

M'ESCOLTES?

PC desendollat

ESCOLTAR



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Infantil	2n cicle	4t, 5è i 6è	Taller
Títol			
M'escoltes?			
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 als alumnes 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 Treball de les rutines a l'hora de parlar i escoltar.	Inici: En gran grup, xerrada sobre com ho hem de fer per parlar i escoltar quan xerram entre nosaltres, quan fem el "Bon Dia". Per exemple: ens hem de mirar, ens hem d'escoltar, qui xerra ha de controlar el to de veu, etc. Desenvolupament: Mostram les targetes amb les imatges que simbolitzen les passes que tindrem en compte a l'hora de xerrar i escoltar en gran grup. Amb els alumnes arribarem a acords sobre que hem de fer primer: Hem d'aixecar la mà abans de seure o hem de seure abans d'escoltar, per exemple. Reforç: Ajudam als alumnes que no han xerrat a iniciar una conversa. Ampliació: Es pot aprofundir en les explicacions de situacions que trobem que necessiten ajuda o resolució. Tancament: Arribar a l'acord entre tots si estam d'acord amb l'ordre d'accions que ens han sortit i les penjam a l'aula per tenir-les presents.
Sessió 2 Presentació del Let's Go Code	Inici: Assemblea inicial. Presentam targetes representatives per fer xerrades en gran grup (parlar i escoltar). Desenvolupament: Collocam la catifa de Let's Go Code i repartim les targetes "d'accions de conversa" 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 la targeta de conversa que triï el docent o el grup. Quan el robot arriba a la casella, el grup ha d'explicar el significat de la fitxa i/o una situació d'un conflicte viscut i com es va solucionar. Reforç: Tornam a jugar canviant els rols. Ampliació: Donar la mateixa targeta a diferents grups/equips i comparar les instruccions donades. Es pot demanar als infants que facin el camí passant per dues targetes diferents, explicant després en quin ordre les han fet i per què. Tancament: Assemblea final. Parlam de què ens ha agradat, quins camins hem trobat per arribar a les targetes i com ens hem sentit jugant amb els companys.
Sessió 3 Resolució de conflictes	Inici: A aquesta sessió presentam les targetes de resolució de conflictes i feim una sessió molt semblant a la primera. En gran grup, parlam sobre quan tenim un conflicte amb un company, com ho feim per resoldre-ho. Desenvolupament: Mostram les targetes sobre l'ordre de resolució de conflictes i demanam a l'alumnat que interpretin les imatges i que les posin per ordre: primer xerram amb el company o primer respiram, per exemple.

	Reforç: Ajudam als alumnes que no han xerrat a iniciar una conversa. Ampliació: Podríem aprofundir en les explicacions de situacions que trobem que necessiten ajuda o resolució. Tancament: Arribar a l'acord entre tots si estam d'acord amb l'ordre d'accions que ens han sortit i les penjam a l'aula per tenir-les presents. Reflexionam sobre com a vegades sentim diverses emocions en un sol dia i com podem reconèixer-les.
Sessió 4 Let's Go Code a través de la resolució de conflictes	Inici: Assemblea inicial. Presentam targetes de resolució de conflictes. Desenvolupament: Collocam la catifa de Let's Go Code i repartim les targetes "d'accions de resolució de conflictes" 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 la targeta de conversa que triï la mestra o el grup. Quan el robot arriba a la casella, el grup ha d'explicar el significat de la fitxa. Reforç: Tornam a jugar canviant els rols. Ampliació: Donar la mateixa targeta a diferents grups/equips i comparar les instruccions donades. Es pot demanar als infants que facin el camí passant per dues targetes diferents, explicant després en quin ordre les han fet i per què. Tancament: Assemblea final. Parlam de què ens ha agradat, quins camins hem trobat per arribar a les targetes i com ens hem sentit jugant amb els companys.

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 de passes durant una conversa i de resolució de conflictes: imatges o pictogrames bàsiques (mirar, escoltar, respirar...).
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.	