



PRESENTACIÓ CLAUSTRE

Let's Go Code

C/ del Ter, 16
07009 Palma
Tel.971 177756
sedi.caib.es



*Recurs didàctic creat per Toni Borràs Mateu i Araceli Sánchez
Cobo sota llicència CC BY-NC-SA 4.0 al 2025 dins el Programa
Codi Escola 4.0*

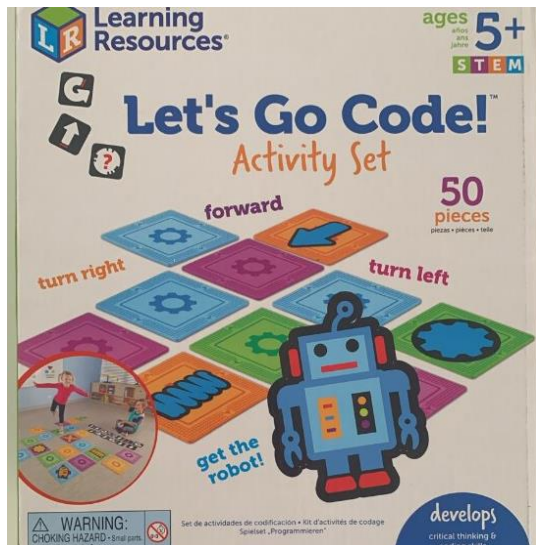
ÍNDEX

- **Descripció**
- **Què hi ha a la capsa?**
- **Funció dels components**
- **Per on començar**
- **Exemple d'activitat: Jo amb Let's Go Code (4 sessions)**
- **Recomanacions**
- **Enllaços d'interès**

Descripció

- Let's Go Code és un recurs educatiu manipulatiu per introduir els infants en el Pensament computacional i la programació, sense necessitat de pantalles.

Permet treballar la seqüenciació, la resolució de problemes i el treball en equip a través de jocs i activitats lúdiques.



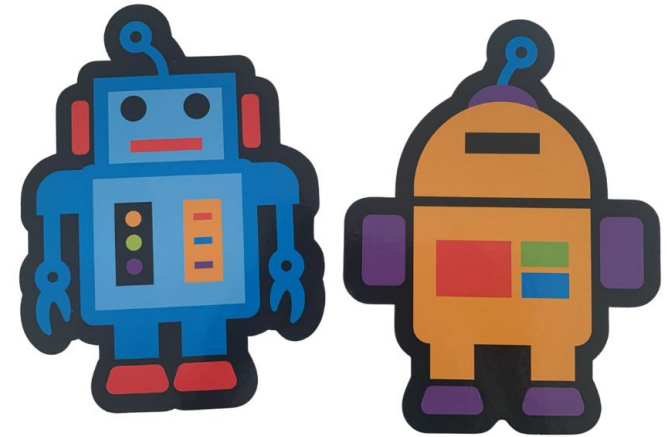
Què hi ha a la capsa?



Guia d'activitats.
20 estoretes, 5 de cada color:
verd, taronja, blau i lila.



20 peces codificació per doble
cara.



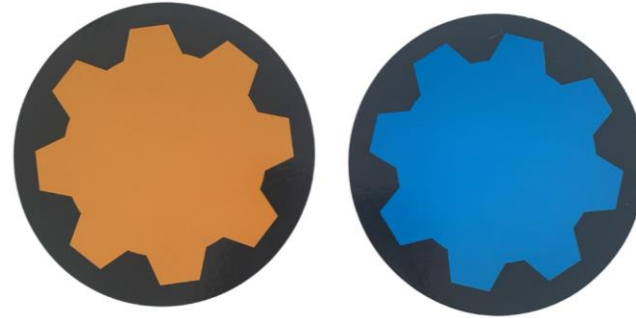
2 peces personatges robot

Què hi ha a la capsa?

2 peces d'obstacle (x)



2 peces engranatges



2 peces (fletxes) "inici"



2 peces de molles



Funció dels components

- ❑ **Taulers de joc:** Serveixen per crear el circuit o camí per on es mourà el robot. Les peces d'inici, obstacles, engranatges, molls i robots es poden col·locar damunt el circuit.
- ❑ **Fletxes de codificació i direcció:** Indiquen els moviments que ha de fer el robot: endavant, enrere, gir a la esquerra, gir a la dreta. També hi ha un coet, pinça i una de lliure designació.
- ❑ **Figures i obstacles:** Ajuden a crear reptes i situacions de resolució de problemes (molls, engranatges).
- ❑ **Guia d'activitats:** Proposa diferents jocs i nivells de dificultat.

Per on començar

- **Exploració lliure del material.**
- **Presentació de les fletxes i moviments.**
- **Primer repte:** Arribar d'un punt A a un punt B.
- **Afegir obstacles per augmentar la dificultat.**
- **Treball en equip:** Cada grup crea i executa la seva seqüència.

ACTIVITAT: Jo amb Let's go code (sessió 1)

Activitat 1 - LES PARTS DELS COS (Sessió 1)

Preparació:

- Desplegar les estoretes amb imatges de les parts del cos.
- Preparar les targetes de les parts del cos.

Inici:

- Mostrar les targetes i assegurar que tothom les reconeix.

Desenvolupament:

1. Un alumne agafa una targeta i diu quina part del cos és.
2. El grup localitza la imatge a l'estora i crea el camí amb fletxes (es poden posar obstacles).
3. Joc de mini-robots: un alumne dona instruccions i un altre fa de robot, recull la peça i la col·loca al mural per formar el cos.
4. Es repeteix fins completar tot el cos (humà, monstre o robot).

Reforç:

Joc de memòria, cançons de les parts del cos.

Ampliació:

Construcció de monstres amb parts extra o d'animals.

Tancament:

22/9/2025 Assemblea de reflexió i autoavaluació.

ACTIVITAT: Jo amb Let's go code (sessió 2)

Activitat 2 - ELS SENTITS (Sessió 2)

Preparació:

- Preparar targetes dels sentits i les estoretes.

Inici:

- Mostrar les targetes dels sentits i comprovar que tothom les reconeix.

Desenvolupament:

1. En grup petit, col·loquen l'estora i les imatges dels sentits.
2. Un infant treu una targeta del sentit a treballar.
3. El grup construeix el camí amb fletxes per arribar-hi.
4. L'infant segueix les instruccions i explica el sentit treballat.
5. Es repeteix fins que tots hagin participat.

Ampliació:

Vocabulari i expressions relacionades amb els sentits.

Tancament:

Col·locació de les imatges al ninot/titella i assemblea de reflexió.

ACTIVITAT: Jo amb Let's go code (sessió 3).

Activitat 3 - LA ROBA I LES ESTACIONS (Sessió 3)

Preparació:

- Preparar targetes de roba, imatges d'estacions i estoretes.

Inici:

- Mostrar les targetes de roba i identificar-les.

Desenvolupament:

1. Un alumne agafa una targeta de roba, la identifica i diu a quina estació la classificaria.
2. El grup localitza la imatge a l'estora i crea el camí amb fletxes.
3. Joc de mini-robots: un alumne dona instruccions, un altre fa de robot i col·loca la peça al mural segons l'estació.
4. Es repeteix fins classificar tota la roba.

Reforç:

Joc de memòria i cançons de la roba.

Ampliació:

Treballar disfresses i vocabulari en anglès.

Tancament:

Assemblea i autoavaluació.

ACTIVITAT: Jo amb Let's go code (sessió 4).

Activitat 4 - Relacions i classificació (Sessió 4)

Preparació:

- Preparar imatges/carpetes "d'armaris petits" i "grans", targetes i estoretes.

Inici:

- Presentar l'activitat de relacions (cos, roba, estacions).

Desenvolupament:

1. Es col·loquen les imatges dels armaris grans (estacions o parts del cos) a la paret.
2. A l'estora, es posen els armaris petits amb imatges amagades.
3. Cada grup codifica la ruta per arribar al seu armari, descobreix la imatge i la col·loca a l'armari gran corresponent.
4. Es repeteix la dinàmica fins completar totes les classificacions.

Reforç:

Ajuda col·laborativa entre companys.

Tancament:

Reflexió final sobre el treball fet.

Recomanacions:

Preparació i disposició del material:

- Prepara una superfície neta i àmplia.
- Col·loca les estoretes formant un circuit.
- Agrupa figures, cons i fletxes per tipus i deixa-les accessibles.

Revisió abans i després de l'ús:

- Comprova que totes les peces són presents i en bon estat abans de començar.
- Al final de la sessió, revisa amb els alumnes que no falti res ni hi hagi peces trencades.

Emmagatzematge(Checklist):

- Guarda tot el material a la capsa original.
- Utilitza aquesta checklist: 20 estoretes d'escuma, 4 figures de joc, 2 cons d'obstacle, 16 fletxes de direcció (4 de cada tipus), 20 targetes d'activitat, Guia d'activitats.

Manteniment i reparació:

- Neteja regularment les estoretes i figures amb un drap humit.
- Repara petites trencadisses amb cinta adhesiva.
- Si es perd alguna peça, busca recanvis o adapta l'activitat.

Enllaços d'interès:

Webs oficials i recursos sobre Let's Go Code!

- Web oficial (apareix a l'anvers de la capsa):
<https://www.learningresources.com/amfile/file/download/file/11314/product/6155/> (guia d'activitats).
- Guia d'activitats i recursos descarregables:
[learningresources.com/activity-lets-go-code3](https://www.learningresources.com/activity-lets-go-code3) (només disponible en anglès)
- **Recursos educatius i experiències d'aula:**

<https://www.learningresources.com/media/pdf/lr/resources/Lets-Go-Code-Card-Games.pdf>

<https://youtu.be/P-jk52afAK8>

Gràcies!