

APRENEM CONTES AMB LET'S GO CODE!

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Eta	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Primària	1r cicle	1r	Activitats/propostes
Títol			
Aprenem contes amb Let's Go Code!			
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. e) Conèixer i utilitzar de manera adequada la llengua catalana, pròpia de les Illes Balears, i la llengua castellana, tant oralment com per escrit, de manera que puguin ser emprades com a llengües de comunicació i d'aprenentatge, i desenvolupar hàbits de lectura. i) Desenvolupar les competències tecnològiques bàsiques i iniciar-se en la seva utilització per a l'aprenentatge, tot desenvolupant un esperit crític davant el seu funcionament i els missatges que reben i elaboren. OBJECTIUS ESPECÍFICS: 1. Comprendre i reconstruir la seqüència d'un conte popular. 2. Desenvolupar habilitats de comprensió lectora i expressió oral. 3. Iniciar-se en el pensament computacional i la programació desendollada. 4. Identificar i aplicar ordres bàsiques de desplaçament i gir. 5. Fomentar el treball cooperatiu i l'empatia.			
Activitat introductòria			
Treballar els diferents desplaçaments al plafó (avançar, girar esquerra i dreta).			
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. Coneixement del medi natural, social i cultural			

1P CMNSC B.2.3. Iniciació a la programació a través de recursos analògics o digitals adaptats al nivell lector de l'alumne (activitats desendollades, plataformes digitals d'iniciació a la programació, robòtica educativa...).

1P CMNSC B.2.4. Estratègies bàsiques de treball en equip.

A4. Llengua castellana i literatura

1P CAS B.3.2. Comprensió oral: identificació de les idees més rellevants i interpretació del sentit global. Detecció d'usos clarament discriminadors del llenguatge verbal i no verbal.

1P CAS B.3.3. Producció oral: pronúncia i entonació. Actitud postural. Construcció i comunicació de coneixement mitjançant la planificació i producció de textos orals i multimodals senzills.

1P CAS B.3.4. Comprensió lectora: estratègies elementals de comprensió lectora abans, durant i després de la lectura. Identificació de les idees més rellevants i interpretació del sentit global. Identificació d'elements gràfics i paratextuals al servei de la comprensió. Lectura compartida. Detecció d'usos clarament discriminadors del llenguatge verbal i no verbal.

Activitats

Proposta 1	Inici: La sessió comença contant un conte popular per part del mestre. Desenvolupament: Després de contar el conte es plantegen les següents activitats: 1. Ordenar els itineraris del conte: En parelles, reben diverses targetes amb escenes clau del conte desordenades. Han d'ordenar-les cronològicament segons l'ordre del relat. Quan tenen totes ordenades, un fa de robot i un altre el programador. El programador va donant les indicacions per passar d'una escena a una altra fins arribar al final del conte. 2. Targeta aleatòria: Un fa de programador i l'altre de robot. El programador agafa aleatòriament una targeta i crea la programació des de la casella de sortida. Després col·loca el robot a la casella d'inici i aquest ha de seguir les indicacions (oralment o visualment a través de fletxes). Una vegada arribat a la destinació, comproven si és el mateix que a la targeta. Reforç: Fer servir el cos per practicar girs i desplaçaments abans de fer la programació: un alumne dona ordres senzilles (camina, gira, atura't) i l'altre les executa. També es poden emprar targetes de suport visual amb pictogrames de les fletxes per reforçar el significat. Ampliació: Introduir obstacles al plafó que l'alumnat ha d'evitar amb les ordres. Tancament: Breu reflexió: "Què ens ha costat més?" "Què hem après avui?"
Proposta 2	Inici: Recordar de manera oral en gran grup el conte treballat a la sessió anterior (quina és la història, quins personatges hi ha, ...). Desenvolupament:

	L'alumnat rep unes targetes amb unes instruccions. Aquestes seran en diferents formats: - Targetes escrites amb oracions que l'alumnat ha de llegir i comprendre. (per exemple: avança tres passes cap endavant i després gira a l'esquerra) - Targetes amb dos pictogrames (un d'inici i un altre de final) en la que l'alumne programador ha de guiar al robot fent un camí de forma oral. Reforç: El programador sempre es col·locarà orientat en la mateixa orientació que estigui el seu robot (si el robot ha girat a la dreta ell també) i es col·locarà sempre darrera seu. En les targetes amb pictogrames, el programador pot fer ús de les fletxes per ajudar a donar o a rebre les indicacions. Ampliació: Per ampliar la dificultat, l'alumne que fa de programador es pot orientar de manera diferent al seu robot. Tancament: Avaluació formativa amb pictogrames (ho he entès, necessito ajuda, no ho he entès).
Proposta 3	Inici: Breu repàs del conte i introducció de la nova activitat. Desenvolupament: Al plafó, col·loquem targetes amb paraules i pictogrames (una per cara). Han d'arribar a una paraula/imatge concreta mitjançant programació amb fletxes. El robot segueix la programació creada. Reforç: Repetir els recorreguts però amb un company que fa d'ajudant de programador, per reforçar el treball col·laboratiu. Ús de targetes només amb pictogrames per evitar la dificultat lectora. Ampliació: Introducció d'una "missió": han d'arribar a dues localitzacions del plafó en ordre (ex: primer a "casa de la padrina" i després a "bosc"). Tancament: Activitat de relaxació o moviment relacionat amb el conte (ex: caminar com el llop, saltar com na Caputxeta Vermella).
Proposta 4	Inici: Fer una petita dinàmica o joc en gran grup per treballar els diferents tipus de desplaçaments relacionats amb l'activitat que es treballarà a continuació. Per exemple: el joc popular de "terra, mar i aire" però amb conceptes com "avançar, dreta i esquerra". Desenvolupament: L'alumnat rep unes targetes amb unes oracions acompanyades de pictogrames amb petites parts d'un conte. En petits grups, hauran de llegir i treballar de manera cooperativa per ordenar-les des del principi fins el final. Un cop el conte estigui ordenat, s'intercanviaran els rols de robot i programadors i hauran de programar amb ajuda de fletxes i reproduir els moviments anant de targeta en targeta. (Per exemple, en el conte de na Caputxeta, la casella de sortida seria na Caputxeta i la primera casella

	a on haurien d'anar és la padrina. Després haurien de programar fins la següent casella que seria cistella. Fins arribar al final del conte). Reforç: Es poden reduir el nombre de targetes del conte a ordenar per simplificar l'activitat. També es pot donar una guia visual (per exemple, una línia de temps amb pictogrames del conte) perquè puguin seguir l'ordre amb més seguretat. Ampliació: Poden crear noves targetes afegint escenes alternatives o inventades dins del conte. Es poden afegir condicions o reptes: per exemple, "si trobes el llop, gira enrere dues caselles". Tancament: Representar gràficament a través d'un dibuix quina és l'escena o el personatge del conte que els hi ha agradat més.
Recursos	
Correspondència programació aula àrea curricular	Coneixement del medi natural, social i cultural. Llengua Castellana i Literatura.
Espais	Aula/pati amb zona ampla per treballar a terra o plafó.
Tecnologies	
Materials	Set Let's Go Code. Imprimibles: Targetes amb escenes del conte. Fletxes de direcció (↑ ↓ ← →). Material fungible.
Agrupaments	Gran i petit grup. (inici i tancament) Parelles (robot i programador)
Habilitats i destreses	Seqüenciar fets (ordre cronològic). Donar i seguir instruccions. Expressar oralment una idea clara. Crear històries senzilles.
Rutines del pensament	Seqüència narrativa: Què passa primer, després i al final? Veig – penso – em demano: sobre les escenes i personatges del conte.
Hàbit mental	Persistència: seguir intentant-ho si no surt a la primera. Atenció i escolta activa: per seguir bé les ordres. Creativitat: inventar contes i camins nous.
Aprendre a pensar tècniques	Descomposició, predicció i comprovació.
Habilitats Emocionals	Escolta activa Respecte pel torn de paraula. Autoregulació en el joc de rol (robot/programador). Gestió de la frustració si el recorregut no surt com s'esperava.

Tècniques cooperatives	Treball en rols. El cercle de conversa.
Recursos Personals	Docent (guia i facilitador de l'activitat). Opcional: Altres professors o personal de l'escola (per ajudar a supervisar i dinamitzar l'activitat).
Altres	Connexió amb la biblioteca d'aula o biblioteca escolar (lectura de contes). Possibilitat de vincular-ho amb festes o projectes del centre (ex: setmana cultural).
Avaluació	Criteris d'avaluació
A1. Coneixement del medi natural, social i cultural: 1P CMNSC 3.1. Realitzar, de forma guiada, un producte final senzill que doni solució a un problema de disseny, provant en equip diferents prototips i utilitzant de manera segura els materials adequats. 1P CMNSC 3.2. Presentar de manera oral o gràfica el producte final dels projectes de disseny, explicant els passos seguits amb ajuda d'un guió. 1P CMNSC 3.3. Mostrar interès pel pensament computacional, participant en la resolució guiada de problemes senzills de programació. A4. Llengua castellana i literatura 1P CAST 2.1. Comprendre el sentit de textos orals i multimodals senzills, reconeixent les idees principals i els missatges explícits i els missatges implícits més senzills, i iniciant, de manera acompanyada, la valoració del contingut i dels elements no verbals més elementals. 1P CAST 3.1. Produir textos orals i multimodals coherents, amb planificació acompanyada i utilitzant recursos no verbals elementals. 1P CAST 4.1. Comprendre el sentit global i la informació rellevant de textos propers, escrits i multimodals, a partir d'estratègies bàsiques de comprensió abans, durant i després de la lectura	
Avaluació	Criteris de qualificació
Llista de verificació: SI o NO Rúbrica amb nivells d'assoliment: Novell, aprenent, avançat i expert.	
Avaluació	Instruments d'avaluació
- Rúbrica d'avaluació. - Llista de verificació.	