

LET'S GO TO THE CITY

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Infantil	2n cicle	4t, 5è i 6è	Taller
Títol			
Let's go to the city			
Objectius			
b) Observar i explorar l'entorn familiar, natural, social i cultural 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			
Presentació del tema de la Ciutat amb una conversa en gran grup on hi haurà una pluja d'idees i preguntes sobre el tema: Què sabem de la ciutat? Què coneixem d'una ciutat? Arran de les respostes ens farem una idea dels coneixements de l'alumnat i poder fer possibles propostes de circuits de Let's Go Code adaptat a la ciutat. El docent pot mostrar les imatges proposades per aquest joc adaptat a la ciutat.			
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 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

**Sessió
4t EI**

● 4t EI – Exploració per la ciutat

Inici:

Col·locar imatges dels llocs coneguts de la ciutat (escola, parc, semàfor, font, etc.) i es convida a l'alumnat a dir el nom dels llocs i coses que veuen a les imatges.

Desenvolupament:

El docent proposa un circuit en línia recta, amb una casella de sortida al principi i un punt de destí al final del trajecte. A la casella final col·locarà una imatge del lloc on volen que arribi i enmig del trajecte es pot col·locar algun obstacle (pont, pas de vianants, font o senyal de prohibit) si es considera convenient. El docent també pot demanar on li agradaria anar per poder personalitzar les propostes. Amb aquesta activitat s'afavoreix el reconeixement d'elements de la ciutat i el treball de la direccionalitat damunt el taulell.

Reforç:

Posar imatges més grans, fer el circuit més curt per a l'alumnat amb dificultats d'atenció, que el docent faci de model quan es mou damunt el taulell, col·locar fletxes que indiquin el moviment cap a endavant en línia recta.

Ampliació:

Fer el circuit més llarg, posar més obstacles, posar més d'una imatge de la ciutat com a destí i que hagin de triar on volen anar.

Tancament:

Es tanca la sessió fent una conversa en gran grup i compartint en gran grup quins són els llocs que més els agrada d'una ciutat.

**Sessió
5è EI**

● 5è EI – Reptes simples per zones

Inici:

Introducció de les imatges de la ciutat del set Let's Go Code. En gran grup es demana a l'alumnat si coneixen els elements i/o llocs de la ciutat que es mostren.

Desenvolupament:

El docent proposa diferents reptes segons el nivell del grup i les necessitats d'aquest i damunt el circuit en línia recta. Es podrà fer el circuit més complexa si el docent ho considera oportú.

-Crear rutes curtes entre 2 o 3 punts de la ciutat.

-Introduir petits obstacles (senyal de prohibit, font, un pont) que cal evitar.

-Els infants programen el robot amb targetes visuals (introducció de les targetes de programació o treball previ)

Exemple de repte:

"El robot ha d'anar del parc a la farmàcia passant pel pas de vianants."

Els reptes es poden resoldre en gran grup, en parelles o individualment.

Reforç:

	Posar imatges més grans, fer el circuit més curt per a l'alumnat amb dificultats d'atenció, que el docent faci de model quan es mou damunt el taulell, col·locar fletxes que indiquin el moviment cap endavant en línia recta. Ampliació: fer el circuit més llarg, posar més obstacles, inventar una història sobre el recorregut fet. Tancament: Es tanca la sessió fent una conversa en gran grup i compartint en gran grup quins són els llocs que més els agrada d'una ciutat.
Sessió 6è EI	● 6è EI – Missions urbanes i resolució de problemes. Inici: Introducció de les imatges de la ciutat del joc Let's Go Code. En gran grup es demana a l'alumnat si coneixen els elements i/o llocs de la ciutat que es mostren o si han estat a una ciutat. Desenvolupament: El docent proposa diferents missions urbanes segons el nivell del grup i les seves necessitats. El circuit que es proposa per treballar les diferents missions és un circuit amb bifurcacions i diferents camins, per tal de provocar diferents possibilitats. Exemples de "missions urbanes"* Ves a la biblioteca i agafa un llibre. Després, ves a l'escola. Ves a l'hospital i evita passar pel camí on hi ha un pas de vianants. En parelles també poden fer de Robots i programadors. Un alumne pot donar les indicacions a la seva parella per anar d'un lloc a un altre. Pot incloure o no obstacles a la ruta que li marca. Reforç: Posar imatges més grans, fer el circuit més curt per a l'alumnat amb dificultats d'atenció, que el docent faci de model quan es mou damunt el taulell com un robot, fer les imatges de les fletxes del joc més grosses. Ampliació: Fer el circuit més llarg, posar més obstacles. Tancament: Es tanca la sessió fent una història en gran grup amb uns dels recorreguts indicats pel mestre o que hagi creat un alumne. Entre tots podran anar narrant les passes de la història i aportant idees i elements al trajecte realitzat per anar d'un joc inicial a un destí final.
Recursos	
Correspondència programació aula àrea curricular	Creixement en Harmonia. Descobriment i exploració de l'entorn. Comunicació i representació de la realitat.
Espais	Espai d'aula o polivalent.
Tecnologies	Cap.
Materials	Set Let's go Code. Imprimibles: Targetes amb les imatges dels elements i els llocs de la ciutat (imprimir i plastificar).

Agrupaments	Gran grup, parelles i individual.
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 torns de paraula, ser escoltat.
Recursos Personals	2 docents dins l'aula.
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. A2. Descobriment i exploració de l'entorn 2I A2 C 1.3. Situar-se adequadament en els espais habituals, tant en repòs com en moviment, aplicant els seus coneixements sobre les nocions espacials bàsiques i jugant amb el propi cos i amb objectes. 2I A2 C 2.1. Gestionar situacions, dificultats, reptes o problemes planificant seqüències d'activitats, mostrant interès i iniciativa i col·laborant amb els seus iguals. 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: Utilitzar una rúbrica per descriure diferents dimensions del treball o rendiment amb descriptors clars: Expert, Avançat, Iniciat, Novell. Podem 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 d'avaluació del taller, per part del docent. - Rúbrica per a l'autoavaluació dels alumnes.	