

POTS IMITAR LES EMOCIONS?

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Infantil	2n cicle	4t, 5è i 6è	Taller
Títol			
Pots imitar les emocions?			
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. ESPECÍFICS: - Desenvolupar la capacitat d'expressar-se de manera oral i corporal. - Millorar la comprensió i l'emissió d'instruccions senzilles en un context lúdic. - Identificar i representar diferents emocions pròpies i dels altres. - Utilitzar el llenguatge per relatar experiències pròpies vinculades a emocions. - Fomentar el respecte, l'escolta activa i la participació en activitats col·laboratives.			
Activitat introductòria			
Explicam a l'alumnat el funcionament de les instruccions i targetes que apareixen al Let's Go Code.			
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			
A2. Descobriment i exploració de l'entorn 2I A2 B S4 Estratègies de planificació, organització o autoregulació de tasques. Iniciativa en la cerca d'acords o consensos en la presa de decisions.			

2I A2 B S3 Mètode científic i model de control de variables. Estratègies i tècniques de recerca: assaig i error, observació, experimentació, formulació i comprovació d'hipòtesis, realització de preguntes, gestió i cerca en diferents fonts d'informació.

A3. Comunicació i representació de la realitat

2I A3 C S1 El llenguatge oral en situacions quotidianes: converses, jocs d'interacció social i expressió de vivències.

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

2I A3 C S3 Intenció comunicativa dels missatges.

Activitats

Sessió 1 Introducció a les emocions	Inici: Mostram a l'alumnat diverses targetes d'emocions (alegria, tristesa, por, ràbia, sorpresa, calma, etc.). Parlam en gran grup sobre cada emoció: com la reconeixem? Quan l'hem sentida? Com la podem expressar amb la cara i el cos? Desenvolupament: Cada un pot triar una targeta d'emoció i, si vol, explicar una situació en què l'ha sentida. Així, reforçam la identificació i el vocabulari emocional. Reforç: Ajudam a l'alumnat que no ha intervingut a iniciar una conversa. Ampliació: Podríem aprofundir en les explicacions de situacions que trobem que necessiten ajuda o resolució. Tancament: Quina emoció t'agrada més? Amb quina et sents més identificat més vegades al llarg del dia?
Sessió 2 El camí de les emocions	Inici: Assemblea inicial. Presentam targetes d'emocions i les posam damunt la taula. Parlam sobre com ens sentim avui, i relacionam amb alguna targeta. Imitam amb la cara i el cos l'emoció triada per cada un. Desenvolupament: Collocam la catifa de Let's Go Code i repartim les targetes d'emocions per les caselles. - En grups petits, un infant fa de "robot" i l'altre de "programador". - El programador ha de donar instruccions verbals (i amb fletxes) perquè el robot arribi fins a l'emoció que triï la mestra o el grup. - Quan el robot arriba a la casella, ha de representar l'emoció amb el cos i la cara. Reforç: Tornam a jugar canviant els rols. Ampliació: Donar la mateixa emoció a diferents grups/equips i comparar les instruccions donades. Es pot demanar a l'alumnat que faci el camí passant per dues emocions diferents, explicant després en quin ordre les han fet i per què. El robot ha d'explicar alguna situació en què hagi sentit cada emoció per on ha passat. Tancament: Assemblea final. Parlam de què ens ha agradat, quines emocions hem representat i com ens hem sentit jugant amb els companys. Cadascú pot triar la targeta de l'emoció amb què s'identifica més avui per acabar la sessió.

Sessió 3 La ruta secreta	Inici: Mostram a la classe diverses targetes d'emocions i les col·loquem sobre la catifa. Proposam un joc: "Avui hem de descobrir la ruta secreta de les emocions". Desenvolupament: La mestra dona a cada grup una seqüència secreta d'emocions (per exemple: alegria – por – calma). El programador ha de donar les instruccions correctes perquè el robot faci el recorregut i passi per totes les emocions de la seqüència, en l'ordre correcte. El robot, en arribar a cada emoció, ha de fer una expressió corporal d'aquesta. Reforç: Cada grup presenta la seva ruta davant la resta de la classe. Els altres grups han d'endevinar quina és la seqüència observant les representacions. Ampliació: El robot ha d'explicar una petita història inventada on es visquin les emocions de la ruta secreta. Podem fer un mural col·laboratiu amb les seqüències d'emocions que hem creat. Tancament: Compartim en gran grup les històries i rutes. Reflexionam sobre com a vegades sentim diverses emocions en un sol dia i com podem reconèixer-les.
Sessió 4 El memory de les emocions	Inici: Presentam les targetes d'emocions tipus memory, per parelles (imatge + paraula). Mostram breument les emocions i recordam alguna situació on les hem sentit. Desenvolupament: Col·loquem les targetes tapades a la catifa de Let's Go Code, una per casella. Els infants, per torns, han d'anar donant instruccions perquè el robot arribi a una casella i la destapi. Si troba la parella, ha de representar l'emoció. El company/a ha de recordar la posició de les targetes per poder fer parelles. Reforç: Practicam verbalitzar: "He trobat la tristesa perquè la recordava aquí", "M'he sentit trist quan..." Repetim l'activitat amb nous rols. Ampliació: El robot, en trobar la parella, ha d'inventar una situació o història on es senti aquesta emoció. Es poden afegir més emocions o posar-hi emocions més complexes. Tancament: Comentam com ens ha anat el memory i quines emocions han estat més fàcils o difícils de trobar/representar. Compartim quina emoció ens agradaria sentir més sovint i per què.
Sessió 5 El teatre de les emocions	Inici: Parlem en assemblea sobre el teatre: "Avui serem actors i actrius de les emocions!" Mostram les targetes d'emocions i fem petites dramatitzacions de cada una. Desenvolupament: Un grup petit escull una targeta d'emoció en secret.

	El grup crea una petita escena (moviment i expressió facial) sense parlar, representant aquesta emoció. La resta de la classe ha d'endevinar quina emoció és i desplaçar-se amb el Let's Go Code fins a la casella corresponent. Reforç: Repetim el joc fent que tothom pugui ser actor/actriu i espectador/a. Animam l'alumnat a explicar en quin moment han sentit l'emoció representada. Ampliació: Es poden fer escenes amb dues emocions (per exemple: por i alegria). Fomentam la creació d'una petita història inventada entre tot el grup. Tancament: Parlam de com ens hem sentit fent de personatges. Reflexionam sobre la importància d'expressar com ens sentim i reconèixer les emocions dels altres.
Sessió 6 La cursa cooperativa de les emocions.	Inici: Presentam la idea de la cursa: "Avui farem una cursa on guanyam si sabem col·laborar i reconèixer les emocions!" Desenvolupament: Formam dos o tres equips. Cada equip té un robot i un programador, i han de passar per un recorregut marcat per la mestra on hi ha diverses emocions a cada casella. El repte: donar instruccions perquè el robot arribi a cada emoció, la representi i expliqui una situació relacionada, abans de continuar. Reforç: Si algun equip té dificultats, la resta pot ajudar amb idees o exemples d'instruccions i situacions. Cada vegada que un equip acaba, es comparteixen consells amb els altres. Ampliació: Afegim targetes sorpresa: "Ara, explica una situació en què dos infants sentin emocions diferents!" Es poden inventar recorreguts més llargs o afegir reptes extra (com fer una acció, cantar, etc.). Tancament: Petita assemblea per parlar sobre com han treballat en equip, quines emocions han estat més difícils de representar o explicar i què han après sobre el pensament computacional i les emocions. Tancam amb una roda on cada infant diu una paraula que resumeixi la seva experiència.
Recursos	
Correspondència programació aula àrea curricular	Descobriment i exploració de l'entorn. Comunicació i representació de la realitat.
Espais	Espai ampli per fer el desplaçament del robot.
Tecnologies	
Materials	- Material Let's Go Code: catifa, fletxes de direccions, targetes d'instruccions. - Imprimibles: Targetes d'emocions: imatges o pictogrames d'emocions bàsiques (alegria, tristesa, por, sorpresa...).
Agrupaments	Gran grup/petits grups
Habilitats i destreses	Escolta activa.

	Comunicació oral. Pensament reflexiu.
Rutines del pensament	Reconeixement i imitació. Evocar situacions personals.
Hàbit mental	Atenció i concentració Persistència. Reconeixement de solucions diferents d'un mateix repte/problema.
Aprendre a pensar tècniques	Pluja d'idees. Classificació.
Habilitats Emocionals	Treball en equip. Reconeixement d'emocions. Reconeixement de diferents situacions relacionades amb una emoció. Empatia.
Tècniques cooperatives	Aprenentatge en petit grup.
Recursos Personals	Dos docents.
Altres	
Avaluació	Criteris d'avaluació
A2. Descobriment i exploració de l'entorn 2I A2 C 2.5. Programar seqüències d'accions o instruccions per a la resolució de tasques analògiques i digitals, i desenvolupar habilitats bàsiques de pensament computacional. 1 A2 C 2.6. Participar en projectes utilitzant dinàmiques cooperatives compartint i valorant opinions pròpies i alienes, i expressar conclusions personals a partir d'aquestes. A3. Comunicació i representació de la realitat 2I A3 C 1.1. Participar de manera activa, espontània i respectuosa amb les diferències individuals en situacions comunicatives de complexitat progressiva, en funció del seu desenvolupament individual. 2I A3 C 1.2. Ajustar el seu repertori comunicatiu a les propostes, als interlocutors i al context, tot indagant en les possibilitats expressives dels diferents llenguatges. 2I A3 C 2.1. Interpretar de manera eficaç els missatges i intencions comunicatives dels altres.	
Avaluació	Criteris de qualificació
Criteris de qualificació de la Rúbrica d'avaluació: NIVELL ALT (3), NIVELL MITJÀ (2) I NIVELL INICIAL (1).	
Avaluació	Instruments d'avaluació
- Rúbrica d'avaluació. - Observació directa. - Registres anecdòtics (anotacions en situacions concretes). - Llistes de control (centrades en el procés). - Escales de valoració (centrades en el producte). - Guia d'observació/Diari del docent (registre d'impressions): del progrés de participació l'actitud a classe i/o de dinàmiques de grup i treball cooperatiu.	

