

## PROGRAMA DESTÍ

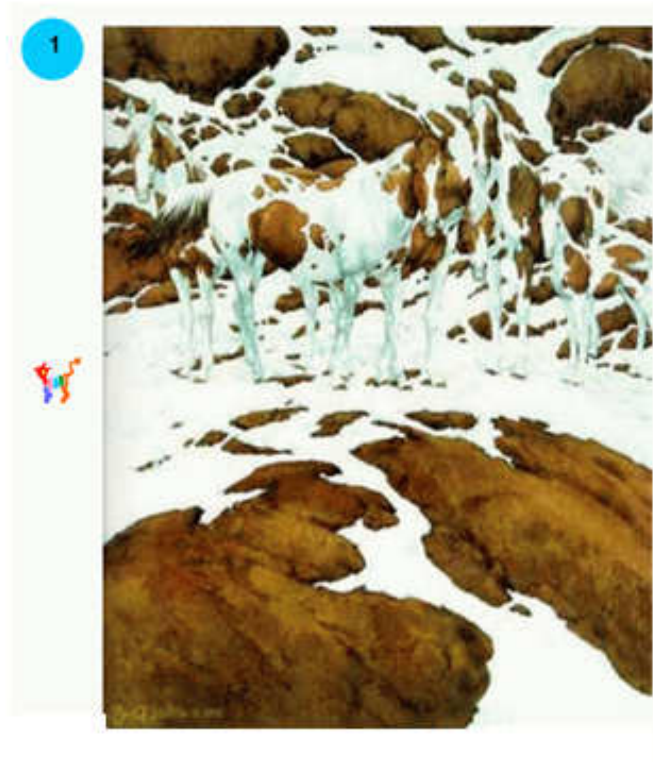
**Nom del programa de Desenvolupament i Estimulació de les intel·ligències.**  
Es realitza a Primària, com a continuació d'infantil, i comprèn diversos subprogrames.

**XARXES NEURONALS - BITS:** És la continuació d'educació infantil i s'acaben al 2n trimestre de 2n de primària.



**CREA:** desenvolupa la intel·ligència lateral potenciant la creativitat. S'utilitzen diferents estratègies:

- **Observació divergent (1r i 2n):** Es projecta una imatge i es diu als alumnes que observin amb molta atenció, després expliquen què han vist.



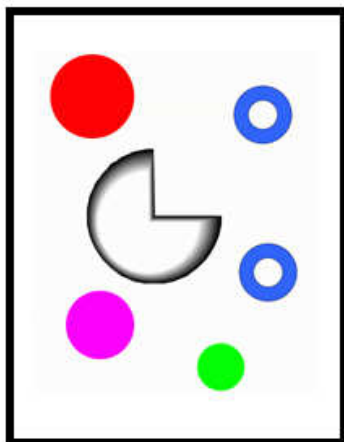
- **Imatges ambigües (1r, 2n i 3r):** Es projecta una imatge i es demana que l'observin amb molta atenció. Després se'ls demana què pot estar passant.



- **Playing (1r,2n i 3r):** Es dona un títol a tot el grup i s'escullen 5 alumnes perquè en preparin una representació. Al mateix temps la resta del grup fan un dibuix individualment del què els suggereix el títol. Després es fa la representació i es compara amb els dibuixos realitzats.



- **Pensament expansiu (1r,2n i 3r):** Es dona una làmina amb diferents peces de colors per retallar. A partir d'aquestes peces, en grups reduïts han de crear nous objectes i posar-los nom.

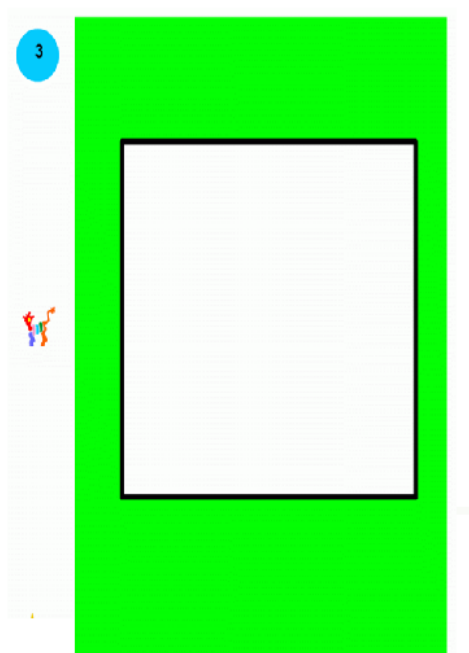


- **Crea Números (2n i 3r):** Es projecta un número del 0 al 9 i es demana als alumnes que més pot ser a part del número que representa. Després cada alumne dibuixa el que ell ha pensat. Per acabar cada alumne surt a explicar el dibuix que ha fet.

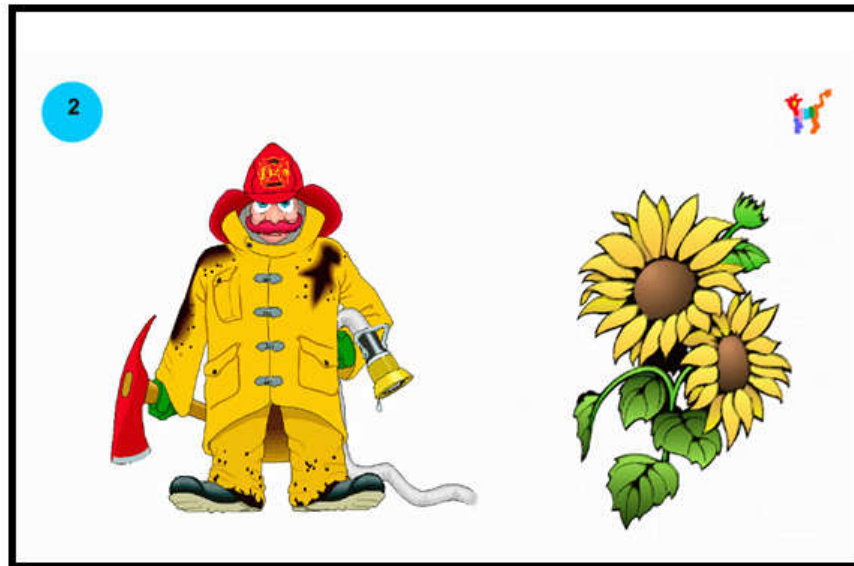


- **Figures geomètriques (2n, 3r i 4t):** Es projecta una figura geomètrica, es fa una pregunta de l'estil "Com podries...?" i es dóna un paper a cada nen per provar diferents opcions que se li ocorrin. Finalment cada alumne explica les solucions que ha trobat.

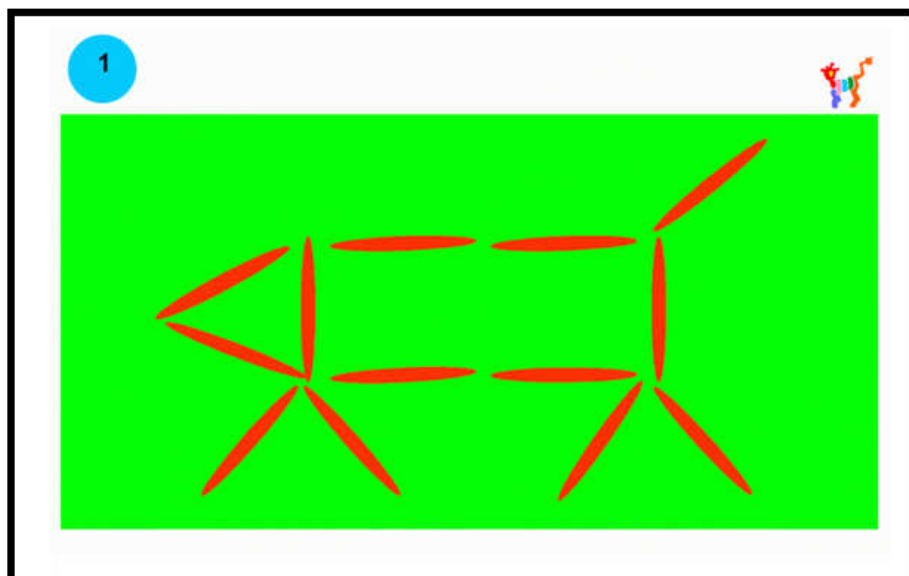
Ex: Podries dividir un quadrat en 4 triangles?



- **Analogies (3r i 4t):** Es projecten dues imatges i es demana en què s'assemblen. Els alumnes oralment i de manera individual van donant les seves opinions.



- **Supòsits previs (3r, 5è):** A partir d'un dibuix s'ha de resoldre un problema. L'objectiu és trobar més solucions de les que hi ha aparentment, fent servir la creativitat.



Pregunta: Aquest gos està content i ho demostra amb la cua enlaire...  
Com ho podem fer perquè, movent només dos escuradents, segueixi igual de content, però mirant cap a la dreta en lloc de cap a l'esquerra?

- **Models estables (3r i 4t):** A partir d'objectes reals pensar i dir perquè més podria servir. Potser en grup o individualment.



- **Brainwritting (4t i 5è):**

a. **Textures:** es projecta una textura cromàtica i es demana què podria ser. Cada alumne escriu una frase i intercanvia el full amb un company, aquest el continua i així successivament.

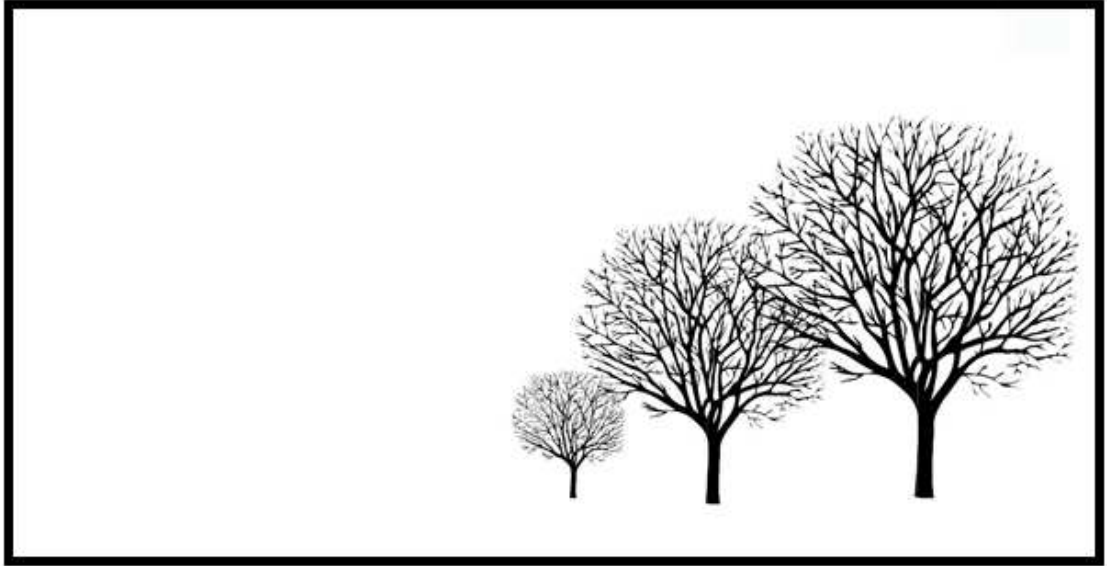


**EL DRAG FEROTGE**

De sobte la Maria es va despertar, però ho veia  
 tot molt diferent, es va veure envoltada per un  
 drag molt bonic, semblava que hagués volgut en el  
 temps o alguna cosa así, Era un dragó i va sortir de  
 l'habitació, semblava que era a l'any 2.436.  
 La Maria havia anat a una ciutat  
 del futur, hi havia molta tecnologia  
 i al final la mare de la Maria la va  
 cridar i es va trobar que sortia de l'armari  
 i veia clar que ellí seria el seu secret i no  
 el diria mai més.

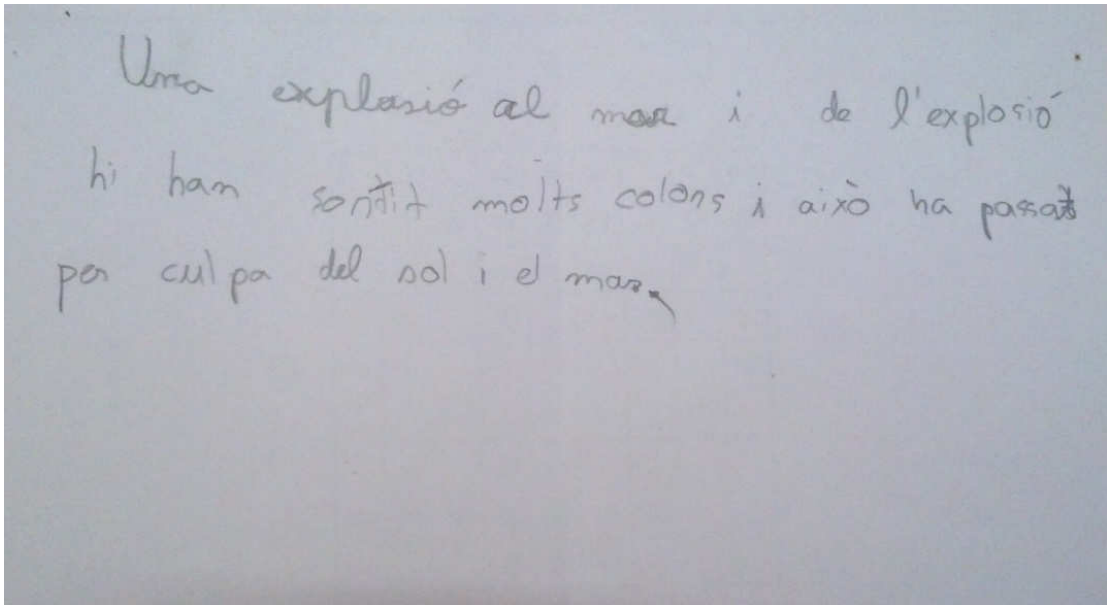
Frase: "De sobte..."

**b. Dibuix:** a cada alumne se li dona un full amb un dibuix començat, ell ha d'afegir-hi un element i a partir d'aquí es segueix el mateix procediment que en els anteriors.



c. **Relats:** a partir d'una frase donada per la mestra es segueix el mateix procediment que en les textures.

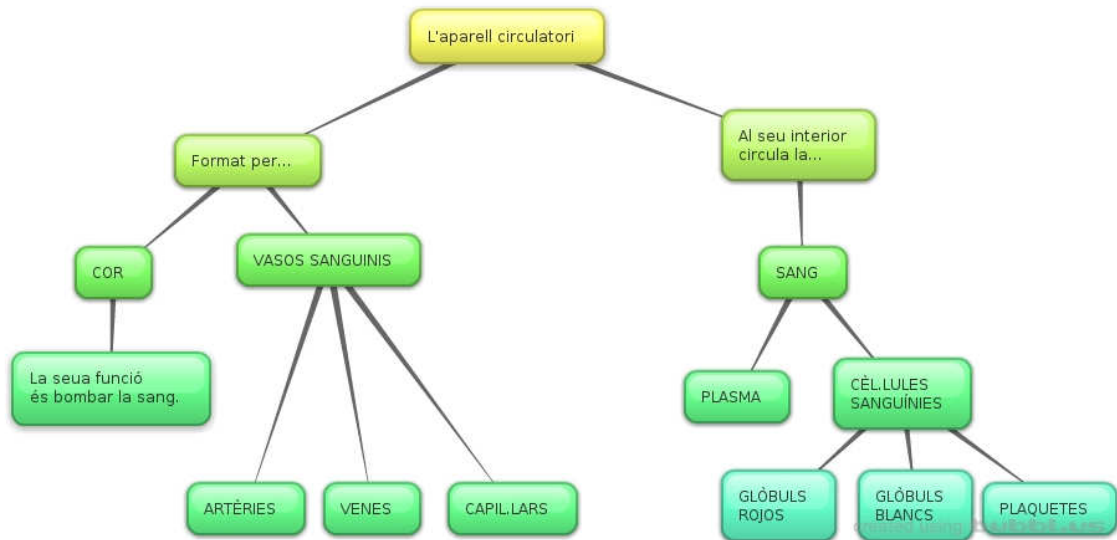
Frase: "Una explosió al mar..."





## IRATI:

- **Mapes conceptuals** : És una manera esquemàtica de relacionar els conceptes apresos, recollint les característiques fonamentals dels continguts treballats.



- **Infografia**: És una eina de gestió de la informació que combina el text i la imatge en els processos de síntesi i comunicació.

