

Disseny d'una activitat per treballar el pensament computacional

Descripció de l'activitat: Busca l'itinerari per resoldre el teu propi conte. Troba el camí per crear la teva història.

A l'escola ens plantegem construir, representar i jugar amb les històries dels contes tradicionals fent servir el pensament computacional sense endolls.

Quines estratègies del pensament computacional es treballen:

1. Organització i anàlisi de dades ✓
2. Descomposició de problemes ✓
3. Reconeixement de patrons
4. Abstracció
5. Disseny d'algoritmes
6. Codificació ✓

Descripció de com es treballen aquestes estratègies del pensament computacional:

1. Canviar el conte.
2. Replantegar la història.
3. Deixar anar la imaginació.
4. Reflexionar sobre els temes que tracten els contes.
5. Trobar diferents itineraris.
6. Crear variacions per complicar el joc.
7. Pensar i jugar.
8. Els i les alumnes poden anar explicant el camí que troben per resoldre el conte.

Disseny d'una activitat per treballar el pensament computacional

Materials necessaris: taulell de joc, fulls quadrats, colors, contes originals.

Desenvolupament de l'activitat:

1. Escollir un conte tradicional
2. Crear un tauler de joc perquè els alumnes busquin l'itinerari per resoldre les històries que passen en els contes. Dibuixar i pintar diferents seqüències o personatges del conte escollit en uns fulls quadrats i col·locar-los en les diferents caselles del tauler de joc.
3. Fer el taulell de joc en una cartolina: Els alumnes poden anar marcant el recorregut a seguir posant fletxes a les diferents caselles del tauler de joc.

Altres opcions: - Fent el taulell de joc per jugar a terra: Un alumne del grup fa de robot i els altres de programadors. Aquests indicaran els passos que ha de seguir l'alumne que fa de robot perquè s'aturi per les diferents imatges del conte.

Competències específiques d'àrea o matèria.

Llengua catalana i literatura:

6. Cercar, seleccionar i contrastar informació procedent de diverses fonts, de forma planificada i de manera progressivament autònoma, avaluant la seva fiabilitat, reconeixent alguns riscos de manipulació i desinformació i adoptant un punt de vista personal i respectuós amb la propietat intel·lectual, per transformar aquesta informació en coneixement i comunicar-la de manera creativa.

Matemàtiques:

4. Utilitzar el pensament computacional, organitzant dades, descomponent en parts, reconeixement patrons, interpretant, modificant, generalitzant i creant algorismes per modelitzar situacions i resoldre problemes de forma eficient.

Competències digitals:

- Programar seqüències simples sense dispositius digitals.
- Organitzar el seu espai per a duu a terme els diferents reptes.