

PROPOSTA EDUCATIVA
SdA CLASSIFICACIÓ DELS ÉSSERS VIUS

CONTEXTUALITZACIÓ I JUSTIFICACIÓ

El nostre planeta és la llar d'una immensitat d'éssers vius amb característiques i funcions vitals diverses. Comprendre quins són aquests éssers vius, com es classifiquen i a quin gran regne pertanyen és fonamental per entendre la biodiversitat i el funcionament dels ecosistemes, tenint en compte l'entorn que ens envolta i prenent consciència de com l'ésser humà s'hi relaciona.

Com a repte es proposa dur a terme una investigació científica per descobrir i classificar els éssers vius, utilitzant el treball cooperatiu i diferents eines d'experimentació i consulta. A través de fonts d'informació diverses, incloent-hi tecnologies digitals i simulacions.

A la SdA s'analitzen cadascun dels grans Regnes dels éssers vius, es farà una presentació i exposició en equip els resultats de l'estudi de l'alumnat per compartir els coneixements adquirits. I per finalitzar es realitzarà un joc d'Scratch de preguntes per tal d'oferir a la resta de companys una eina lúdica i divertida per autoavaluar-se sobre els sabers adquirits.

OBJECTIUS DIDÀCTICS

PUNTS FORTS DE LA SdA

Aquest projecte presenta una proposta educativa molt rica i significativa, ja que parteix d'un **context proper** i rellevant: el coneixement dels éssers vius i la seva classificació, per comprendre la biodiversitat del planeta i la relació que l'ésser humà estableix amb els ecosistemes. Aquesta contextualització afavoreix la **consciència ambiental** i fomenta una actitud de respecte envers el medi natural. El projecte es basa en un repte científic que implica la realització d'una investigació cooperativa sobre els diferents regnes dels éssers vius, fet que estimula la curiositat, el **pensament crític** i la capacitat de recerca i contrast d'informació.

Un dels grans punts forts del projecte és el seu **enfocament interdisciplinari**, ja que integra àmbits com les ciències naturals, la llengua (tant en la comprensió de textos com en l'expressió oral) i la competència digital. A més, es potencia l'**ús significatiu de la tecnologia** mitjançant la cerca d'informació en fonts diverses, la creació de presentacions multimèdia i la programació d'un joc interactiu a Scratch. Aquesta proposta no només promou la creativitat i l'aprenentatge actiu, sinó que també facilita la **transferència de coneixements** a través d'una eina lúdica i funcional que serveix com a recurs d'autoavaluació per a tot l'alumnat.

El **treball cooperatiu** té un paper central en la proposta, ja que l'alumnat ha de compartir responsabilitats, prendre decisions conjuntes i comunicar els resultats de la seva recerca mitjançant una exposició oral acurada i estructurada. Això permet desenvolupar habilitats socials i comunicatives essencials, alhora que es treballa l'organització i la cohesió dins el grup. En l'àmbit dels **sabers específics**, el projecte permet assolir coneixements fonamentals sobre les funcions vitals dels éssers vius, la classificació taxonòmica i les característiques de cada regne, tot consolidant la capacitat de classificar-los correctament.

Finalment, el fet de llegir i comprendre textos diversos, tant de manera individual com col·lectiva, reforça la **competència lectora** i la capacitat de sintetitzar informació rellevant. En conjunt, aquest projecte destaca per oferir un aprenentatge actiu, global i motivador, on l'alumnat és el protagonista del seu propi procés d'aprenentatge a través de la recerca, la col·laboració, la tecnologia i la comunicació.

OBJECTIUS ESPECÍFICS

- ❖ Utilitza dispositius digitals per fer cerques de manera objectiva i responsable.
- ❖ Crea una presentació adequada a la informació demanada.
- ❖ Desenvolupar un projecte en Scratch utilitzant la programació per blocs per crear una seqüència lògica, integrant elements visuals i interactius de manera creativa i funcional.
- ❖ Fa una presentació oral i acurada d'un regne dels éssers vius concret.
- ❖ Utilitza la interacció i les tècniques d'aprenentatge cooperatiu en grup.
- ❖ Coneix les funcions vitals dels éssers vius.
- ❖ Coneix diferents categories taxonòmiques per classificar els éssers vius.
- ❖ Sap classificar els animals segons el seu regne.
- ❖ Llegeix i comprèn, individualment i col·lectivament, de diferents textos presentats.
- ❖ Elabora una presentació d'un dels regnes treballats.
- ❖ Participa en l'aula de diferents situacions comunicatives.
- ❖ S'interessa per aprendre a fer i entendre un mapa conceptual.
- ❖ Elabora una presentació digital i oral del projecte sobre un dels 5 regnes dels éssers vius.

	COMPETÈNCIES SELECCIONADES		OBJECTIUS ESPECÍFICS
M E D I	1	Seleccionar i utilitzar dispositius i recursos digitals de forma responsable i eficient per tal de buscar informació, comunicar-se i treballar col·laborativament i en xarxa i per crear continguts segons les necessitats digitals del context.	Utilitza dispositius digitals per fer cerques de manera objectiva i responsable.
	3	Resoldre problemes i reptes generant cooperativament, un producte creatiu i innovador a partir de projectes interdisciplinaris, utilitzant diferents formes de raonament com el pensament de disseny i el pensament computacional, per respondre a necessitats concretes.	Crea una presentació adequada a la informació demanada. Desenvolupar un projecte en Scratch utilitzant la programació per blocs per crear una seqüència lògica, integrant elements visuals i interactius de manera creativa i funcional.
			Fa una presentació oral i acurada d'un regne dels éssers vius concret.
	5	Analitzar les característiques de diferents elements o sistemes del medi natural, social i cultural, identificant la seva organització i propietats, establint relacions entre aquests, per tal de reconèixer el valor del patrimoni cultural i natural i emprendre accions per a un ús responsable, la seva conservació i millora.	Utilitza la interacció i les tècniques d'aprenentatge cooperatiu en grup.
			Coneix les funcions vitals dels éssers vius. Coneix diferents categories taxonòmiques per classificar els éssers vius. Sap classificar els animals segons el seu regne.
L L E N G Ü A	2	Comprendre i interpretar textos orals i multimodals, i identificar el sentit general i la informació més rellevant, valorant, de manera progressivament autònoma, aspectes formals i de contingut bàsics per construir coneixement, formar-se opinió i eixamplar les possibilitats de gaudi i lleure.	Llegeix i comprèn, individualment i col·lectivament, de diferents textos presentats.
	3	Produir textos orals i multimodals amb coherència, claredat i registre adequats, atenent les convencions pròpies dels diferents gèneres discursius, i participar en interaccions orals variades, amb	Elabora una presentació d'un dels regnes treballats

	autonomia, per expressar idees, sentiments, emocions i conceptes, construir coneixement i establir vincles personals.	Participa en l'aula de diferents situacions comunicatives.
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.	S'interessa per aprendre a fer i entendre un mapa conceptual. Elabora una presentació digital i oral del projecte sobre un dels 5 regnes dels éssers vius.

COMPETÈNCIES I CONTINGUTS

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

ÀREA MEDI SOCIAL, NATURAL I CULTURAL

- *Competència específica 1:* Seleccionar i utilitzar dispositius i recursos digitals de forma responsable i eficient per tal de buscar informació, comunicar-se i treballar col·laborativament i en xarxa i per crear continguts segons les necessitats digitals del context.
- *Competència específica 3:* Resoldre problemes i reptes generant cooperativament, un producte creatiu i innovador a partir de projectes interdisciplinaris, utilitzant diferents formes de raonament com el pensament de disseny i el pensament computacional, per respondre a necessitats concretes.
- *Competència específica 5:* Analitzar les característiques de diferents elements o sistemes del medi natural, social i cultural, identificant la seva organització i propietats, establint relacions entre aquests, per tal de reconèixer el valor del patrimoni cultural i natural i emprendre accions per a un ús responsable, la seva conservació i millora.

ÀREA LLENGUA CATALANA

- *Competència específica 2:* Comprendre i interpretar textos orals i multimodals, i identificar el sentit general i la informació més rellevant, valorant, de manera progressivament autònoma, aspectes formals i de contingut bàsics per construir coneixement, formar-se opinió i eixamplar les possibilitats de gaudi i lleure.

- *Competència específica 3:* Produir textos orals i multimodals amb coherència, claredat i registre adequats, atenent les convencions pròpies dels diferents gèneres discursius, i participar en interaccions orals variades, amb autonomia, per expressar idees, sentiments, emocions i conceptes, construir coneixement i establir vincles personals.
- *Competència específica 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.

SABERS

MEDI SOCIAL, NATURAL I CULTURAL

- Argumentació oral i escrita de les propostes de solució del treball d'investigació.
- Selecció i utilització de dispositius i recursos digitals d'acord amb les necessitats.
- Selecció de tècniques d'indagació adequades (cerca d'informació).
- Estratègies per a la planificació i la cerca d'informació.
- Construcció i ús del vocabulari científic com a mitjà per entendre els fets i fenòmens de l'entorn natural i la vida quotidiana.
- Treball Cooperatiu
- Repàs diferències plantes, vertebrats i invertebrats.
- Funcions vitals éssers vius
- Categories taxonòmiques de classificació dels éssers vius.
- Els 5 grans regnes dels éssers vius.

LLENGUA CATALANA

- Elaboració d'un mapa conceptual primer amb suport de la mestra i després de manera autònoma.
- Escolta i extreu la informació rellevant de les diferents presentacions realitzades a l'aula.
- Preparació de la presentació i realització davant dels companys i companyes.
- Comprensió lectora de diferents textos presentats.
- Participació en l'aula

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

- ❖ Competència personal, social i d'aprendre a aprendre
- ❖ Competència digital

METODOLOGIES

La metodologia emprada en aquest projecte es fonamenta principalment en el treball per activitats cooperatives, fomentant la participació activa i el compromís de tot l'alumnat en la construcció col·lectiva del coneixement. El projecte està dissenyat per afavorir el treball en grup, mitjançant equips heterogenis on cada membre assumeix un rol i unes responsabilitats concretes. Aquesta dinàmica permet potenciar habilitats socials com l'escolta activa, la presa de decisions conjunta, la resolució de conflictes i el respecte per les idees dels altres.

A banda del treball cooperatiu, el projecte també inclou activitats individuals que permeten a l'alumnat aprofundir en els continguts de manera personalitzada, consolidant els aprenentatges i fomentant l'autonomia i l'autoregulació. Aquest equilibri entre la dimensió col·lectiva i la individual del treball afavoreix una millor comprensió dels continguts i una participació més equitativa dins l'aula.

Els dispositius digitals tenen un paper rellevant en aquesta metodologia, ja que s'utilitzen com a eina d'aprenentatge i creació. L'alumnat emprà diferents recursos tecnològics per dur a terme cerques d'informació, elaborar presentacions digitals, i desenvolupar un joc interactiu a Scratch, aplicant la programació per blocs. D'aquesta manera, es treballa la competència digital de forma funcional, creativa i integrada en el context del projecte, contribuint al desenvolupament d'un pensament computacional bàsic i d'habilitats TIC aplicables a situacions reals.

Aquesta metodologia activa, cooperativa i digitalment enriquida, situa l'alumnat al centre del procés educatiu i afavoreix un aprenentatge significatiu, motivador i adaptat a les necessitats de l'entorn actual.

ACTIVITATS

Presentació de la SdA

Fitxa 0 - Carta Motivació Qui viu al nostre planeta + corregir

Tapa (hipòtesis) + llegir-les

Fitxa 1 - Abans de començar + llegir

Fitxa 2 - Objectius, què faré i què hauré d'aprendre + llegir i entendre

Fitxa 3.0 - Explicació què és un mapa conceptual + fer un mapa conceptual senzill

Fitxa 3.1 - vídeo + fer fitxa

Fitxa 4 - Veure els vídeos i en grup, muntar el mapa conceptual de la classificació dels animals. (Donar-los les peces retallades i fer-ho en cartolines). Ells completar-ho amb imatges.

A la següent sessió, donar **fitxa 4.1** perquè tots tinguin l'esquema

Fitxa 5 - Categories taxonòmiques - mirar vídeo i fer fitxa en equip.

Fitxa 6 - Com classificar la vida? Fer com a comprensió lectora i subratllar el més important + corregir entre tots i explicar perquè subratllem certes parts

Fitxa 7 - Explicar el treball que s'ha de fer. Repartir els temes i començar la cerca d'informació.

Continuïtat del treball en equip i realització de la presentació.

Donar les preguntes a la tutora

Presentació dels grups

Fitxa 7.1 - Omplir la taula dels regnes durant les presentacions de manera individual i les preguntes en equip un cop acabin.

Fitxa 7.2: Penjar-la al Classroom de suport

Correcció de les taules i de les preguntes elaborades pels grups

Entregar-los la **Fitxa 8** per ajudar-los a preparar la prova

Crear un joc/projete amb **Scratch** incloent el que s'ha après.

Fitxa 9 - Què hi haurà d'haver-hi al meu projecte? - explicar com han d'organitzar el seu projecte i fer-ho de manera autònoma

Fitxa 10 - Rúbrica per autoavaluar-se. Quina puntuació hem tret?

Reflexió sobre la tasca individual

Entregar full de **Feedback famílies** per omplir a casa

Prova i entrega de la carpeta

Autoavaluació del treball en equip

INNOVACIÓ

Aquesta proposta és innovadora perquè planteja un enfocament global i integrador de l'aprenentatge, que va més enllà de la transmissió tradicional de sabers. L'alumnat esdevé el protagonista del seu propi procés d'aprenentatge a través d'un repte científic que combina la recerca, la col·laboració i la creació. Es tracta d'una proposta que connecta directament amb els interessos i la realitat de l'alumnat, tot promovent la seva participació activa, la curiositat i l'esperit crític.

El caràcter innovador també rau en la metodologia utilitzada, basada en el treball

cooperatiu i interdisciplinari, on es barregen les ciències naturals, la comunicació oral i escrita, i la competència digital. La integració de la tecnologia no es limita a l'ús instrumental dels dispositius, sinó que implica un ús creatiu i funcional, com ara la creació d'un joc interactiu en Scratch que serveix tant per compartir coneixements com per autoavaluar-se de manera lúdica.

En definitiva, el projecte fomenta l'aprenentatge significatiu mitjançant la resolució de problemes reals i el desenvolupament de productes concrets (presentacions, exposicions, jocs digitals), donant valor als sabers adquirits i dotant-los d'un propòsit clar i útil. Aquesta orientació cap a l'aplicació pràctica del coneixement fa que els aprenentatges siguin més perdurables i rellevants per a l'alumnat.

IMPACTE

Aquest projecte pot tenir un impacte molt positiu i transformador en diversos àmbits de la comunitat educativa, tant en l'àmbit intern com extern, contribuint a enfortir els vincles entre el centre, l'alumnat i l'entorn.

1. Implicació d'altres agents de la comunitat educativa:

El projecte afavoreix la col·laboració entre diferents membres de la comunitat educativa, com ara docents de diverses àrees, que treballen de manera coordinada per oferir una proposta interdisciplinària i coherent. També pot implicar les famílies, que participen com a font de coneixement, suport i acompanyament durant el procés de recerca i oferint el seu punt de vista en finalitzar el projecte.

2. Impacte en l'entorn:

En tractar temes relacionats amb la biodiversitat i la sostenibilitat, el projecte connecta amb problemàtiques ambientals reals i promou una actitud activa i responsable cap a la cura del medi. Aquest enfocament pot afavorir la presa de consciència ecològica, promovent accions concretes que repercuteixin positivament en la comunitat local.

3. Transformació en el centre:

Aquest tipus de proposta afavoreix una cultura d'innovació pedagògica al centre, impulsant metodologies actives, el treball per projectes i l'ús creatiu de la tecnologia. Pot esdevenir un referent per a futures experiències didàctiques i inspirar altres docents a dissenyar propostes similars, creant un clima de col·laboració i renovació constant. També reforça el projecte educatiu del centre en línia amb els valors de sostenibilitat, competència digital i treball cooperatiu.

4. Impacte en l'alumnat:

L'impacte en l'alumnat és profund i significatiu. Aquest projecte els permet desenvolupar competències claus de manera integrada: aprenen ciències de manera pràctica i contextualitzada, milloren la seva comprensió lectora, les seves habilitats comunicatives i la seva competència digital. A més, treballen habilitats socials, l'autonomia i la responsabilitat. L'aprenentatge esdevé significatiu i emocionalment connectat, fet que afavoreix una millor retenció i una major motivació. El fet de crear un producte final amb sentit (com el joc en Scratch i la presentació) reforça l'autoestima, l'orgull pel treball fet i la capacitat de veure's com a protagonistes del seu propi aprenentatge.

L'avaluació de la situació d'aprenentatge es planteja com un procés continu, global i formatiu, que té en compte diferents evidències del treball de l'alumnat al llarg de tot el projecte. Aquesta avaluació es realitzarà a través de la combinació de diversos instruments i estratègies que permetin valorar tant el procés com el resultat dels aprenentatges.

D'una banda, es durà a terme **observacions directes** de les diferents activitats i tasques executades, posant especial atenció a la participació activa de l'alumnat, la col·laboració en els grups, la capacitat d'organització, l'autonomia i el grau d'implicació en el repte proposat. Aquestes observacions es registraran mitjançant rúbriques o graelles que ajudin a fer un seguiment individual i grupal.

Un altre moment clau d'avaluació serà la **presentació oral dels grups**, on es valorarà no només el contingut científic i la capacitat de comunicar-lo amb claredat i rigor, sinó també la qualitat del treball cooperatiu i l'ús adequat de recursos digitals en la presentació. Aquesta exposició permetrà evidenciar la comprensió dels conceptes treballats i el desenvolupament d'habilitats comunicatives.

La **creació del joc en Scratch** també serà un element central d'avaluació. Es valorarà l'ús correcte i creatiu de la programació per blocs, la relació del contingut amb els sabers apresos, la funcionalitat del joc, i la seva capacitat per ajudar a repassar i autoavaluar els coneixements d'una manera lúdica.

Com a tancament de la situació d'aprenentatge, es durà a terme una **prova de sabers** que permetrà avaluar de forma més individual i específica els continguts clau del projecte, com ara les funcions vitals, la classificació dels éssers vius i les característiques dels grans regnes. Aquesta prova servirà per complementar la informació recollida durant el procés i garantir una visió global del progrés de cada alumne.

Finalment, l'alumnat també durà a terme una **autoavaluació**, on podrà reflexionar sobre la seva implicació, el seu aprenentatge, les dificultats trobades i els aspectes a millorar. Aquesta autoavaluació fomenta la metacognició, l'autonomia i la presa de consciència del propi procés d'aprenentatge.