

JO, EL MEU COS I LET'S GO CODE

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració:

Curs 2024/25

Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Infantil	2n cicle	5è	Situació d'aprenentatge
Títol			
Jo, el meu cos i Let's Go Code!			
Objectius			
g) Iniciar-se en les habilitats lògiques i matemàtiques, en la lectura i l'escriptura, i en el moviment, el gest i el ritme. a) Conèixer el propi cos i el dels altres, així com les possibilitats d'acció que té, i aprendre a respectar les diferències.			
Activitat introductòria			
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 S1 Imatge global i segmentària del cos: característiques individuals i percepció dels canvis físics. 2I A1 A S2 Autoimatge positiva i ajustada davant els altres. 2I A1 A S3 Identificació i respecte de les diferències. 2I A1 A S4 Els sentits i les seves funcions. El cos i l'entorn. 2I A1 A S8 El joc com a activitat plaent i font d'aprenentatge. Normes de joc. 2I A1 B S4 Acceptació constructiva d'errors i correccions: manifestacions de superació i assoliment.			
Activitats			
Sessió 1	Preparació de l'activitat: preparar les targetes de les parts del cos, desplegar les estores d'escuma amb les imatges de les parts del cos. Inici: mostrar targetes de les parts del cos i assegurar-nos de que tots les reconeixen. Desenvolupament:		

	1. Apilar les targetes i posar-les cap baix. Un alumne agafa una targeta de la pila de cartes i ha de dir a quina part del cos correspon. 2. Entre tots hem de localitzar-la a l'estora i crear el camí amb les targetes de fletxes, (es poden posar obstacles, imatges trampa...) 3. Jugar a mini-robots: un alumne diu la instrucció i un altre fa de robot, quan arriba a la peça descrita, l'agafa i la col·loca a la pissarra, a un mural...per anar formant un cos. 4. Repetir l'acció fins que hagin completat tot el cos (humà, d'un monstre o un robot). Reforç: Jugar a joc de memòria amb les targetes per fiançar el vocabulari, cantar cançons relacionades amb les parts del cos per acabar d'assimilar-les... Ampliació: Amb targetes de mostres amb diferents quantitats de parts del cos (3 ulls, 5 cames, banyes...) anar construint el monstre amb les parts necessàries agafant-les de l'estora. Parts del cos d'animals. Tancament: Assemblea de reflexió sobre els aprenentatges que han fet, autoavaluació amb figuro-analògica.
Sessió 2	Preparació de l'activitat: preparar les targetes dels sentits (ulls: vista, llengua: gust, mans: tacte, olfacte i oïda), les estores i resta de targetes del joc. Inici: "Els sentits". Mostrar targetes que es volen relacionar amb els sentits per tal d'assegurar-nos de que tots les reconeixen. Desenvolupament: Hi participa un grup petit d'entre 4 i 6 alumnes. 1.(tots) Disposen l'estora al terra. 2. (tots) Col·loquen les imatges relacionades amb els sentits. 3. Un de l'alumnat treu d'un sobre la imatge del sentit al que han d'arribar. 4. (tots) Construeixen (codifiquen) el camí a seguir per arribar al seu destí. 5. L'infant que ha tret la imatge del sobre segueix les indicacions preparades per l'equip i, una vegada arribada al seu destí explica de quin sentit es tracte. 6. Es torna al punt 3 fins que tots hagin tret una imatge del sobre o fins que s'acabin les imatges del sobre. Ampliació: Es pot treballar vocabulari, expressions o frases relacionades amb el sentit al que han arribat. Per exemple: <i>Olfacte: Nas, olor, perfum, moc, atxems, ...</i> Tancament: Col·loca les imatges recollides de l'estora i es posen sobre el ninot (titella, imatge) que prèviament s'ha penjat a l'aula. Assemblea de reflexió.
Sessió 3	Preparació de l'activitat: preparar les targetes de les diferents peces de roba, imatges i cartell estacions de l'any, desplegar les estores d'escuma amb les imatges. Inici: una vegada treballat el vocabulari, mostrar targetes de la roba i assegurar-nos de que tots les reconeixen. Desenvolupament: 1. Apilar les targetes i posar-les cap baix. Un alumne agafa una targeta de la pila de cartes, la identifica i diu a quina estació la classificaria. 2. Entre tots hem de localitzar-la a l'estora i crear el camí amb les targetes de fletxes, (es poden posar obstacles, imatges trampa...)

	3. Jugar a mini-robots: un alumne diu la instrucció i un altre fa de robot, quan arriba a la peça descrita, l'agafa i la col·loca a la pissarra, a un mural... per anar classificant i ordenant la roba segons l'estació quan l'empram. 4. Repetir l'acció fins que hagin agafat totes les imatges Reforç: Jugar a joc de memòria amb les targetes per fiançar el vocabulari, cantar cançons relacionades amb la roba Ampliació: Aquesta activitat es pot realitzar a l'àrea d'anglès. Es poden ampliar vocabulari amb ses diferents disfresses al segon trimestre, per exemple un bomber, la jaqueta, el casc, les botes..., un vampir amb capa, corbatí, corbata...) Tancament: Assemblea de reflexió sobre els aprenentatges que han fet, autoavaluació amb figuro-analògica.
Sessió 4	Preparació de l'activitat: Preparar les imatges/carpets dels "armaris petits" o "cofre", les imatges (cartells) dels "Armaris grans", les targetes treballades fins ara, la resta de targetes dels joc i desplegar les estores d'escuma amb les imatges. Dins cada imatge/carpeta s'hi col·loca aleatòriament una imatge. Inici: "Relacions" Amb aquesta activitat es pretén que els infants construeixin relacions amb tot el treballat en aquesta SA. Això és: parts del cos amb peces de roba i amb les estacions o temps climàtic. Desenvolupament: A la pissarra o a la paret, es col·loquen imatges dels 4 "Armaris grans" retolats amb els nom de les estacions o parts del cos (segons la versió del joc). Es disposa l'estora i sobre ella les imatges dels "armaris petits" o "cofre" amb numeració de l'1 al 4. Baix d'aquestes imatges n'hi haurà unes altres relatives al cos, a peces de roba o esdeveniments atmosfèrics. A cada grup se li assignarà un número i hauran de codificar la ruta per arribar al seu armari, descobrir que hi ha amagat i després col·locar-ho a un dels 4 grans armaris referits al principi de l'activitat. Una vegada que tots els equips han recollit i col·locat la primera fitxa, es redistribueixen les imatges dels petits armaris o cofres i s'hi col·loca una nova imatge. La rutina es repeteix fins que tot els grups hagin recollit totes les fitxes. Reforç: Els infants podran ajudar al membre del seu equip que ha recollit la imatge si no sap on col·locar-la.
Recursos	
Correspondència programació aula àrea curricular	Creixement en Harmonia.
Espais	Aula.
Tecnologies	
Materials	Joc Let's Go Code! Imprimibles: targetes petites imatges del cos, dels sentits, de peces de roba i de les estacions, i el temps.
Agrupaments	Agrupament per racons, grups de 4 o 5 alumnes.

Habilitats i destreses	
Rutines del pensament	
Hàbit mental	
Aprendre a pensar tècniques	
Habilitats Emocionals	
Tècniques cooperatives	Treball en equip i col·laboració.
Recursos Personals	Ideal 2 docents, 1 docent a l'estació de Let's Go Code i s'altre amb les estacions de treball autònom.
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. (Desenvolupament de la imatge global i segmentària del cos: reconeixement de característiques individuals) 2I A1 C 1.2. Manifestar sentiments de seguretat personal en la participació en jocs i en les diverses situacions de la vida quotidiana, confiant en les pròpies possibilitats i mostrant iniciativa. (Identificació i reconeixement de la autoimatge positiva davant els altres, Identificació i respecte de les diferències, Els sentits. El cos i l'entorn.) 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, mostrant satisfacció i seguretat sobre els assoliments aconseguits. (Acceptació constructiva d'errors i correccions.) (El joc com a activitat plaent i font d'aprenentatge.)	
Avaluació	Criteris de qualificació
Nivell 1 (Iniciació) Nivell 2 (En procés) Nivell 3 (Assolit)	
Avaluació	Instruments d'avaluació
- Rúbrica d'avaluació. - Full d'observació directa. - Autoavaluació figuro-analògica.	