

ÍNDEX

CONCEPTES CLAU DEL PROGRAMA	3
LA CULTURA DE PENSAMENT	6
LA GAMIFICACIÓ	10
ELS OBJECTIUS DE DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE (ODS)	11
EL PROJECTE DIGITAL	12
L'AVAUAPP	14
QUÈ SÓN LES RÚBRIQUES?	15
EL MATERIAL D'AULA	16
PRESENTACIÓ DE L'ÀREA	17
LES COMPETÈNCIES	19
LA GUIA D'AULA	21
AVAUACIÓ, ACTIVITATS DE REFORÇ I ACTIVITATS D'AMPLIACIÓ	35





CONCEPTES CLAU DEL PROGRAMA

El nostre programa de Coneixement del medi natural, social i cultural fomenta l'aprenentatge intel·ligent, el pensament crític i la igualtat de gènere. És un programa coherent amb les característiques psicoevolutives de l'alumnat, i adequat al nou desenvolupament curricular.

Per això, al llarg de tot el nostre programa, es fomenten aquests conceptes:

L'ALFABETITZACIÓ INFORMACIONAL

Potenciem l'alfabetització informacional per connectar-nos amb el món.

El nostre programa dona molta importància a l'ús de la tecnologia i de les xarxes socials com a eines d'aprenentatge i de recerca. A més a més, oferim els continguts en suport digital per utilitzar a l'aula i un espai personal per a l'alumne i per al mestre en el web www.barcanova.cat.

L'APRENTATGE CONTEXTUALITZAT I SIGNIFICATIU

Situar l'aprenentatge en context, a partir de situacions i reptes, és fonamental perquè l'alumne ho percebi de manera significativa.

Plantegem els continguts tenint en compte la realitat que està vivint l'alumnat i connectant els seus coneixements previs amb els nous per generar motivació davant l'aprenentatge.

L'AVUACIÓ

Oferim diversos materials per a l'avaluació:

- Una avaluació per unitat («Em poso a prova»).
- Proves d'avaluació plantejades en tres nivells, i amb les solucions, i que es poden descarregar des de l'espai personal del web www.barcanova.cat en format Word i modificables.
- Models de rúbriques que es poden descarregar des de l'espai personal del web www.barcanova.cat.

EL CARÀCTER CÍCLIC DELS CONTINGUTS

L'aprenentatge dels continguts és recurrent.

De manera conscient, treballem els diferents sabers de manera cíclica i contextualitzada perquè no esdevinguin compartiments estancs i puguin ser aplicables en diferents situacions.

LA CULTURA DE PENSAMENT

Ensenyem els nostres alumnes a pensar.

Preparem els alumnes perquè, en el futur, siguin capaços de resoldre els problemes de manera eficaç, prenguin decisions de manera meditada i gaudeixin aprenent al llarg de la vida.

L'EMPRENEDORIA

Proposem un programa per canviar el nostre entorn.

El nostre programa potencia la iniciativa emprenedora de l'alumnat a partir de la resolució de situacions i l'assoliment de reptes.

LA INCLUSIÓ

Incloem tot l'alumnat en les nostres aules.

Fem propostes per treballar diversos estils, ritmes d'aprenentatge i intel·ligències, que fomenten la igualtat de gènere i la inclusió social.

LA INTERDISCIPLINARIETAT

Relacionem i apliquem el que aprenem.

Potenciem l'aprenentatge global a través de propostes que promouen la integració i la connexió de continguts d'altres àrees.

LA METACOGNICIÓ

Potenciem que l'alumne sigui conscient del seu procés d'aprenentatge.

La capacitat de l'alumne d'autoregular i conèixer el seu procés d'aprenentatge és un motor que el fa rectificar i avançar.

EL PENSAMENT CRÍTIC

Fomentem la diversitat de pensament.

Les activitats i les tasques dels llibres són variades, i contenen propòsits i desafiaments diferents per afavorir el desenvolupament d'estratègies de pensament profund i divergent. Fer que l'alumnat esdevingui crític, que sàpiga detectar les notícies falses i ensenyar-lo a pensar són tres eixos cabdals d'aquest nou currículum.

EL RIGOR

Aprenem i treballem amb rigor i creativitat.

Els continguts es desenvolupen amb rigor i, alhora, es proposen activitats i tasques motivadores que faciliten l'aprenentatge mitjançant la investigació i la participació activa de l'alumnat.

LA RIQUESA

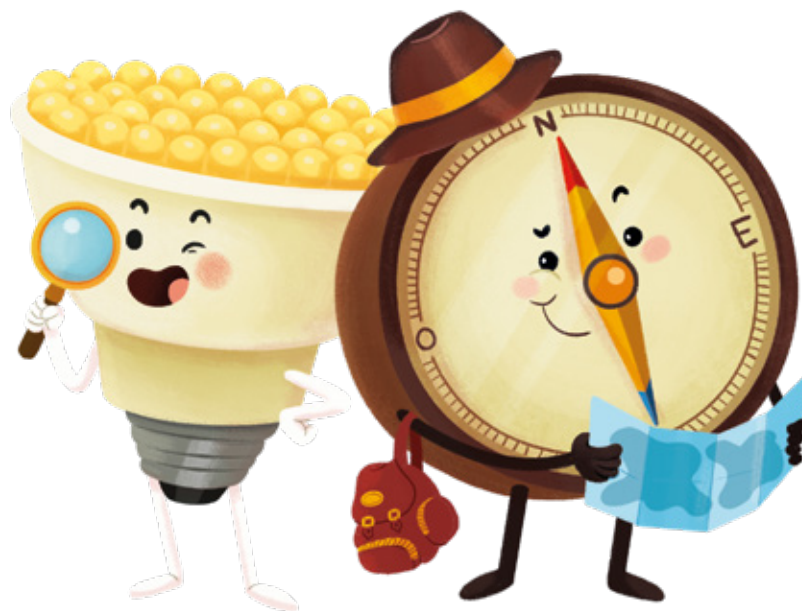
Aprenem amb activitats, tasques i propostes variades i motivadores.

El programa proporciona una gran varietat d'activitats, tasques i propostes, tant en els llibres de l'alumne com en els materials per al mestre i la mestra, la qual cosa permet, als docents, adequar-les a les necessitats de l'aula.

EL TREBALL COOPERATIU

Cooperem per assolir tasques.

És una metodologia didàctica de gran eficàcia que es proposa per a diferents activitats, tasques i desafiaments plantejats al llarg de les unitats.



LA CULTURA DE PENSAMENT

Autors com David Perkins, Robert J. Swartz i Arthur L. Costa han donat les pautes de com portar a les nostres aules la cultura de pensament. La concreció de la cultura de pensament a les activitats ensenya els alumnes a analitzar, argumentar, planificar, prendre decisions, crear, emetre judicis, etc., de forma reflexiva.

En les activitats dels nostres materials, aquesta cultura de pensament és present, de forma recurrent, en tots els sabers que s'hi treballen.

TAXONOMIA DE BLOOM

La **taxonomia de Bloom** va ser descrita per aquest psicòleg i pedagog per primer cop l'any 1956, i al llarg dels anys se n'han fet revisions. En aquesta taxonomia es descriuen diferents nivells cognitius en funció de la seva complexitat, de més simples a més complexos.

Nivell	Definició	Accions
Crear	Elaborar, construir, quelcom nou.	Generar, produir, elaborar, dissenyar, modificar, planificar, compondre, construir...
Avaluar	Criticar, argumentar i emetre judicis.	Contrastar, defensar, criticar, justificar, relacionar, argumentar, recolzar...
Analitzar	Descompondre un concepte en parts i entendre com interrelacionen entre elles.	Diferenciar, discriminar, seleccionar, separar, descriure, il·lustrar...
Aplicar	Utilitzar els conceptes en contextos nous.	Demostrar, experimentar, operar, resoldre, utilitzar...
Comprendre	Entendre i explicar conceptes.	Descobrir, mostrar, predir, explicar, demostrar, canviar...
Recordar	Recuperar la informació i portar-la a la memòria.	Conèixer, definir, enumerar, recordar, identificar, anomenar...

METACOGNICIÓ

La **metacognició** és el procés mitjançant el qual reflexionem sobre el nostre pensament. Aplicada a l'ensenyament, és el procés mitjançant el qual l'alumnat analitza el seu procés d'aprenentatge per autoregular-se, detectar els seus punts febles, els seus interessos, valorar el seu progrés...

Generalment es representa mitjançant una escala i quatre preguntes:

4. PER A QUÈ EM POT SERVIR EL QUE HE APRÈS? Aplicar els aprenentatges a nous contextos.

3. PER QUÈ HO HE APRÈS? Reflexionar sobre la funcionalitat i significativitat de l'aprenentatge.

2. COM HO HE APRÈS? Descriure quina estratègia he utilitzat per assolir l'aprenentatge.

1. QUÈ HE APRÈS? Prendre consciència del pensament i de l'aprenentatge que he fet.

RUTINES DE PENSAMENT

David Perkins defineix les **rutines de pensament** com patrons de pensament senzills que es poden utilitzar de forma reiterada i que tenen, com a objectiu fer visible diferents accions del pensament. Algunes d'aquestes accions poden ser descriure, extreure conclusions o raonar amb evidències.

DESTRESES DE PENSAMENT

Robert Swartz explica les **destreses de pensament** com aquelles habilitats que ens permeten desenvolupar un pensament profund i alhora eficaç. Aquestes destreses es treballen a les aules per infusió; és a dir, a partir dels continguts curriculars de les diferents àrees o matèries d'aprenentatge. Porten associats un mapa de pensament i un organitzador gràfic.

Les destreses permeten desenvolupar les formes de pensament següents:

- **Pensament analític:** destreses que ajuden a la comprensió de la informació i a la clarificació de les idees.
- **Pensament creatiu:** destreses que generen noves idees.
- **Pensament crític:** destreses que avaluen si les idees són idònies o raonables.

VISUAL THINKING

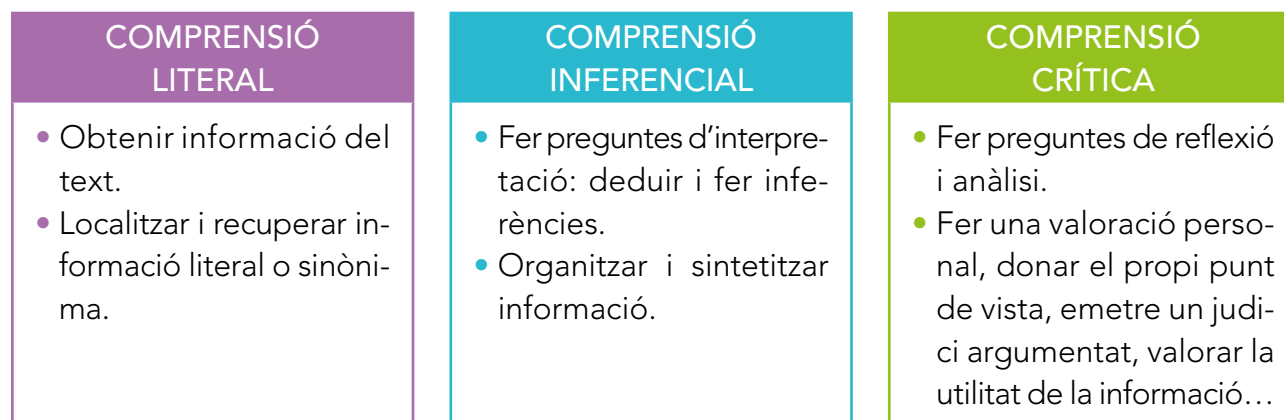
El llenguatge escrit és una manera d'accedir a la informació, però n'hi ha d'altres. Els dibuixos, les icones, els colors i els símbols formen part del **sentit visual** i són una altra manera d'accedir al contingut, i de percebre i produir informació.

LA COMPRENSIÓ LECTORA I LA PRODUCCIÓ ESCRITA

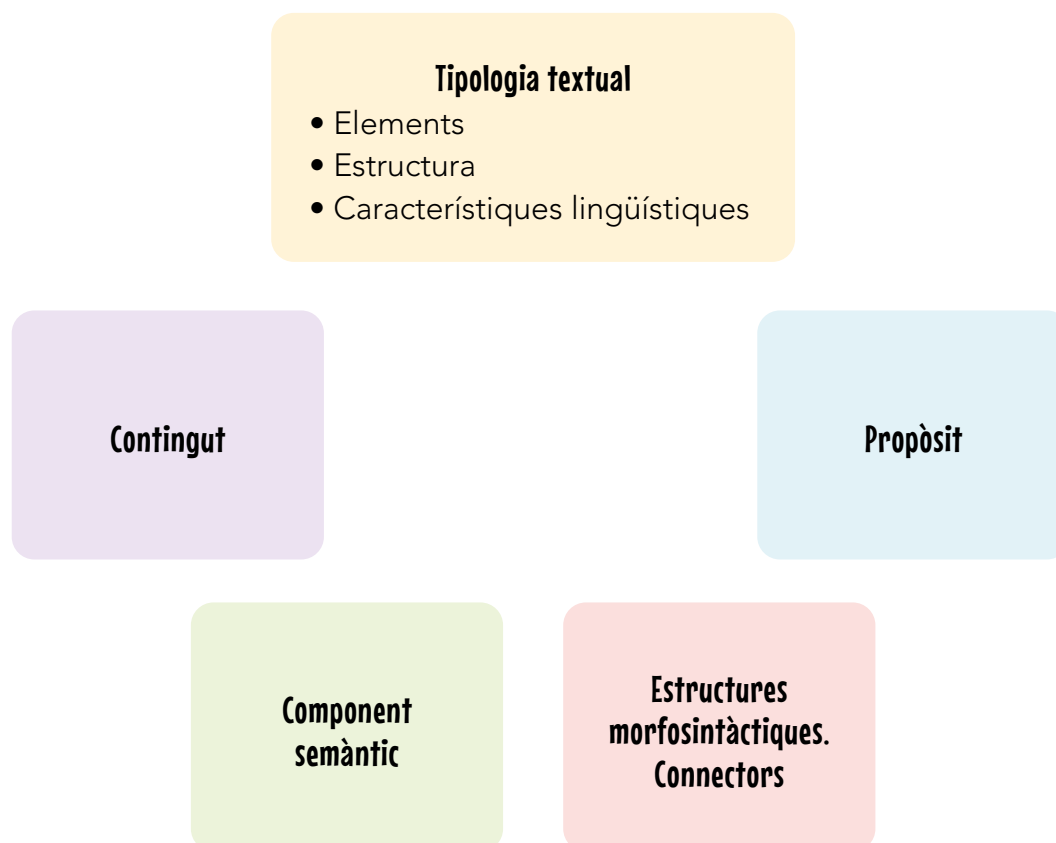
Assegurar els diferents nivells de comprensió i producció implica dur a terme diferents propostes de preguntes i activitats.

El procés de comprensió lectora

Hi ha tres nivells de comprensió lectora:



Les activitats de comprensió han de tenir en compte tots els aspectes del text:



El procés de producció escrita

FASE 1. PLANIFICACIÓ

- Objectius:
 1. Trobar l'equilibri entre el desbordament creatiu i les possibilitats lingüístiques de l'alumnat.
 2. Descongestionar l'atenció i la memòria de treball en el moment de la producció.
- Implica prendre decisions sobre els aspectes següents:
 - Propòsit
 - Tipologia textual
 - Registre lingüístic
 - Contingut
 - ...



FASE 2. PRODUCCIÓ

- La creació és la meta i no el punt de partida (taxonomia de Bloom).
- Per produir cal, prèviament, analitzar textos amb la finalitat de determinar el seu propòsit, els elements, l'estructura, els connectors...
- La presa de decisions i la producció s'han d'ajustar a la tipologia textual.
- La relectura, la revisió i la correcció formen part del procés de producció.



FASE 3. REVISIÓ

- Comunicació prèvia: què avaluarem en aquest text? Han de basar la seva revisió sobre aquesta qüestió prèvia.
- Els referents per a la revisió són la planificació i les graelles de revisió.
- Cal deixar proves visuals de la revisió.
- No es pot revisar tot de cop. Cal focalitzar l'atenció.

LA GAMIFICACIÓ

ACTIVITATS LÚDIQUES EN LES UNITATS

En diferents apartats de la unitat es plantegen activitats divertides perquè l'alumnat apren- gui jugant.



GAME ROOM

Joc interactiu per resoldre de manera divertida qüestions de la unitat.

SUPERTAFANERS

Material per despertar la curiositat dels infants i aprendre jugant.



ELS OBJECTIUS DE DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE (ODS)

Els **objectius de desenvolupament sostenible** són una crida universal a l'acció global per posar fi a la pobresa, protegir el planeta i garantir que totes les persones tinguin accés a l'educació, la igualtat, l'aigua, l'energia neta, la pau i el desenvolupament.

Es tracta d'un pla de mesures, amb **17 objectius i 169 metes**, per aconseguir un món més igualitari i habitable, i que s'haurien de complir abans de l'any 2030.

Aquests objectius porten implícit un **esperit de col·laboració** i pragmatisme amb la finalitat de millorar la vida, de manera sostenible, de les generacions futures. A més, en si mateixos són una agenda inclusiva en tant que tracten les causes fonamentals de la pobresa i uneixen tots els estats que hi participen per aconseguir, així, un canvi positiu en benefici de les persones i del planeta.

La **lluita contra el canvi climàtic** és un element transversal i decisiu que influeix en tots els aspectes del desenvolupament sostenible i l'Agenda 2030.

Fer conscient l'alumnat dels reptes imminents plantejats en els objectius de desenvolupament sostenible en aquest programa pedagògic proporciona un marc de treball a partir del qual es puguin articular aprenentatges competencials que activin l'alumne, no tan sols quant al **saber** sinó també pel que fa al **saber fer** i al **saber ser**, i reforcin la seva preparació com a futurs ciutadans compromesos amb la realitat del seu temps.

La primera forma de contribuir a la consecució d'aquests ODS és procurar d'augmentar la **consciència pública** d'aquests en tots els àmbits, i l'aula és un espai fonamental d'aprenentatge de la convivència de les generacions futures.

L'Agenda Educativa 2030, sorgida del Fòrum Educatiu Mundial celebrat a Inchon, República de Corea (UNESCO, 2015; Nacions Unides, 2015), va situar l'**educació** com una de les eines fonamentals per forjar un desenvolupament que sigui, alhora, sostenible, inclusiu, just, pacífic i cohesiu.



EL PROJECTE DIGITAL

UNA RESPOSTA GLOBAL PER A UN ENTORN EDUCATIU DIVERS



La proposta digital de Barcanova és **EDUDYNAMIC**, un projecte digital complet que dona una resposta global a un model educatiu divers i dinàmic.

A partir d'una proposta senzilla i intuïtiva, **EDUDYNAMIC** és un projecte digital multidispositiu i multisuport que s'adapta i es visualitza en totes les plataformes i en tots els entorns d'aprenentatge virtual (Blink Learning, Moodle, Alexia, Google Classroom, Clickedu, Office 365...).

La diversitat i riquesa de recursos, des d'activitats interactives traçables a vídeos, presentacions i ludificació, fan d'**EDUDYNAMIC** un projecte digital actualitzat i complet pensat per canviar amb tu.

En el primer cicle, la proposta digital de Barcanova és el llibre actiu, un projecte pensat i adaptat al procés maduratiu de l'alumnat, amb l'objectiu de fomentar la curiositat i el gust per aprendre a aprendre.

Programa competencial

Enfocat al treball competencial, conté recursos molt diversos, rics i significatius com:

- Activitats interactives
- Gamificació
- Metacognició

Un model adaptable i versàtil

Aplicable a diferents enfocaments i necessitats, tant si es prefereix completar el treball del material en paper com si es vol treballar únicament en digital.

Traçabilitat integral

Es poden visualitzar les qualificacions de les activitats així com accedir a les respostes completes que han donat els alumnes.

Interactivitat total

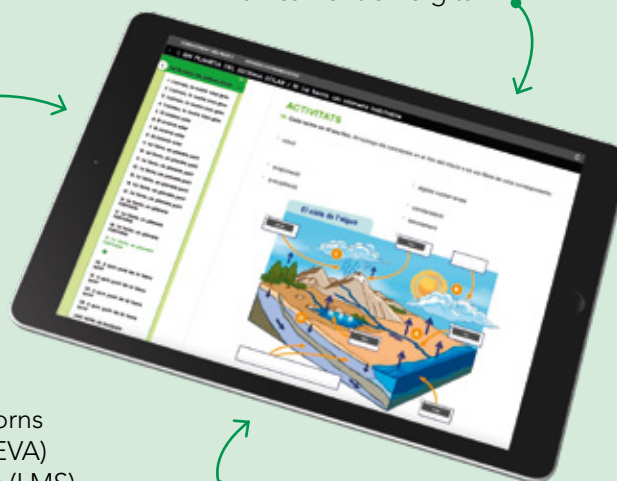
- Vídeos
- Animacions
- Mapes conceptuais

Compatibilitat

Compatible amb els entorns virtuals d'aprenentatge (EVA) i les plataformes educatives (LMS) més utilitzades en els centres educatius gràcies a l'ús dels estàndards tecnològics: HTML, Marsupial, LTI i SCORM.

Facilita la inclusió i la personalització de l'aprenentatge

L'atomització dels continguts permet assignar diferents tasques a l'alumnat en funció de les seves necessitats.



Tots els **recursos** addicionals disponibles els trobareu al web de **BARCANOVA**:

www.barcanova.cat

LES CLAUS DEL PROJECTE DIGITAL



MULTISUPPORT

S'adapta i es visualitza en qualsevol tipus de dispositiu (ordinador, tauleta, *smartphone*...).



DESCARREGABLE

Permet treballar sense connexió a internet i es pot descarregar en més d'un dispositiu.



UNIVERSAL

És compatible tecnològicament amb tots els sistemes operatius.



ESPAI PERSONAL

En registrar-se en el web, es poden visualitzar els llibres en línia i descarregar els recursos personalitzats.



SENZILL I INTUÏTIU

Té un disseny d'entorn accessible adaptat a cada etapa educativa per facilitar la navegació a alumnes i docents.



SINCRONITZACIÓ

Els canvis fets per l'usuari són sincronitzats automàticament en connectar qualsevol dels dispositius amb els quals es treballi.



L'AVALUAPP



L'AvaluApp és una aplicació adaptada als criteris del Departament d'Educació a l'hora d'avaluar, que facilita la tasca del mestre i la mestra quan han de valorar els alumnes tenint en compte les competències.

L'aplicació presenta aquestes característiques:

- Es tracta d'una **eina d'avaluació** visual, intuïtiva i fàcil de gestionar, que es pot fer servir en qualsevol suport.
- En el material hi ha indicades, unitat per unitat, diferents **activitats competencials** perquè puguin ser avaluades.
- Totes les activitats estan **ponderades** i, a més, l'aplicació permet fer modificacions i afegir-hi propostes per avaluar o suprimir-ne.
- L'aplicació permet fer una **avaluació formadora i formativa**.
- L'ús d'aquest recurs permet fer un **seguiment individualitzat** dels alumnes.
- Es pot descarregar un **document Excel** amb totes les dades.

Trobareu l'aplicació AvaluApp en l'espai personal del web www.barcanova.cat. També podreu consultar un vídeo tutorial amb l'explicació del funcionament de l'AvaluApp.



QUÈ SÓN LES RUBRIQUES?

SISTEMA D'AVALUACIÓ PER COMPETÈNCIES

Les **rúbriques d'avaluació** són un instrument de seguiment de l'assoliment dels nivells d'aprenentatge per part dels alumnes. La rúbrica és una eina que permet aportar objectivitat al procés d'avaluació perquè analitza quins detalls haurien d'estar assolits i determina quines concrecions del procés d'aprenentatge corresponen a cada categoria. Han d'estar en consonància amb el desenvolupament curricular propi. En funció del nivell de concreció, les rúbriques serveixen per descriure clarament el moment d'assoliment dels objectius per part dels alumnes.

Són uns documents estructurats en forma de graella; a l'esquerra s'hi presenta la concreció del nivell de l'objectiu a aconseguir, l'indicador, mentre que horitzontalment hi trobem els graus d'assoliment del detall de la competència que ens interessa.

L'ús de les rúbriques aporta grans avantatges, tant per als mestres com per als alumnes.

- **Per als mestres:**

El procés d'implantació d'aquest sistema d'avaluació obliga, inicialment, a fer un procés de reflexió i de presa de decisions sobre els elements més transcendents de cada competència per tal que se'n pugui dissenyar la rúbrica corresponent. Després, també és important el procés de desenvolupament de cadascun dels ítems corresponents als nivells d'assoliment.

Aquesta feina inicial ha de ser elaborada col·lectivament per l'equip de mestres del nivell o del cicle, amb la qual cosa s'aconsegueix una objectivitat més gran en l'avaluació i en l'equiparació dels detalls sobre l'assoliment dels objectius, i això dota l'equip d'una eina de fàcil utilització.

- **Per als alumnes:**

Si les rúbriques es donen a conèixer inicialment, permetran que l'alumne sàpiga ja d'entrada què se n'espera, d'ell. Un cop avaluat, pot entendre més clarament el motiu d'aquesta avaluació. En aquest sentit, ajuda l'alumne a entendre l'objectivitat del procés d'avaluació per part del mestre. La rúbrica pot ser utilitzada, també, com a eina d'autoavaluació.

En l'espai personal del web www.barcanova.cat trobareu diferents models de rúbriques en format Word que podeu utilitzar per avaluar els vostres alumnes. També podeu modificar-los i adaptar-los a la realitat de la vostra aula.

EL MATERIAL D'AULA

La carpeta de material d'aula de 1r i 2n de Coneixement del medi natural, social i cultural ofereix una sèrie de recursos per treballar, d'una manera lúdica i diferent, continguts diversos de l'àrea.

Aquesta carpeta conté materials diversos, com, per exemple, aquests:

A 1r:

- Un pòster DIN A1 (84,1 × 59,4 cm) sobre com cuidar la natura.
- Un pòster DIN A1 (84,1 × 59,4 cm) sobre el reciclatge.
- Un joc per treballar els hàbits saludables.
- 90 targetes (15,5 × 10 cm) amb conceptes relacionats amb cada unitat.

A 2n:

- Un pòster DIN A1 (84,1 × 59,4 cm) sobre l'alimentació saludable.
- Un pòster DIN A1 (84,1 × 59,4 cm) sobre la fauna protegida i amenaçada a Catalunya.
- Un dòmino per treballar els accidents geogràfics.
- 90 targetes (15,5 × 10 cm) amb conceptes relacionats amb cada unitat.



PRESENTACIÓ DE L'ÀREA

L'àrea de Coneixement del medi natural, social i cultural té com a finalitat proporcionar a l'alumnat els coneixements i les eines per ubicar-se en l'entorn on viu, per aprendre a habitar-lo, a respectar-lo i a millorar-lo.

Aquesta àrea pretén capacitar l'alumnat per entendre, opinar i prendre decisions sobre els aspectes de l'entorn amb els quals interacciona. L'aprenentatge ha de ser, evidentment, contextualitzat i encaminat a interpretar les experiències, tant directes com indirectes, properes en el temps i en l'espai, i significatives a fi de poder establir relacions cognitives i afectives. També ha de permetre als infants incidir en la millora del seu entorn i fer-ne un ús sostenible.

Els diferents aspectes que constitueixen l'entorn s'interrelacionen i interactuen. Convé tenir present que els fenòmens naturals i socials, objecte d'estudi de l'àrea no es presenten en la realitat sota un prisma disciplinar, sinó en forma de problemes, interessos, conflictes o expectatives que es comprenen millor quan s'estudien i s'analitzen relacionant els coneixements propis de les disciplines que integren la matèria.

Els objectius de l'àrea s'han de referir, doncs, als conceptes propis del medi natural, social i cultural, als aspectes metodològics i procedimentals, i als hàbits i valors per a la convivència.

Cada unitat comença amb una fotografia relacionada amb els continguts de la unitat i, d'aquesta manera, ofereix al mestre i a la mestra l'oportunitat d'iniciar una conversa amb els alumnes, plantejant preguntes i fent observacions que els ajudin a detectar quins són els seus coneixements. En la segona pàgina de la unitat hi ha una exploració de coneixements previs feta mitjançant preguntes i l'observació d'imatges.

Al final de cada trimestre, cada tres unitats, es presenta un treball cooperatiu per desenvolupar en petits grups. Les activitats plantejades estan pensades i programades perquè l'alumnat treballi de forma competencial, ja que haurà de resoldre situacions de la vida diària que l'ajudaran a adquirir progressivament coneixements més complexos a partir de les noves experiències.

Al llarg de les unitats es treballa la investigació i l'experimentació i es planteja també la realització de diversos projectes interdisciplinaris.

L'anglès hi té també un paper destacat, amb l'aprenentatge del vocabulari clau de cada unitat.

ELS CONTINGUTS

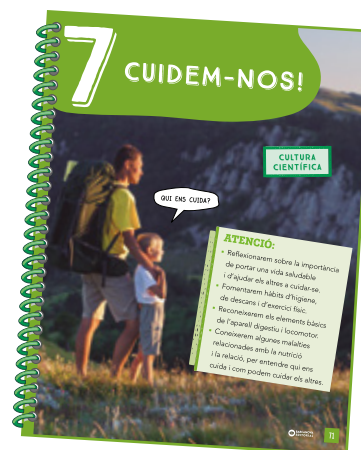
Els continguts de l'àrea de Coneixement del medi natural, social i cultural s'organitzen al voltant de tres blocs de sabers: Cultura científica, Tecnologia i digitalització i Societats i territoris.

- **Cultura científica** (*Iniciació a l'activitat científica, La vida al nostre planeta, Matèries, forces i energia*). Pretén que l'alumnat desenvolupi estratègies pròpies del pensament científic; per això, es plantegen recerques sobre una sèrie de temes ben variats. L'objectiu és iniciar l'alumnat en la indagació i l'exploració del món que els envolta mitjançant l'aplicació dels principis bàsics del mètode científic. A més a més s'analitza i es valora l'impacte de la ciència en la societat des d'una perspectiva de gènere i es fomenta la cultura científica a partir de l'anàlisi d'objectes i principis que tenen una base científica.

Altres temes que es tenen en compte és l'adquisició d'hàbits saludables, les relacions que s'estableixen entre els éssers vius i l'entorn i l'efecte de les forces i l'energia sobre la matèria i els objectes de l'entorn.

- **Tecnologia i digitalització** (*Digitalització de l'entorn personal d'aprenentatge, Projectes de disseny i pensament computacional*). Pretén, d'una banda, capacitar l'alumnat en l'ús d'eines i recursos digitals com a vies d'aprenentatge per cercar informació, crear contingut i desenvolupar-se en un entorn digital de manera segura i responsable i, d'una altra, facilitar el desenvolupament d'eines pròpies del pensament computacional per resoldre problemes tant individualment com de manera cooperativa.

- **Societats i territoris** (*Reptes del món actual, Lliçons del passat, Alfabetització cívica, Consciència ecosocial*). Pretén que l'alumnat arribi a elaborar una interpretació del món fent servir conceptes relacionats amb el pensament històric així com també amb les relacions de causalitat, simultaneïtat i successió dels fets al llarg del temps i de l'espai. En aquest sentit, és cabdal involucrar l'alumnat en l'assoliment dels Objectius de desenvolupament sostenible fent-los conscients dels reptes que té la societat actual per aconseguir una societat cívica, democràtica, solidària, sostenible i compromesa. En aquest bloc, l'alumnat ha de descobrir les interaccions entre les activitats humanes i el medi natural i social per descobrir l'impacte ambiental que es genera per mirar de reconduir-lo.



LES COMPETÈNCIES

LES COMPETÈNCIES DE L'ÀREA DE CONEIXEMENT DEL MEDI NATURAL, SOCIAL I CULTURAL

Les competències específiques de l'àrea de Coneixement del medi són 10. En el quadre següent fem una relació de cada competència amb el saber corresponent:

C1. 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.	Tecnologia i digitalització
C2. Plantejar-se preguntes sobre el món, aplicant les diferents formes de raonament i mètodes del pensament científic, per interpretar, respondre i predir els fets i fenòmens del medi natural, social i cultural i per prendre decisions i decidir actuacions ètiques i socialment sostenibles.	Cultura científica
C3. 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.	Cultura científica Tecnologia i digitalització
C4. Conèixer i prendre consciència del propi cos, de les emocions i sentiments propis i aliens, a partir de l'adquisició d'hàbits fonamentats en coneixements científics, per aconseguir el benestar físic i emocional i afavorir la convivència.	Cultura científica



C5. 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.

C6. Analitzar críticament les causes i conseqüències de la intervenció humana a l'entorn integrant els vessants social, econòmic, cultural, tecnològic i ambiental definits en els Objectius de Desenvolupament Sostenible, per tal de promoure la capacitat d'afrontar els problemes, aportar solucions i actuar de manera individual i col·laborativa en la seva resolució, posant en pràctica hàbits de vida i de consum responsable i sostenible.

C7. Observar, detectar, comprendre i interpretar canvis i continuïtats del medi natural, social i cultural, analitzant relacions de causalitat, simultaneïtat i successió, per explicar i valorar les relacions entre diferents elements i esdeveniments que permeten entendre el present i imaginar futurs possibles.

C8. Reconèixer, valorar i defensar la diversitat i la igualtat de gènere reflexionant sobre qüestions ètiques i mostrant empatia i respecte, per tal de construir una societat diversa, equitativa i contribuir al benestar individual i col·lectiu a la consecució dels valors dels drets humans.

C9. Participar de la vida social de manera eficaç i constructiva respectant i aprofundint en el desenvolupament dels drets humans i dels infants i de les minories, per tal d'aconseguir una ciutadania activa, responsable i implicada.

C10. Valorar el funcionament de les administracions públiques, a partir dels principis i els valors que es desprenen de l'ordenament jurídic que regula la nostra convivència, per protegir els drets civils i polítics i generar interaccions respectuoses i equitatives promovent la resolució pacífica i dialogada dels conflictes.

Societats i territoris



LA GUIA D'AULA

La **GUIA D'AULA** està dissenyada pensant en les mestres i els mestres, seguint les recomanacions que molts docents ens heu fet arribar. És una eina que facilita l'organització i la planificació de la tasca docent a l'aula i que, per tant, esdevé un element molt útil en el treball del dia a dia.

Cada una de les unitats que formen la guia d'aula inclou els elements següents:

- La presentació de la unitat didàctica.
- La programació d'aula, amb el perfil competencial de sortida, les competències específiques de l'àrea, els sabers, els criteris d'avaluació, els continguts de la unitat i les activitats en què es treballen.
- La reproducció de les pàgines del Dossier amb les solucions de les activitats, com també la reproducció de les pàgines corresponents del llibre de Coneixements, les competències que es desenvolupen i els continguts curriculars que es treballen.
- Orientacions per treballar l'alfabetització informacional, que serviran per aprofundir, reforçar o consolidar aspectes treballats.
- Indicacions del treball de la cultura de pensament.
- Indicacions per fer activitats amb el material d'aula.
- Esmment a altres recursos, com ara material descarregable des de l'espai personal del web www.barcanova.cat, enregistraments de lectures i dictats, etc.
- Altres recursos: activitats complementàries, enllaços d'interès, etc.

La informació que acompanya cada proposta és sintètica i pràctica. En el seu disseny s'ha prioritzat que el professional docent tingui accés, de manera ràpida i eficaç, a tota la informació necessària per al desenvolupament eficient de cada una de les sessions de treball previstes.

La nostra proposta s'enriquirà amb l'adaptació que cada docent farà de les activitats en funció de les característiques dels seus alumnes i del grup classe.

La **guia d'aula** és una eina molt completa, útil i pràctica, de suport a la tasca docent. Ofereix els elements indispensables, ajustats a les necessitats de les mestres i els mestres, i de les aules, presentats d'una manera clara i ordenada.





UNITAT 1

T'AGRADEN ELS ANIMALS?

La unitat que obre el llibre pertany a Coneixement del medi natural. Concretament, es fa una introducció a la classificació dels animals en vertebrats i invertebrats; vivípars o ovípars; herbívors, carnívors o omnívors...

PROGRAMACIÓ DEL PROGRAMA EXPERIMENTA DE 2n

Unitat 1

PCS*	CE*	Sabers curriculars	Criteris d'avaluació	Continguts editorials	Activitats
CCL1	C2	Cultura científica (la vida al nostre planeta): Valoració de les relacions entre els éssers humans, els animals i les plantes per aplicar normes de cura i respecte als éssers vius i a l'entorn en què viuen.	2.1. Demostrar curiositat, formulant-se preguntes i realitzant prediccions possibles per conèixer objectes, fets i fenòmens.	Visita i descobriment d'una clínica veterinària.	Descobrim
CCL1 CPSAA1	C4	Cultura científica (la vida al nostre planeta): Identificació i ús d'hàbits saludables relacionats amb el benestar emocional i social: estratègies d'identificació de les pròpies emocions per respectar i acceptar la diversitat present a l'aula i a l'entorn proper.	4.3. Diferenciar accions que afavoreixin el benestar i equilibri emocional i social, reconeixent les emocions pròpies i alienes per generar relacions de respecte.	Reflexió sobre els gustos propis.	1
MCTE1	C5	Cultura científica (la vida al nostre planeta): Comprensió dels aspectes bàsics de les funcions vitals dels éssers vius des d'una perspectiva integrada: obtenció d'energia, relació amb l'entorn i perpetuació de l'espècie, per distingir-los dels objectes inerts.	5.1. Reconèixer les característiques, propietats i l'organització dels elements del medi natural, social i cultural a través de metodologies d'indagació i utilitzant les eines i processos adequats de manera pautada.	Característiques generals dels éssers vius.	2

* PCS. Perfil competencial de sortida. / CE. Competències específiques.

PCS*	CE*	Sabers curriculars	Criteris d'avaluació	Continguts editorials	Activitats
CD1	C1	Tecnologia i digitalització (digitalització de l'entorn personal d'aprenentatge): Ús de les funcionalitats dels dispositius i recursos digitals d'aprenentatge d'acord amb les necessitats del context educatiu (cerca d'informació, representació del coneixement, creació de continguts digitals...).	1.1 Fer ús, de forma responsable i guiada, de diferents fonts digitals per a la cerca d'informació, tant en grup com individualment.	<p>Cerca de vídeos sobre metamorfosis.</p> <p>Investigació sobre com es desplacen els invertebrats.</p> <p>Cerca d'informació sobre el temps que passen dins l'ou o el ventre matern un animal ovípar i un de vivípar.</p> <p>Cerca d'un animal insòlit.</p> <p>Cerca d'informació sobre la petjada dels animals</p> <p>Cerca d'informació sobre un animal salvatge.</p> <p>Cerca d'un exemple d'animal verinós.</p> <p>Cerca d'espècies extingides, i de com evitar-ne l'extinció d'altres.</p>	<p>3</p> <p>5</p> <p>9</p> <p>15</p> <p>16</p> <p>19</p> <p>21</p> <p>22, 23, 24</p>

PCS*	CE*	Sabers curriculars	Criteris d'avaluació	Continguts editorials	Activitats
MCTE2	C5	<p>Cultura científica (iniciació a l'activitat científica): Selecció de tècniques d'indagació adequades (observació, formulació de preguntes i cerca de patrons, comunicació...) a les necessitats de la investigació.</p> <p>Construcció i ús del vocabulari científic relacionat amb les diferents investigacions i temàtiques plantejades.</p> <p>Cultura científica (la vida al nostre planeta): Comprensió dels aspectes bàsics de les funcions vitals dels éssers vius des d'una perspectiva integrada: obtenció d'energia, relació amb l'entorn i perpetuació de l'espècie, per distingir-los dels objectes inerts.</p> <p>Identificació dels nutrients, l'aigua i l'aire com les substàncies imprescindibles per a la vida.</p> <p>Anàlisi de les adaptacions dels éssers vius a l'hàbitat per tal de classificar-los segons les característiques observables.</p>	5.1. Reconèixer les característiques, propietats i l'organització dels elements del medi natural, social i cultural a través de metodologies d'indagació i utilitzant les eines i processos adequats de manera pautada.	<p>Classificació dels animals en vertebrats/ invertebrats.</p> <p>Classificació dels animals en vivípars/ovípars.</p> <p>Classificació dels animals segons la seva alimentació.</p> <p>Classificació dels animals segons el mètode de desplaçament.</p> <p>Les petjades dels animals.</p> <p>Classificació dels animals segons el medi en què viuen.</p> <p>Investigació sobre alimentació i entorn d'un animal salvatge.</p> <p>Mètodes de defensa dels animals.</p> <p>L'extinció de les espècies.</p> <p>Reintroducció d'animals a la natura.</p> <p>Detecció de les necessitats d'un animal de companyia.</p>	<p>4, 5, 6, 7</p> <p>8, 9</p> <p>10, 11, 12</p> <p>13, 14, 15</p> <p>16, 17</p> <p>18</p> <p>19</p> <p>20, 21</p> <p>22, 23</p> <p>24</p> <p>25, 26</p>



CONTINGUTS

Presentació de la unitat.

COMPETÈNCIES

C5

ORIENTACIONS

Proposem començar la unitat parlant entre tots sobre el que coneixen sobre els animals, partint de la situació que es presenta. Podem parlar de quins tipus d'animals creuen que hi ha, i quines relacions hi ha entre ells. Si algun alumne té un hort, o hi ha estat, es pot treballar sobre els animals que hi poden trobar (insectes, ocells...).

Després de la breu conversa, cal respondre, entre tots, la pregunta formulada: *Quin és l'animal més curiós que coneixes?*

NOTES

NOTES

descobrim

* De ben segur que prop de casa teva hi ha una clínica veterinària.

Per parelles i acompanyats d'un adult, visiteu-ne una i feu-los aquesta enquesta:

Resposta oberta.

- Quin tipus d'animals ateneu?
 Rèptils Ocells Amfibis Peixos
 Mamífers
- Quins animals visiteu més sovint? _____
- Quin és l'animal més estrany que heu atès? _____
- Quins són els problemes de salut o els accidents més freqüents? _____

Demaneu-los per un cas que recordin especialment i expliqueu-lo davant la classe.

UNITAT 1

8 vuit

CONTINGUTS

Visita i descobriment d'una clínica veterinària.

COMPETÈNCIES

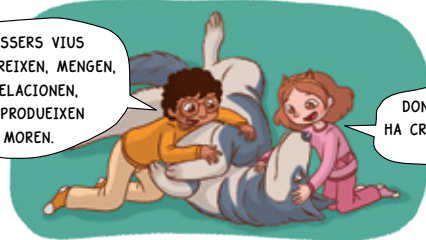
C2

ORIENTACIONS

Aquesta activitat requereix de la participació d'un adult. Els alumnes han de visitar, per parelles, una clínica veterinària que tinguin a prop de casa, i hauran de presentar a classe les respostes de l'enquesta.

Aquesta activitat també està vinculada amb l'àrea de Llengua catalana (expressió oral), ja que han d'explicar un cas concret que els hagin comentat a la clínica.

ELS ÉSSERS VIUS
NEIXEN, CREIXEN, MENGEN,
ES RELACIONEN,
ES REPRODUUEIXEN
I MOREN.



DONCS AQUEST
HA CRESCUT MASSA
I TOT!

1. A moltes persones els agraden els animals. I a tu, t'agraden?
Resposta oberta.

A scale from 1 to 10 with categories: NO ME N'AGRADA CAP, ME N'AGRADEN ALGUNS, M'AGRADEN TOTS

• Explica la teva tria davant la classe.

2. Quines característiques tenen tots els éssers vius? Marca-ho.

Characteristics checkboxes: CANTEN, MOREN, ES REPRODUUEIXEN, S'ALIMENTEN, NEIXEN, VOLEN, CAMINEN, ES RELACIONEN, PARLEN, CREIXEN

3. En créixer, alguns animals experimenten grans canvis. Per grups, busqueu vídeos que mostrin metamorfosis i voteu la més sorprenent. Resposta oberta.



UNITAT 1
NOU 5

NOTES

Lined area for notes.

CONTINGUTS

- Reflexió sobre els gustos propis.
Característiques generals dels éssers vius.
Cerca de vídeos sobre metamorfosis.

COMPETÈNCIES

C1, C4, C5

ORIENTACIONS

Després de llegir l'escena del principi de la pàgina, formuleu a l'alumnat les preguntes següents: Realment creuen que el gos ha crescut massa? Coneixen races de gossos que tinguin mides diferents? Què comparteixen tots els éssers vius?

Activitat 1: Amb aquesta activitat l'alumne ha de reflexionar sobre els seus sentiments respecte dels animals, i ho ha d'explicar en veu alta davant la classe. Així doncs, aquesta activitat també treballa l'expressió oral (Llengua catalana).

Activitat 3:

Activitat que requereix buscar vídeos que mostrin metamorfosis d'animals. Si ho trobeu convenient, els podeu orientar amb alguns exemples: la granota, la papallona...

NOTES

ELS DINOSAURES EREN VERTEBRATS.

TENIEN UNS OSSOS MOLT GROSSOS!

Els artròpodes (com els insectes), els mol·luscs i els cucs són exemples d'animals sense esquelet intern (invertebrats).

4. Marca els animals que tenen ossos i columna vertebral (vertebrats):

5. Els invertebrats no tenen esquelet. Investiga com es desplacen i posa un exemple de cada:

El 95 % dels animals del planeta són invertebrats i, la majoria, són insectes.

Resposta oberta. Resposta orientativa:

S'UREN	VOLEN	NEDEN
meduses	abelles	sípies
S'ARROSSEGUEN	CAMINEN	NO ES PODEN DESPLAÇAR
cucs	formigues	esponges

UNITAT 1
10 deu

CONTINGUTS

Classificació dels animals en vertebrats/invertebrats.
Investigació sobre com es desplacen els invertebrats.

COMPETÈNCIES

C1, C5

ORIENTACIONS

Proposem que els alumnes llegeixin la situació del principi de la pàgina i que en parlin entre ells. Els podeu formular preguntes diverses, com ara aquestes: *Heu visitat mai un museu on hi hagués ossos de dinosaure? Què us ha sorprès més?*

Es pot iniciar una conversa sobre quins animals tenen ossos i quins no, com s'anomenen, com es mouen...

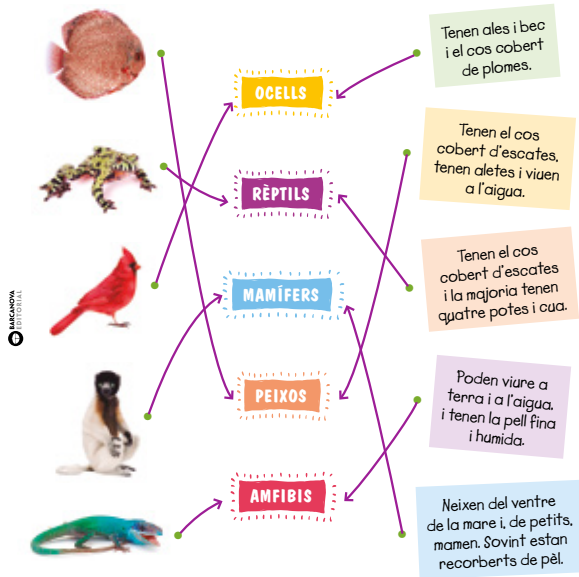
Activitat 5:

Llegiu el text destacat i parleu amb els alumnes sobre si els ha sorprès la dada, i per què.

Activitat que demana als alumnes i a les alumnes que investiguin sobre com es desplacen els invertebrats.

Activitat per treballar conceptes relacionats amb la unitat amb la PDI.

6. ✓ Hi ha cinc classes d'animals vertebrats. Relaciona cada animal amb la classe i amb les seves característiques:



7. A casa, teniu cap animal? En quin dels grups el classificaríeu?
Per què? **Resposta oberta.**

UNITAT 1

ONZE

11

CONTINGUTS

Classificació dels animals en vertebrats/invertebrats.

COMPETÈNCIES

C5

ORIENTACIONS

Activitat 6:

- ✓ Activitat que es proposa per avaluar la competència 5 d'aquest bloc mitjançant l'aplicació AvaluApp.

NOTES

NOTES



8. Pinta:
● Vivípar. ● Ovípar.



9. Esbrina quant de temps passen dins de l'ou o dins del ventre matern un animal ovípar i un animal vivípar que t'agradin.

Resposta oberta.
Resposta orientativa:

Els coloms coven els ous durant 18 dies.
La gestació dels conills dura 32 dies.

UNITAT 1

12

dotze

CONTINGUTS

Classificació dels animals en vivípar/ovípar.

Cerca d'informació sobre el temps que passen dins l'ou o el ventre matern un animal ovípar i un de vivípar.

COMPETÈNCIES

C1, C5

ORIENTACIONS

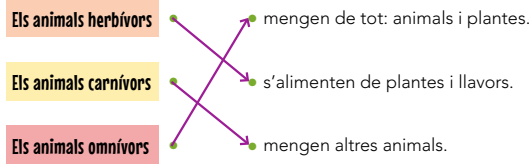
Demaneu als alumnes que llegeixin la situació del principi de la pàgina i formuleu diverses preguntes per fomentar el diàleg, com ara aquestes: *Quins animals coneixen que neixin dins un ou? I quins neixen del ventre de la mare?*

Activitat 9:

En aquesta activitat es demana als alumnes i a les alumnes que esbrinin quant de temps passen dins l'ou o dins el ventre matern un animal vivípar i un d'ovípar.



10. Relaciona:



11. Pinta aquests animals seguint el codi:

12. Què mengem els humans?

Com obtenim els aliments?
Quin impacte té la nostra alimentació sobre el medi?
Debateu-ho entre tots.

Resposta oberta. Resposta orientativa: Els humans som omnívors, així que podem menjar tant plantes com animals. Obtenim els aliments de l'agricultura, la ramaderia, la pesca i la caça, i el que n'obtenim, de vegades es processa per obtenir altres aliments. Els humans som depredadors i causen un gran impacte sobre el medi. Per exemple, per conrear els camps, sovint es destrueixen boscos; o la caça i la pesca desmesurades han reduït el nombre d'exemplars d'algunes espècies i han provocat l'extinció d'algunes altres.



NOTES

CONTINGUTS
Classificació dels animals segons la seva alimentació.

COMPETÈNCIES
C5

ORIENTACIONS
Demaneu als alumnes que llegeixin la situació de l'inici de la pàgina i inicieu una conversa entre tots. Podeu formular diverses preguntes per conduir el diàleg, com ara aquestes: *Què mengem els conills? Si qui menja vegetals es diu herbívor, com es diu l'animal que menja només carn? I si menja de tot, vegetals i carn?*

Activitat 12:

Proposem treballar l'ODS 2 (Fam zero), per assolir la seguretat alimentària i la millora de la nutrició, i promoure l'agricultura sostenible. Els alumnes han de reflexionar sobre com la nostra alimentació impacta sobre el medi, i com podem reduir aquest impacte.

Activitat per treballar conceptes relacionats amb la unitat amb la PDI.

NOTES

13. Completa les oracions:

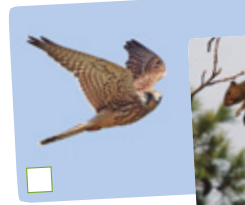
AERIS

AQUÀTICS

TERRESTRES

- Els animals _____ **terrestres** _____ avancen per terra caminant, corrent, saltant o arrossegant-se.
- Els animals _____ **aquàtics** _____ es desplacen per l'aigua nedant.
- Els animals _____ **aeris** _____ volen per l'aire fent servir les ales.

14. Assenyala l'intrús:



L'esquirol volador, que no té ales i no vola sinó que salta.

15. El xatrac àrtic vola 71.000 km cada any. Busca un altre ocell insòlit i explica, davant la classe, què el fa especial.



UNITAT 1

14

catorze

CONTINGUTS

Classificació dels animals segons el mètode de desplaçament.

Cerca d'un animal insòlit.

COMPETÈNCIES

C1, C5

ORIENTACIONS

Podem introduir les activitats d'aquesta pàgina fent reflexionar els alumnes sobre els diferents mètodes de desplaçament dels animals.

Activitat 15:

Activitat que es proposa per avaluar la competència 5 d'aquest bloc

Per resoldre aquesta activitat, els alumnes i les alumnes han de cercar algun ocell que considerin insòlit i explicar davant la classe què el fa especial. Aquesta activitat també està relacionada amb l'àrea de Llengua catalana (expressió oral).

AGUEST JARDÍ TÉ MOLTS VISITANTS!

I NO TOTS SÓN HUMANS...

16. Investiga com és la petjada que deixen aquests animals quan caminen i dibuixa-la:





17. Si a la teva població hi ha zones de terra o de sorra, trobaràs petjades d'animals. Fotografia'n alguna o dibuixa-la.

Resposta oberta.

Data de la troballa: _____

Nom de l'animal: _____

Té dits? Quants? _____

UNITAT 1


quinze 15

CONTINGUTS
Les petjades dels animals.
Cerca d'informació sobre la petjada dels animals.

COMPETÈNCIES
C1, C5

ORIENTACIONS
Demaneu als alumnes que llegeixin la situació del principi de la pàgina i parlev-ne amb l'alumnat. Podeu formular-los preguntes, com ara aquestes: *Com han sabut el nen i la nena del dibuix que hi ha visitants en el jardí? Han vist mai petjades sobre el fang o la sorra? De quin tipus d'animal es tractava?*

Activitat 16:

 Per fer aquesta activitat, els nens i les nenes han d'investigar com és la petjada de tres animals, i dibuixar-la (la gavina, l'os i el porc senglar).

NOTES

AVALUACIÓ

ACTIVITATS
DE REFORÇ

ACTIVITATS
D'AMPLIACIÓ





CONEIXEMENT DEL MEDI 2n PRIMER CICLE	
Nom _____	Grup _____
Avaluació _____	Data _____
QUALIFICACIÓ	

UNITAT 1. T'AGRADEN ELS ANIMALS?

OPCIÓ A

Activitat número 1 – Cultura científica

Quina paraula correspon a cada imatge?

rèptil, ocell, mamífer, peix



--	--	--	--

Activitat número 2 – Cultura científica

Classifica cada animal en la columna corresponent:

camell, cigonya, salmó, tortuga, gat, cangur

OVÍPARS	VIVÍPARS

Activitat número 3 – Cultura científica

Dibuixa cada petjada on correspongui:



ÀNEC	PORC	OS	GALLINA
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Activitat número 4 – Cultura científica

Relaciona:

- | | |
|-------------|------------|
| ➤ EL GOS | ➤ BELA. |
| ➤ EL CAVALL | ➤ BORDA. |
| ➤ EL LLOP | ➤ RENILLA. |
| ➤ L'OVELLA | ➤ UDOLA. |

Activitat número 5 – Cultura científica

Què cal fer per tenir cura d'un animal de companyia?

A _____

B _____

C _____

D _____

E _____

CONEIXEMENT DEL MEDI 2n PRIMER CICLE

Activitats de reforç

Nom _____






Grup _____

Data _____

UNITAT 1. T'AGRADEN ELS ANIMALS?

Activitat número 1

Ordena les imatges de la metamorfosi d'una granota.

				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Activitat número 2

Encercla els animals invertebrats:



1

Activitat número 3

Hi ha cinc classes d'animals vertebrats. Escriu els noms per ordre alfabètic.

A							
M							
O							
P							
R							

Activitat número 4

Quina diferència hi ha entre un animal vivípar i un animal ovípar?

Activitat número 5

Classifica aquests éssers vius:

esquirol gallina elefant porc gat cocodril hámster ovella gos

Domèstics	De granja	Salvatges

2

Activitat número 6

Pinta de color verd el nom dels animals omnívors.

os	cérvol	foca	ximpanzé
àguila	porc	lleó	coala

Activitat número 7

Quin animal trobarem si seguim aquestes petjades? Encercla'l.



Quina classe d'animal és? _____

Què menja? _____

Activitat número 8

Dibuixa la teva petjada.



Activitat número 9

Quin d'aquests ocells s'ha extingit? Subratlla'n el nom.



pingüí



gall dindi



dodo



ànec

- Explica què vol dir que una espècie animal s'hagi extingit.**

Activitat número 10

Escriu el nom d'aquests animals on correspongui.

ase cavall xai gat gos llop ocell vaca

El _____ udola.

La _____ mugeix.

L' _____ piula.

El _____ borda.

El _____ miola.

El _____ bela.

El _____ renilla.

L' _____ brama.

CONEIXEMENT DEL MEDI 2n PRIMER CICLE

Activitats d'ampliació

Nom _____

Grup _____

Data _____

UNITAT 1. T'AGRADEN ELS ANIMALS?

Activitat número 1

Encercla la característica dels éssers vius que es veu en la fotografia.



creixen

es relacionen

moren

es reproduïxen

neixen

Activitat número 2

Completa:

- Els animals que tenen esquelet intern s'anomenen

_____.

- Els animals que no tenen esquelet intern s'anomenen

_____.

Activitat número 3

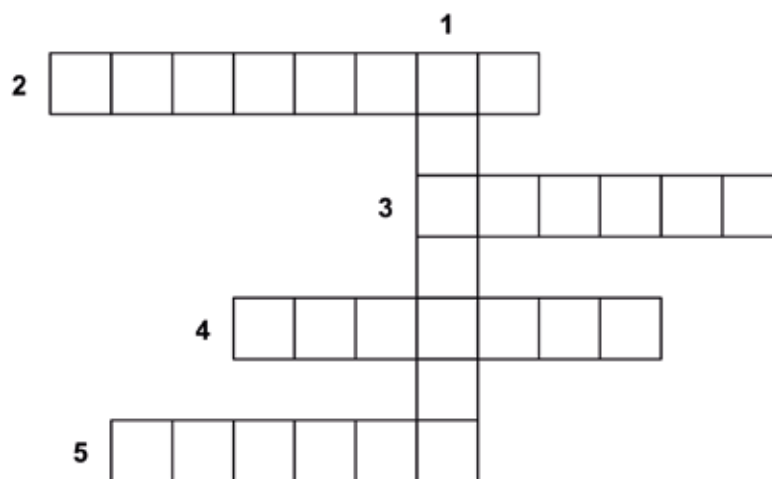
Observa i completa:

Un cargol és un ésser viu...



Activitat número 4

Llegeix les definicions i resol els mots encreuats.



1. Tenen el cos cobert d'escates i la majoria tenen quatre potes i cua.
2. Neixen del ventre de la mare i de petits mamen.
3. Tenen el cos cobert d'escates, tenen aletes i viuen a l'aigua.
4. Poden viure a terra i a l'aigua, i tenen la pell fina i humida.
5. Tenen ales i bec i el cos cobert de plomes.

3

 **BARCANOVA**
EDITORIAL

Activitat número 5

Busca el nom de quatre animals ovípars i escriu-los.

P	E	R	D	I	U	K	S
Z	S	A	L	M	O	R	T
R	A	T	O	L	I	V	Q
C	E	B	A	L	E	N	A
O	S	E	S	T	R	U	Ç
L	L	O	R	O	G	A	T

Activitat número 6

Completa:

Quan els animals es desplacen sobre un terra tou, deixen

un o una

Activitat número 7

Ordena les sí·labes i escriu el nom d'aquests animals herbívors.

FANT - E - LE

RA - GI - FA

VE - LLA - O

Activitat número 8

Observa aquesta fotografia i digues què hi veus.



Activitat número 9

Relaciona:

NOM DEL CRIT			
udol	piulet	renill	lladruc



piu-piu	bub-bub	hii, hii	auuuu
ONOMATOPEIES			

