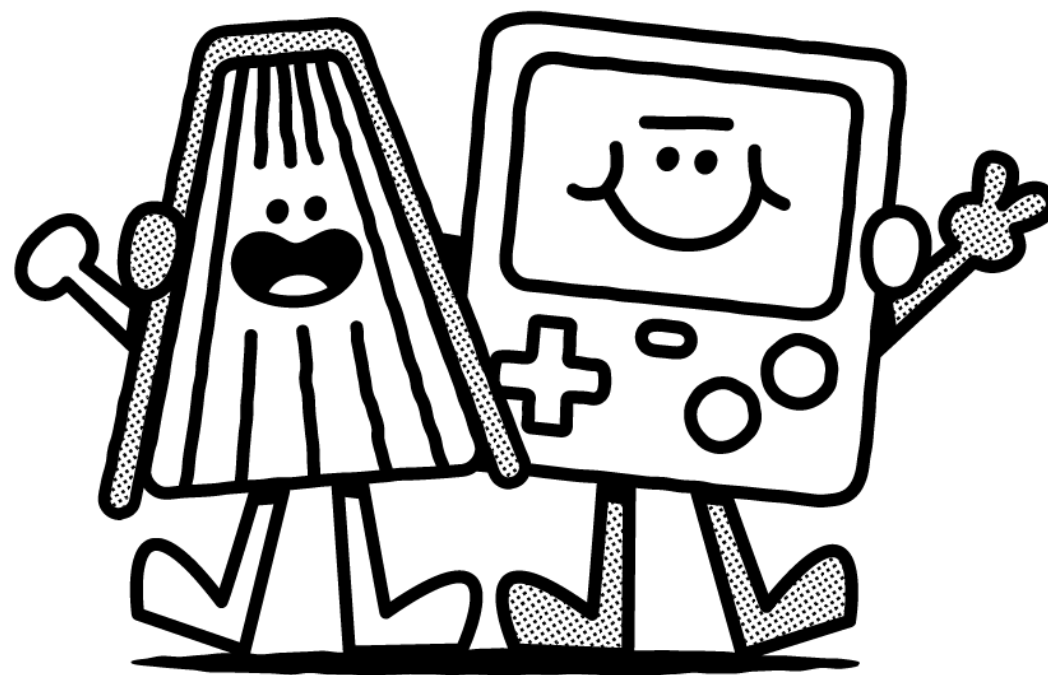


# biblio[tech]

TALE-BOT CDU: On va aquest llibre?

Escola Pompeu Fabra



© Fundació Jaume Bofill, 2023  
Girona, 34 08010  
Barcelona  
[fbofill@fbofill.cat](mailto:fbofill@fbofill.cat)  
fundaciobofill.cat

**Redacció de continguts** / Escola Pompeu Fabra (Barcelona)  
**Revisió de continguts** / Escuela21  
**Coordinació de continguts** / Marta Alfonsea  
**Direcció de continguts** / Héctor Gardó  
**Disseny gràfic** / Sonia Fernández  
**Edició** / Fundació Bofill



Creiem que el coneixement s'ha de compartir. Per això fem servir una llicència Creative Commons Reconeixement 4.0 Internacional (CC BY 4.0). Us animem a copiar, redistribuir, remesclar o transformar i crear a partir del material per a qualsevol finalitat els continguts propis d'aquesta publicació, inclosa la comercial. Només us demanem que en reconegueu l'autoria de la creació original.

## Informació bàsica de l'activitat

Un <b>títol</b> (màxim 10 paraules), que inclogui una crida a l'acció.	TALE-BOT CDU: On va aquest llibre?
<b>Descripció de l'activitat</b> (màxim 25 paraules).	Programa un Tale-bot per ubicar correctament els llibres utilitzant targetes de cobertes i números CDU.
Resposta <b>informal a la pregunta</b> "Què és el fa que aquesta activitat sigui èpica/memorable?"	Aquesta activitat, disposada en mode de joc de taula, permet congregar la tecnologia i l'aprenentatge informacional (formació d'usuaris de biblioteca) fent-la atractiva per l'alumnat. A més, la possibilitat d'exercir diferents rols (jugador i corrector) garanteix la igualtat perquè fa a la participació dels nens i nenes.

<b>TALE-BOT CDU: On va aquest llibre?</b>	
<b>Grup d'edat</b>	Cicle Mitjà i Superior (a partir de 4t).
<b>Temporalització</b>	<p>Aquesta activitat està dissenyada per portar-la a terme al 1r trimestre de 4t de Primària i s'engloba dins d'una situació d'aprenentatge en la que es dona a conèixer l'organització de la biblioteca amb el repte final de formar als nens i nenes per tal que s'integrin al Club Empaitallibres (grup d'alumnes voluntaris encarregats de la gestió de la biblioteca durant la franja del pati).</p> <p>D'aquesta manera, l'activitat es duu a terme durant una sessió d'1 hora, quedant després el material disponible en una caixa d'ús lliure a l'hora del pati.</p>
<b>Organització de l'alumnat</b>	Mig grup classe (12 alumnes dividit en grups de 3).
<b>Desenvolupament de l'activitat</b>	<p>A cada grup hi ha dos rols a desenvolupar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugadors/es (2 nens/es).</li> <li>- Àrbitre-corrector (1 nen/a).</li> </ul> <p>Cada jugador/a disposa de 9 targetes o cartes numerades del 0 al 9 (no hi és el 4) que corresponen a la CDU. Aquestes les situen de manera lliure entre la 2a i 3a filera més propera a cada jugador/a.</p> <p>L'àrbitre-corrector reparteix a cada jugador/a 9 de les 30 targetes o cartes on hi ha impreses les cobertes de diferents llibres de la CDU.</p> <p>Els jugadors/es situen aquestes girades (sense que es vegi la coberta) a la zona grisa del seu costat.</p>

	<p>A partir d'aquí iniciem el joc:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El primer jugador/a gira una de les cartes i identifica a quin número de la CDU correspon. Després situa el Tale-bot sobre la carta i programa el Tale-bot per tal que aquest es dirigeixi al número seleccionat.</li> <li>2. Una vegada el Tale-bot arriba al seu destí, l'àrbitre-corrector comprovarà amb el solucionari que el número triat és el correcte. Si ho és, la carta quedarà amb la coberta a la vista. Per contra, si no ho és, la carta es tornarà a girar. Independentment de l'èxit de la jugada, el torn passarà a l'altre jugador/a de manera que hi hagi alternança en la participació.</li> <li>3. La partida s'acabarà quan un dels jugadors/es aconseguixi tenir totes les 9 cobertes visibles.</li> </ol> <p>Després els nens/es canviaran de rol.</p> <p>Variante: Per tal d'adaptar l'activitat al temps disponible es pot reduir el nombre de targetes posant en joc 4 o 5 d'aquestes.</p>
<p><b>Objectius</b> de l'activitat (entre 3 i 5).</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conèixer el sistema d'ordenació de llibres a la biblioteca: llibres de coneixements.</li> <li>2. Introduir el concepte de classificació decimal a partir del primer número de la CDU.</li> <li>3. Crear seqüències curtes d'acció per resoldre reptes de programació.</li> <li>4. Estimular la participació de l'alumnat en l'organització i funcionament de la biblioteca escolar.</li> </ol>
<p><b>Materials</b> que es necessiten per a desenvolupar-la (llistat).</p>	<p>Cada tres nens/es:</p> <p>1 Tale-bot</p> <p>1 taulell 9×8 quadrícules.</p> <p>30 targetes amb cobertes de llibres de coneixement.</p>

	<p>18 targetes amb els números de la CDU.</p> <p>Solucionari.</p>
Organització de l'espai de la biblioteca	Es distribuirà a l'alumnat en grups de tres tenint en compte que aquest siguin grups heterogenis. S'organitzaran 4 taules de joc distribuïdes per la biblioteca.
Avaluació:	<p>Autoavaluació i/o seguiment del joc/activitat: l'alumnat enregistrarà amb qui han jugat i el seu grau d'encert.</p> <p>D'altra banda, mentre l'alumnat juga, el mestre observarà i anotarà a una llista de comprovació generada amb Corubrics la participació de cada nen/a. Aquesta mateixa eina pot servir per dur a terme l'autoavaluació i coavaluació, una vegada hagi finalitzat tota l'activitat.</p>
Resposta a la pregunta: Com s'atén a la <b>diversitat i es fomenta la igualtat d'oportunitats</b> en el context d'aquesta activitat?	<p>L'atenció a la diversitat es pot abordar a partir diferents estratègies:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Per una banda, l'alumne/a amb més dificultats realitzarà primer el rol de corrector de manera que es vagi familiaritzant amb les cobertes dels llibres.</li> <li>- D'altra banda, es pot simplificar el nivell de dificultat fent una selecció d'aquelles cobertes de llibres que siguin més explícites amb relació al núm. de la CDU que poden ocupar.</li> <li>- Finalment, per aquell alumnat amb més dificultats es pot plantejar la seva participació amb el suport d'un altre alumne/a (per parelles).</li> </ul>