



Idea sorgida a:

**EDU\_Hack** TEACHERS  
CO-CREATING

Desenvolupada amb el suport de:

**m Schools**

Generalitat de Catalunya  
**Departament  
d'Ensenyament**

**EsMediacio**  
Gestió integral de conflictes

**RO-  
BOTICA**  
ROBOTICA EDUCATIVA & PERSONAL

Amb la col·laboració dels estudiants d'ESO:

Marina Cahill, Mar Colomer, Arnau Cunyat i Roger Cunyat

Programar per emocionar

Elaborat per:

Sílvia Zurita Món

Elisa Sala Roig

Eva Noguera Cambrany

Rocio Lara López

Laura Jordán Martínez

Marta Fuentes Agustí

Setembre 2016

# Programar per emocionar

## Introducció

**Punt de partida:** Si algú ens pregunta com ens imaginem l'educació del segle XXI hi ha dos conceptes que no podrem evitar incloure sota aquest títol: la Tecnologia i l'Educació Emocional.

**Proposta:** unir aquests dos eixos transversals en una sola activitat fent servir la robòtica i la programació per treballar la competència emocional i social.

### Objectius:

1. Aprendre a identificar i gestionar emocions.
2. Ser conscient de la presa de decisions i les seves conseqüències.
3. Realitzar petits projectes de programació o activitats de robòtica.

**Metodologia:** Projectes d'aprenentatge servei

### Tres fases:

- I. Fer un treball amb els alumnes de coneixement i reconeixement de les emocions que els ajudi a identificar-les en ells mateixos i en els altres.
- II. Fer que els alumnes dissenyin i creïn un videojoc amb llenguatges tipus scratch o robots per a treballar les diferents maneres de resoldre situacions concretes que es donen en les relacions i les diferents conseqüències que pot tenir cada resposta.
- III. Difondre el material creat fent-lo servir a les tutories, serveis socials,...

**Destinatari:** Alumnat d'Educació Primària-Secundària

## Com aprenem?



- 1) Identifiquem emocions
- 2) Programem: reconeixem emocions
- 3) L'hora del codi
- 4) Aprenem a utilitzar Scratch/Snap/ m-block amb ordinadors i/o robots.
- 5) Fem el nostre projecte:
  - Tria la teva aventura (videojoc, narració...)
  - Pensa la situació (diferents opcions i la seva resolució)
  - Crea la teva aventura (fes el programa)
  - Juga als videojocs dels altres grups
  - Proposa millores pels altres grups (co-avalua)
  - Incorpora les millores que t'han proposat els altres
  - Prova la teva aventura millorada i valorar-la
  - Presenta-la, fes-ne difusió

