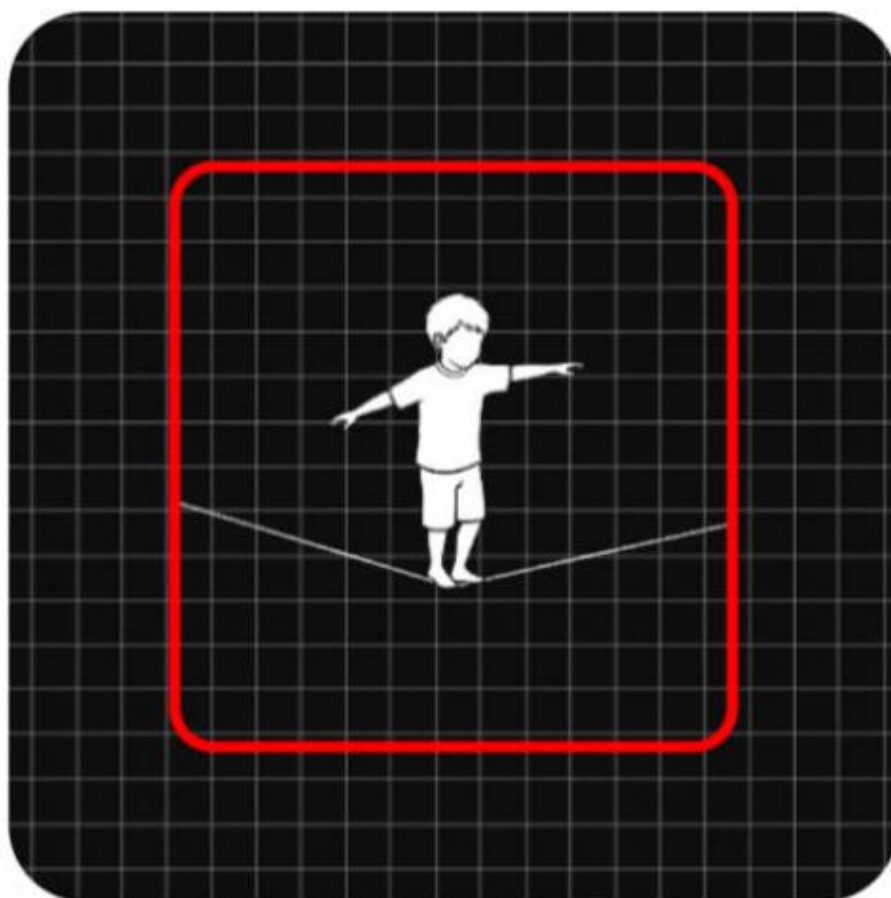


PROGRAMAM LES NOSTRES PASSES!

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Infantil	2n cicle	6è	Taller
Títol			
Programam les nostres passes!			
Objectius			
b) Desenvolupar hàbits per al treball individual i en equip, hàbits d'esforç i de responsabilitat en l'estudi, així com actituds de confiança en un mateix, sentit crític, iniciativa personal, curiositat, interès i creativitat en l'aprenentatge i esperit emprenedor. OBJECTIUS ESPECÍFICS: - Aconseguir millorar l'habilitat i el maneig del propi cos. - Aprendre a participar en jocs col·laboratius seguint instruccions determinades. - Dissenyar una sèrie de passos lògics que es poden seguir per obtenir la solució.			
Activitat introductòria			
Construir el panell de rajoles aplicant les instruccions següents: 1- Muntar una fila de 4 rajoles de diferent color. 2- Posar una nova fila, però els colors no poden coincidir amb la fila anterior. 3- Fer el mateix per la fila 3 i 4. 4- Revisar que no coincideix el color en cap cas, ni en la fila ni en la columna. La intenció és muntar el panell en format 4x4 (16 rajoles) formant un quadrat en el qual es combinen els 4 colors de rajoles, com si fos un sudoku.			
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 S4 Els sentits i les seves funcions. El cos i l'entorn.

2I A1 A S5 El moviment: control progressiu de la coordinació, to, equilibri i desplaçaments.

2I A1 A S7 Domini actiu del to i la postura a les característiques dels objectes, accions i situacions.

2I A1 A S8 El joc com a activitat plaent i font d'aprenentatge. Normes de joc.

2I A1 A S9 Progressiva autonomia en la realització de tasques.

2I A1 B S5 Valoració del treball fet: desenvolupament inicial d'hàbits i actituds d'esforç, constància, organització, atenció i iniciativa.

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.

Activitats

Activitat 1	Es proposa començar col·locant les 4 rajoles restants per crear la cinquena fila. Per això, es diu a l'alumnat que completin el panell muntant una fila addicional que no coincideixi amb els colors de les rajoles de la fila anterior.
Activitat 2	L'objectiu de l'activitat és que l'alumnat superi tres reptes que estan descrits a les 3 targetes. Els reptes que representa cada targeta són: - Targeta amb la imatge d'una corda: s'estén una corda al terra i l'alumnat camina sobre ella mantenint l'equilibri. - Targeta de dues anelles entrelaçades: caminar ficant els peus dins varies anelles de dos colors. A un color ficaran el peu esquerre i a l'altre color el peu dret fins a completar tot el circuit disposat al terra. - Targeta d'un infant amb els ulls tapats: en aquest repte han de ser capaços de discriminar amb els ulls tapats l'objecte descrit pel docent, que està dins d'una caps a o bossa. Els objectes poden ser de diferents tipus, formes, textures, grandària... El docent disposa les diferents targetes d'acció i de repte sobre les rajoles, indicant el punt d'inici amb una de les fletxes (blava i/o taronja). Per aconseguir arribar a la rajola d'un repte, el grup haurà de programar una seqüència amb les targetes de codi. <i>*També hi ha disponibles per descarregar i imprimir unes targetes de codi (esquerra i dreta) per utilitzar en cas que es determini que les targetes de gir que venen en el propi set puguin donar lloc a confusió. Si és així, es poden utilitzar les targetes d'acció que es proporcionen en aquest model com a girs de 90° i les que venen amb el set com un gir més tancat de 180° (o 2 girs de 90°), practicant així la coordinació dels moviments.</i> Un pic que l'infant que fa de robot arriba a la rajola del repte, tot l'equip realitza i intenta assolir el repte conjuntament.

	Al llarg del procés, el docent ha d'anar guiant i modelant l'activitat. Hi ha un recull de preguntes a l'escala de metacognició adjunta al model per guiar a l'alumnat i per anar recollint informació per emplenar la rúbrica d'avaluació amb evidències d'observació directa.
Activitat 3	Reflexió final conjunta per comunicar els assoliments aconseguits i analitzar el procés. Hi ha disponible un material amb l'escala de metacognició que es pot utilitzar com a guia. En aquest punt el més important és la reflexió i l'expressió. Aquest és un bon moment per acabar de completar la rúbrica d'avaluació.
Recursos	
Correspondència programació aula àrea curricular	Creixement en Harmonia. Descobriments i exploració de l'entorn.
Espais	Espai ampli: Aula ordinària - Corredor o Passadís – Sala multifuncional – Sala de psicomotricitat...
Tecnologies	
Materials	Set de Let's Go Code (Rajoles i targetes). Imprimibles: Targetes de reptes i d'ampliació d'accions. Corda. Anelles de dos colors. Caixa o bossa amb objectes diversos.
Agrupaments	Petits grups (3-5 alumnes).
Habilitats i destreses	Comunicació oral i escrita. Escolta activa. Treball en equip i col·laboració.
Rutines del pensament	Descompon – raona – aplica. Afirm, don suport, em deman.
Hàbit mental	Aprendre de l'experiència. Atenció i concentració. Recerca de precisió.
Aprendre a pensar tècniques	Jocs de lògica. Pensament visual.
Habilitats Emocionals	Col·laboració i treball en equip. Motivació intrínseca.
Tècniques cooperatives	Jocs cooperatius (joc de confiança i d'equip).
Recursos Personals	Docent. Especialista de suport. Docent paral·lel. Docent +1
Altres	
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 1.3. Manejar diferents objectes i eines en situacions de joc i en la realització de tasques quotidianes, mostrant un control progressiu i de coordinació en la motricitat fina.

2I A1 C 1.4. Participar en contextos de joc dirigit i espontani ajustant-se a les seves possibilitats personals.

2I A1 C 2.3. Expressar inquietuds, gustos i preferències, i mostrar satisfacció i seguretat sobre els assoliments aconseguits.

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.

Avaluació	Criteris de qualificació
	• P (Poc adquirit): mostra dificultats significatives en aquest indicador. • E (En procés): mostra certa adquisició, però necessita suport o millora. • A (Adquirit): mostra una clara comprensió i aplicació de l'indicador.
Avaluació	Instruments d'avaluació
	• Rúbrica d'avaluació.