Guia de treball · Sessió 1 · De Junior a Blocs

CEIP Jorge Guillén (Elx) · Dilluns 16 de novembre de 2026 · 15:00–17:00
Samuel Soriano · samuelsoriano.es

Què farem hui

El ponent fa les demostracions en pantalla i tu mires, preguntes i anotes. No cal copiar: tot el que es projecta està en esta guia. Al final fas **una sola pràctica**: dissenyar una activitat de 20 minuts amb l'eina que millor encaixe en la teua etapa.

T'emportes: una fitxa d'activitat pròpia, un criteri per a triar entre Blocs Junior, Blockly Games i Blocs, i un inventari real de dispositius i accessos del centre.

Necessites: un dispositiu amb navegador i connexió. Si no n'hi ha un per persona, treballareu per parelles: una persona maneja i l'altra prediu i registra. No cal crear cap compte per a allò bàsic.

1. Pensament computacional en quatre moviments

No és aprendre a programar com un professional ni una hora d'informàtica. És una manera de resoldre problemes que després es pot portar a qualsevol àrea.

- **Dividir:** partir un problema gran en parts xicotetes.
- **Reconéixer patrons:** detectar què es repeteix o què s'assembla.
- **Abstraure:** triar què importa i deixar fora allò accessori.
- **Escriure un algorisme:** ordenar passos que una altra persona o una màquina puga seguir.

En pantalla, el cicle és sempre el mateix: **predir → executar → observar → corregir**. La correcció no és un fracàs: és la part més interessant del procés.

2. Tres eines, tres nivells d'obertura

Etapa orientativa	Eina	Què afig
Infantil i 1r cicle	**Blocs Junior**	Reptes molt guiats, pocs blocs i resposta immediata.
2n cicle	**Blockly Games**	Laberints i puzles: seqüència, repetició i condicions.
2n i 3r cicle	**EduTicTac Blocs**	Projecte obert: esdeveniments, personatges, moviment i so.

L'etapa orienta, no obliga. Un grup de 3r pot començar en Blockly i passar a Blocs; un grup d'Infantil pot quedar-se en Junior.

Les tres eines són a edutictac.es, el portal d'EduTicTac. Els enllaços directes a cadascuna estan al principi de la seua demostració.

3. Demostració 1 · Blocs Junior

Blocs Junior és un entorn molt guiat, pensat per als primers cursos.

1. Entra en **Reptes / Desafiaments** i obri «Junior camina».
2. Abans de polsar la bandera, decidiu on acabarà Junior.
3. Encasteu un bloc d'avançament i canvieu-ne el número.
4. Polseu **Reinicia** abans de cada prova.

Què observar: si l'alumnat prediu abans d'executar, si localitza el bloc que falla i si explica què ha canviat. La fitxa docent està dins de la mateixa aplicació.

4. Demostració 2 · Blockly Games

Blockly Games és el pas intermedi: un puzle amb nivells i resposta immediata.

- **Nivells 1–2:** seqüència d'avançaments i girs.
- **Nivells 3–5:** apareix la repetició.
- **Nivells 6–10:** condicions i decisions.

Comença pel **Laberint**. Fes el nivell 1 predint cada pas i després obri un nivell amb repetició. La pregunta d'aula és sempre la mateixa: **què es repeteix, quantes vegades i què canvia?**

5. Demostració 3 · Blocs

EduTicTac Blocs és l'entorn més obert: permet crear un projecte propi amb personatges, esdeveniments, moviment i so.

1. Uniu «en polsar bandera verda» i «moure 10 passos».
2. Prediu on acabarà el personatge.
3. Executa i canvia **només el número**.
4. Obri una plantilla o un projecte curt per a vore què més es pot fer.

Este és un primer contacte. El projecte complet per blocs serà el 23 de novembre.

6. Criteris per a triar

Si busques…	Comença amb…	Per què
Primer contacte, poca lectura	**Blocs Junior**	Repte tancat, pocs blocs i resposta immediata.
Seqüència i repetició amb repte	**Blockly Games**	Puzle amb nivells i feedback immediat.
Crear un projecte propi	**Blocs**	Personatges, esdeveniments, moviment i so.
Pocs dispositius	La mateixa, per parelles	Un maneja, l'altre prediu i registra; després canvien.

Tria per etapa i per objectiu, no per l'eina que sone més moderna. La mateixa idea es pot treballar en les tres, amb més o menys ajuda.

7. Materials d'altres comunitats

No cal inventar-ho tot. Estos bancs públics tenen activitats que es poden adaptar, citant la font i respectant la seua llicència:

Comunitat	Material	Per a què
Aragó	El mundial de casillas i El laberinto saludable	REA interactius amb contingut curricular.
Balears	Codi Escola 4.0 · recursos	Activitats amb Scratch, robots i Makey Makey.
Cantàbria	Código Escuela 4.0 · recursos	Scratch Jr, micro:bit i robòtica.
Catalunya (XTEC)	Pensament computacional	Scratch, robòtica i reptes.
La Rioja	Código Escuela 4.0 La Rioja	Guies, unitats i rúbriques.
INTEF	Pensamiento computacional desconectado	Activitats i propostes didàctiques.

Llicències: Balears i Cantàbria són CC BY-NC-SA. En XTEC, Aragó i La Rioja convé comprovar la llicència en el recurs original. Les còpies locals són per a preparar la sessió, no per a redistribuir-les.

PRÀCTICA · DISSENYA UNA ACTIVITAT DE 20 MINUTS

Pràctica · Dissenya una activitat de 20 minuts

Treballau en equips de tres o quatre, per etapa o cicle. El producte és **una fitxa d'activitat** que una altra persona puga aplicar sense que l'expliqueu.

Abans d'omplir la fitxa, recordeu els **quatre elements d'un projecte interactiu**: **objectiu** (què ha d'aconseguir l'usuari), **regles** (com funciona el sistema), **interacció** (què pot fer l'usuari) i **retroalimentació** (com respon el sistema). L'alumnat pot ser **usuari** (interactua amb un programa fet per una altra persona), **creador** (modifica una plantilla o munta una seqüència amb ajuda) o **dissenyador** (decidix l'objectiu, les regles i la interacció d'un projecte propi).

1. **Obriu la plantilla Fitxa d'activitat de robòtica i programació en EduTicTac Prompt.**
2. **Trieu amb els desplegables:** etapa i cicle, **material** (Blocs Junior, Blockly Games, EduTicTac Blocs, sense dispositius o, per a quan es puga usar la dotació, LEGO Coding Express, Tale-Bot, Matatalab Coding Set, Codey Rocky, LEGO SPIKE Essential o Prime, LEGO BricQ Motion Essential, micro:bit o BOSON), rol de l'alumnat i idea del banc. Escriviu la matèria i el tema. Orientació: Infantil o 1r cicle, Blocs Junior; 2n cicle, Blockly Games; 2n o 3r cicle, Blocs. Si trieu un kit de la dotació, la fitxa serà una proposta per a quan s'autoritze l'ús, amb pla B en pantalla.
3. **Copieu el prompt a Copilot** (compte de la GVA) i genereu l'esborrany de la fitxa. No escriviu dades de l'alumnat.
4. **Obriu el material i proveu l'exemple.** Comproveu que allò que proposa la fitxa es pot fer de debò amb l'eina o el kit.
5. **Reviseu i corregiu la fitxa.** La consigna ha d'entendre's sense explicació oral; l'evidència ha de ser observable (no n'hi ha prou amb «si arriba o no»); el pla B, realista; i el que necessiteu per a l'aula, complet.

Apartats de la fitxa (el prompt els demana tots)

Camp	Decisió de l'equip
Etapa i cicle	
Eina	
Rol de l'alumnat	Usuari / creador / dissenyador
Objectiu d'aprenentatge	
Regles del sistema	
Interacció: què pot fer l'usuari	
Retroalimentació: com respon el sistema	
Consigna per a l'alumnat	
Repte o exemple de partida	
Evidència: què observar o recollir	
Pla B sense dispositius	
Què necessite per a aplicar-ho	

Temps: uns 40 minuts de disseny i revisió.

Banc d'idees per matèria

Si l'equip es bloqueja, trieu un format i adapteu-lo a la vostra àrea. No cal inventar un joc complet.

Format	Idea	Eina	Etapa	Què es treballa
Joc de preguntes	Pregunta, opcions i resposta correcta	Blocs	2n i 3r cicle	Contingut i retroalimentació
Classificació	Arrossegar o triar el grup correcte	Blockly / Blocs	1r i 2n cicle	Categories i condicions
Història interactiva	Triar un camí i continuar	Blocs	2n i 3r cicle	Seqüència i decisions
Simulació	Canviar una variable i vore el resultat	Blocs	3r cicle	Causa-efecte i variables
Vocabulari i pronunciació	Imatge que diu una paraula o un so	Blocs	Infantil i 1r cicle	Vocabulari i so
Panell interactiu	Polsar una imatge i obtindre una resposta	Blocs	1r i 2n cicle	Associació i feedback
Música	Sons en polsar objectes	Blocs	Infantil i 1r cicle	Patrons i seqüència

Estos formats venen del curs del CEFIRE 26IA97IP013. Són idees per a adaptar, no materials per a copiar.

Revisa la teua fitxa

Abans d'acabar, repasseu la fitxa amb estes preguntes. Cada equip es queda amb la seua fitxa; no cal lliurar-la ni intercanviar-la.

Comprovació: s'entén la consigna sense explicació oral?, es veu què aprendrà l'alumnat?, hi ha pla B si falten dispositius?, pot participar tot el grup?

Pròxima sessió · 23 de novembre

No hi ha tasca prèvia: no cal preparar ni portar res.

Partirem de la fitxa d'activitat i de l'inventari d'hui, i construirem junts un mini projecte amb Blocs adaptat a la vostra etapa. Si voleu, podeu guardar la fitxa d'hui per tindre-la a mà.

Recursos

- edutictac.es: portal amb les tres eines i altres aplicacions educatives.
- Blocs Junior · Blockly Games · Laberint · EduTicTac Blocs
- Código Escuela 4.0 · INTEF
- Escola 4.0 · GVA
- CS Unplugged: activitats sense pantalla, per si cal un pla B.
- Zona web del centre: guia, presentació i materials de les pròximes sessions.

Llicència

Material elaborat per Samuel Soriano. Es publica amb llicència Creative Commons Reconeixement-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0). Les activitats de tercers enllaçades conserven les seues pròpies llicències.