resultats d'un procés de recerca senzill, individual o grupal, sobre algun tema d'interès personal o ecosocial, realitzat de manera acompanyada.	
Avaluació	Criteris de qualificació
Rúbrica amb nivells d'assoliment: Inicial, en procés, assolit i excel·lent.	
Avaluació	Instruments d'avaluació
Rúbrica d'avaluació per a la Missió de Desxiframent de Codis de l'Agent X.	

