

FEM DE PROGRAMADORS I ROBOTS

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Infantil	2n cicle	6è	Taller
Títol			
Fem de programadors i robots			
Objectius			
a) Conèixer el propi cos i el dels altres, així com les possibilitats d'acció que té, i aprendre a respectar les diferències. d) Desenvolupar les capacitats pròpies per anar assolint seguretat afectiva i emocional i formar-se una imatge positiva de si mateixos i dels altres. g) Iniciar-se en les habilitats lògiques i matemàtiques, en la lectura i l'escriptura, i en el moviment, el gest i el ritme.			
Activitat introductòria			
Aquesta programació didàctica s'ajusta al Decret 30/2022, d'1 d'agost, pel qual s'estableix el currículum i l'avaluació de l'educació infantil i primària a les Illes Balears. Aquesta proposta integra dues propostes d'aprenentatge basades en els contes "La zebra Camilla" i "El monstre de colors", combinant-les amb activitats de pensament computacional desendollat. A més, s'inclou un conjunt de taulells específics per treballar els dies de la setmana i les estacions de l'any (amb vocabulari específic de cada estació). L'objectiu principal és fomentar el desenvolupament emocional i cognitiu de l'alumnat mitjançant activitats manipulatives i narratives. També treballem les propostes vinculades a l'àrea de música i expressió corporal a través de cançons. Relacionada amb el conte "Els monstre de colors: "Cançó de les emocions" de Dàmaris Gelabert. Pel conte "La zebra Camilla": "Camilla la zebra perduda" de Beatriz Ortiz Quintero. Per treballar el pas del temps, la cançó: "El ball de les estacions" de Dàmaris Gelabert.			
Competències			
Plurilingüe		Comunicació Lingüística	☒
Digital	☒	Matemàtica, Ciència, Tecnologia i Enginyeria	☒
Ciutadana		Personal, Social i Aprendre a Aprendre	☒
Emocional	☒	Consciència i expressió cultural	☒
Emprenedora		Física i motriu	☒
Nivell de complexitat			
1. Coneixement - Memòria - Record	☒	4. Anàlisi	☒
2. Comprensió	☒	5. Síntesi	☒
3. Aplicació	☒	6. Avaluació i creació	☒
Sabers bàsics / Continguts			
A1 Creixement en Harmonia 2I A1 A S5 El moviment: control progressiu de la coordinació, to, equilibri i desplaçaments.			

2I A1 B S1 Eines per a la identificació, expressió, acceptació, regulació i control progressiu de les pròpies emocions, sentiments, vivències, preferències i interessos.

2I A1 B S2 Estratègies d'ajuda i col·laboració en contextos de joc i rutines

2I A1 C S4 Rutines: planificació seqüenciada de les accions per resoldre una tasca; normes de comportament social en el menjar, el descans, la higiene i els desplaçaments, etc.

A2 Descobriment i exploració de l'entorn

2I A2 A S5 Nocions espacials bàsiques en relació amb el propi cos, els objectes i les accions, tant en repòs com en moviment.

A3 Comunicació i representació de la realitat

2I A3 D S6 Altres codis de representació gràfica: imatges, símbols, nombres...

Activitats / Sessions

Activitat 1	Introducció a les emocions i la seqüenciació amb <i>El monstre de colors</i> • Inici: Presentació del conte <i>El monstre de colors</i> i identificació de les emocions associades a cada color. • Desenvolupament: Elaborarem al terra un taulell amb cinta aïllant formant una quadrícula de 1x6. Per grups de 2 o 3 alumnes tindran una quadrícula. Un o dos alumnes faran de programador i l'altre de robot. Utilitzaran les fletxes per programar al company/a. El rol de programador i robot anirà canviant a cada cert temps. ◦ Nivell 1: Treball amb el taulell 1x6, on cada casella representa una emoció. Els alumnes es desplacen reconeixent i expressant cada emoció. • Reforç: Relació d'emocions amb situacions quotidianes mitjançant targetes visuals. • Tancament: Reflexió grupal sobre les emocions experimentades i les estratègies aplicades.
Activitat 2	Seqüenciació de moviments amb <i>La zebra Camilla</i> • Inici: Presentació del conte <i>La zebra Camilla</i> i identificació d'emocions i seqüències d'esdeveniments. • Desenvolupament: Elaborarem al terra un taulell amb cinta aïllant formant una quadrícula de 1x7. Per grups de 2 o 3 alumnes tindran una quadrícula. Un o dos alumnes faran de programador i l'altre de robot. Utilitzaran les fletxes per programar al company/a. El rol de programador i robot anirà canviant a cada cert temps. ◦ Nivell 1: Treball amb el taulell 1x7, on els infants creen seqüències senzilles per ajudar la zebra a recuperar les seves ratlles. • Reforç: Creació de seqüències senzilles de moviments amb targetes de programació. • Ampliació: Fer el recorregut del taulell segons la seqüència lògica del conte. • Tancament: Discussió sobre les emocions de la zebra i el que han après al llarg de l'activitat.
Activitat 3	Dies de la setmana i el pas del temps • Inici: Introducció als dies de la setmana amb taulells específics.

	• Desenvolupament: Elaborarem al terra un taulell amb cinta aïllant formant una quadrícula de 1x7. Per grups de 2 o 3 alumnes tindran una quadrícula. Un o dos alumnes faran de programador i l'altre de robot. Utilitzaran les fletxes per programar al company/a. El rol de programador i robot anirà canviant a cada cert temps. - o Nivell 1: Treball amb el taulell 1x7. Seqüenciació bàsica amb imatges de rutines diàries. Seqüència lògica dels dies de la setmana. • Reforç: Relació entre emocions i activitats específiques del dia. • Ampliació: Planificació de recorreguts més complexos que reflecteixin diferents rutines segons els dies de la setmana. • Tancament: Reflexió sobre com estructurarem el nostre temps i com això afecta les nostres emocions.
Activitat 4	Estacions de l'any • Inici: Exploració de les estacions amb imatges i fent conversa del vocabulari a treballar. • Desenvolupament: Elaborarem al terra un taulell amb cinta aïllant formant una quadrícula de 1x7. Per grups de 2 o 3 infants tindran una quadrícula. Un o dos infants faran de programador i l'altre de robot. Utilitzaran les fletxes per programar al company/a. El rol de programador i robot anirà canviant a cada cert temps. - o Nivell 1: Treball amb el taulell 1x7 de cada estació. Cada taulell conté imatges amb el vocabulari propi de cada estació. • Reforç: Identificació de patrons estacionals i relació amb les emocions (com ens sentim segons l'estació de l'any). • Ampliació: Introducció de seqüències alternatives per comprendre millor els canvis estacionals. • Tancament: Reflexió sobre com les estacions afecten les nostres emocions i activitats.
Recursos	
Correspondència programació aula	Creixement en harmonia. Comunicació i representació de la realitat.
Espais	Aula (espai suficientment ampli per fer el taulell al terra).
Tecnologies	
Materials	Cinta aïllant per crear el taulell en terra. Imprimibles: Targetes de programació relacionades en cada conte, amb els dies de la setmana i les estacions de l'any (vocabulari). Fletxes de programació: amunt, avall. Propostes de recorreguts.
Agrupaments	Gran grup: l'explicació es farà en gran grup i el treball serà per parelles amb els rols de programador i robot.
Habilitats i destreses	Treball de la motricitat gruixada, moviment corporal, empatia, prevenció i resolució de conflictes.

Rutines del pensament	Fer-se preguntes, interpretar, tenir en compte diferents punts de vista, prendre decisions, planificar
Hàbit mental	Pensar abans d'actuar. Adaptabilitat en el rol assignat.
Aprendre a pensar tècniques	Crear una seqüència i aprendre a donar i rebre ordres.
Habilitats Emocionals	Ser capaç d'expressar les vivències com a robot i com a programador.
Tècniques cooperatives	Respectar tornos de paraula, ser escoltat.
Recursos Personals	2 docents dins l'aula.
Altres	Contes de La zebra Camilla i El monstre de colors.
Avaluació	Criteris d'avaluació
A1 Creixement en Harmonia 2I A1 C 1.1. Progressar en el coneixement del seu cos ajustant accions i reaccions i desenvolupant l'equilibri, la percepció sensorial i la coordinació en el moviment. 2I A1 C 3.2. Respectar la seqüència temporal associada als esdeveniments i activitats quotidianes, adaptant-se a les rutines establertes per al grup i desenvolupant comportaments respectuosos cap a les altres persones. A3 Comunicació i representació de la realitat 2I A3 C 4.1. Mostrar interès per comunicar-se a través de codis escrits, convencionals o no, i valorar-ne la funció comunicativa.	
Avaluació	Criteris de qualificació
Qualificació per rúbriques per descriure diferents dimensions del treball o rendiment amb descriptors clars: Expert, Avançat, Iniciat, Novell i Gens. Es poden afegir anotacions amb qualificacions narratives o comentaris personalitzats: - "Resol amb molta precisió i mostra autonomia en els jocs". - "Encara necessita suport per aplicar estratègies". - "Mostra gran implicació en activitats grupals i treballa bé en equip".	
Avaluació	Instruments d'avaluació
• Rúbrica per l'avaluació d'aquest taller per part dels mestres. • Rúbrica per a l'autoavaluació dels alumnes.	