

HISTÒRIES QUE PRENEN VIDA

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapla	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Infantil	2n cicle	4t, 5è i 6è	Situació d'aprenentatge
Títol			
Històries que prenen vida			
Objectius			
f) Desenvolupar habilitats comunicatives en els diferents llenguatges i formes d'expressió i les dues llengües oficials.			
Activitat introductòria			
Contar contes és una eina pedagògica fonamental a l'etapa d'Educació Infantil. A través de la narració oral, els infants no només desenvolupen el llenguatge i la comprensió, sinó que també connecten emocionalment amb les històries, estimulen la imaginació i adquireixen valors i referents culturals. L'oralitat esdevé el primer vehicle d'accés a la comunicació i a la cultura literària, afavorint la capacitat d'escolta, l'atenció i l'expressió pròpia. A més, fomenta la relació afectiva entre l'adult i l'infant, creant un espai compartit de paraula, emoció i fantasia que contribueix al desenvolupament integral dels més petits. Aquesta sèrie d'activitats es pot adaptar a qualsevol conte que tingui un recorregut. El triat en aquest cas és <i>Onsen. Què fan els micos?</i> De Pato Mena. Editorial: A Buen Paso. L'activitat introductòria seria explicar o visualitzar un documental sobre els micos de la neu del Japó. Establint un diàleg sobre què han pogut observar i que els ha cridat l'atenció.			
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. A3. Comunicació i representació de la realitat 2I A3 C S4 Verbalització de la seqüència d'accions en una acció planificada. 2I A3 D S6 Altres codis de representació gràfica: imatges, símbols, nombres...			

2I A3 E S1 Textos literaris infantils orals i escrits amb contingut lliure de prejudicis, que responguin als reptes del segle XXI i desenvolupin valors sobre cultura de pau, drets de l'infant, igualtat de gènere i diversitat cultural.

2I A3 E S2 Vincles afectius i lúdics amb els textos literaris.

2I A3 E S3 Converses i diàlegs entorn de textos literaris lliures de prejudicis i estereotips sexistes

Activitats

Sessió 1	Inici: Sense haver mostrat el conte, es mostraran unes imatges (pictogrames) que expliquen el que fan els micos de la neu del Japó. Aquests pictogrames són similars als que surten al conte. (Material annex). Desenvolupament: L'alumnat, en conversa de gran grup, han de fer suposicions de què vol dir cada pictograma i explicar el perquè de la seva resposta. Ampliació: Es pot fer un mural amb totes les respostes que han donat de cada pictograma. Tancament: La conversa es tanca dient que cada alumne ha de recordar el que troba que vol dir cada pictograma.
Sessió 2	Inici: Explicar el conte sense imatges. (text del conte, material annex). Desenvolupament: Es conta el conte: En una muntanya nevada, un grup de micos busca escalfor a les aigües termals, els onsen. Al llarg del dia, els acompanyem mentre fan activitats essencials per a qualsevol ésser viu: menjar, netejar-se, descansar i jugar. El conte es relata sense imatges utilitzant només els pictogrames. Quan surt un pictograma els alumnes han d'endevinar què vol dir i comparar amb les diferents respostes que havien donat el dia anterior. Ampliació: Si es té el conte físic, es pot tornar a contar aquesta vegada amb les imatges. Tancament: Conversa sobre si la hipòtesi inicial sobre els pictogrames s'ha complert.
Sessió 3	Inici: Seqüenciar els diferents pictogrames d'així com passen les diferents accions dels micos al llarg del dia. Desenvolupament: Es tracta de posar els diferents pictogrames en ordre. Aquesta activitat es pot fer en gran grup, recordant la seqüenciació del conte i tenint en compte que hi ha activitats diàries que es repeteixen. Reforç: Acompanyar els infants amb més dificultats. Ampliació: Fitxa individual on s'hagi de dibuixar la seqüenciació o modelar aquests pictogrames amb plastilina. (Material annex) Tancament:

	Una vegada es té seqüenciat correctament l'activitat diària dels micos, s'associa una onomatopeia a cada pictograma.
Sessió 4	Inici: Es posarà el tapís al terra de Let's Go Code, posant a les diferents rajoles els pictogrames. Depenent de l'edat de l'alumnat, el tapís el pot posar directament el docent o que ho facin ells mateixos. (Material annex) Desenvolupament: S'ha de programar el "mico" perquè segueixi la seva rutina diària tenint en compte la seqüenciació feta a l'anterior sessió. L'activitat es pot anar repetint diferents vegades canviant de lloc els pictogrames perquè tots els alumnes puguin participar. La resta de l'alumnat ha d'estar atent perquè cada vegada que el mico trepitgi una rajola amb un pictograma determinat, han de fer l'onomatopeia associada i representar el gest. Per programar es poden emprar les targetes de programació del kit o les que es trobaran al material annex. Reforç: Si algun alumne no sap quin gest pot associar a cada onomatopeia, el docent li pot donar alguna idea. Ampliació: Es pot posar diferents nivells de dificultat, posant obstacles al tapís. Una altra activitat d'ampliació podria ser demanar a l'alumne quin seria el camí més curt (amb menys moviments). Tancament: Reflexionar sobre les diferents formes de programar el mateix recorregut que han pogut tenir els alumnes i adonar-se que alguns camins són més curts (eficients) que altres.
Sessió 5	Inici: Una variació de la sessió anterior on no es té en compte la seqüenciació de rutines però sí la seqüenciació d'ordres. Es posarà el tapís al terra de Let's Go Code, col·locant a les diferents rajoles els pictogrames. Depenent de l'edat dels alumnes el tapís el pot posar directament el docent o que ho facin els mateixos infants. Es crea un dau gegant amb pictogrames de les accions del conte. (Material annex) Desenvolupament: Un infant llença el dau, un altre identifica el pictograma que ha sortit i en programa el recorregut per arribar-hi, i un tercer alumne (que fa de mico) executa les ordres programades. La resta de l'alumnat ha de vigilar que es facin les diferents accions correctament. Reforç: Per aquells infants amb més dificultats a l'hora de programar, poden donar les instruccions una a una i les va codificant a mesura que el mico les executa sobre el tapís. Ampliació: Es pot posar diferents nivells de dificultat, posant obstacles al tapís. Una altra activitat d'ampliació podria ser demanar a l'alumne quin seria el camí més curt (amb menys moviments). Tancament:

	Reflexionar sobre les diferents formes de programar el mateix recorregut que han pogut tenir els alumnes i adonar-se que alguns camins són més curts (eficients) que altres.
Sessió 6	Inici: Conversa en gran grup: Què passaria si els micos trobessin l'aigua freda? I si no trobessin menjar? O no poguessin jugar? Com se sentirien? Desenvolupament: Una vegada feta la conversa en mostraran diferents targetes d'emocions amb la seva imatge corresponent. Les emocions que es poden treballar són les següents: Emocions agradables • Alegria: Quan estem contents, juguem o rebem una abraçada. • Calma: Quan estem tranquils, relaxats o en pau. Emocions desagradables • Tristesa: Quan perdem alguna cosa o trobem a faltar algú. • Por: Quan alguna cosa ens fa sentir insegurs o desconeguts. • Ràbia: Quan alguna cosa no surt com volem o ens sentim injustament tractats. Emocions de sorpresa • Sorpresa: Quan passa alguna cosa inesperada (pot ser bona o dolenta). Emocions de rebuig o malestar • Fàstic: Quan alguna cosa ens fa sentir incòmodes (gust, olor, situació). • Vergonya: Quan ens sentim observats o jutjats. Utilitzant el tapís de Let's Go Code, es repartiran les diferents targetes d'emocions i s'haurà de programar al mico perquè arribi a l'emoció que genera l'acció triada. (Material annex) L'activitat consistirà a triar una acció que facin els micos (utilitzar tots els pictogrames i els contraris del material annex), però aquesta vegada s'inclouran activitats que no agradin al grup d'animalons, després s'haurà de pensar i triar quina emoció generaria. Per exemple, si es tractés d'aquesta imatge  l'alumnat hauria de dir que l'aigua ja no està calenta i pensar si agradaria o no aquest fet als micos, identificar quina de les emocions generaria i programar el robot perquè vagi des de l'inici del tapís fins on es troba la imatge de l'emoció triada. Es pot repetir tantes vegades com es vulgui que duri l'activitat. Reforç: Acompanyament verbal en aquells infants que els hi costi identificar les diferents accions i emocions. Tancament: Prendre consciència que les emocions poden ser diferents segons les persones. Ho podem exemplificar.
Sessió 7	Inici: Conversa en gran grup sobre les coses que ens relaxen, comparant amb l'acció que fan els micos. Desenvolupament:

	Sessió de relaxació a partir del que s'ha xerrat a la conversa anterior (massatge, música relaxant...) Imaginar que som micos, ens banyem a les aigües termals. Imaginar que la classe és un onsen ambientant l'aula amb so d'aigua i natura, un aparell que faci vapor com un difusor... Reforç: El docent es posarà devora l'alumne que li costi més la concentració i relaxació. Tancament: Conversa sobre com ens hem sentit al llarg de la sessió.
Recursos	
Correspondència programació aula àrea curricular	Descobriments i exploració de l'entorn. Comunicació i representació de la realitat.
Espais	Aula.
Tecnologies	PDI i ordinador amb connexió per veure un documental de forma grupal.
Materials	Set Let's Go Code. Imprimibles. Dau gegant.
Agrupaments	Gran grup, petits grups i individual.
Habilitats i destreses	Argumentació i defensa d'opinions, autoregulació emocional, escolta activa, comunicació oral, resolució de problemes, treball en equip i col·laboració.
Rutines del pensament	Afirmo, dono suport, em demano, pensar en veu alta.
Hàbit mental	Aprendre de l'experiència, atenció i concentració, pensament independent.
Aprendre a pensar tècniques	Debats, jocs de lògica, plantejament de problemes, reflexió individual.
Habilitats Emocionals	Autoconeixement emocional, reconeixement de les emocions dels altres.
Tècniques cooperatives	Joc cooperatiu.
Recursos Personals	Docent, Especialista de suport.
Altres	
Avaluació	Criteris d'avaluació
A2. Coneixement del medi natural, social i cultural 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. A3. Comunicació i representació de la realitat 2I A3 C 5.1. Relacionar-se de forma respectuosa amb la realitat lingüística i cultural de l'entorn, i manifestar interès per la llengua pròpia de les Illes Balears i per altres llengües, ètnies i cultures. 2I A3 C 5.3. Participar en activitats d'aproximació a la literatura infantil, tant de caràcter individual com en contextos dialògics i participatius, i descobrir, explorar i apreciar la bellesa del llenguatge literari. 2I A3 C 5.4. Expressar emocions, idees i pensaments a través de manifestacions artístiques i culturals, i gaudir del procés creatiu.	

Avaluació	Criteris de qualificació
	Rúbrica d'avaluació: Es defineixen cinc graus d'assoliment que es concreten en: Completament: Assoleix els objectius o dimensions de forma totalment satisfactòria. Majoritàriament: Assoleix els objectius o dimensions de forma gairebé totalment satisfactòria. Suficientment: Assoleix els objectius o dimensions de forma prou satisfactòria. Poc: Li costa assolir els objectius o dimensions o les realitza amb molta ajuda. Gens: no assoleix els objectius o dimensions ni amb ajuda.
Avaluació	Instruments d'avaluació
	- Rúbrica d'avaluació (per avaluar els criteris d'avaluació). - Observació directa, al llarg de les diferents sessions, de com es van resolent les diferents activitats. Aprofitar els diferents moments de les activitats per a ajudar l'alumnat a avançar en el seu procés d'aprenentatge, tant a escala individual com al grup classe.