Sessió 1 de 5

De Junior a Blocs

Programar amb blocs a l'aula

CEIP Jorge Guillén · Elx

Dilluns 16 de novembre de 2026 · 15:00–17:00 · Presencial

Samuel Soriano · samuelsoriano.es

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

AVUI

Què ens emportem

- Una **activitat de 20 minuts** amb l'eina adequada a la teua etapa.
- Un **criteri** per a triar entre Junior, Blockly Games i Blocs.
- Un **inventari** de dispositius i accessos del centre.

Hora	Què fem
15:00–15:08	Benvinguda, accés i zona web
15:08–15:18	Pensament computacional i progressió
15:18–15:33	**Demostració**: Blocs Junior
15:33–15:48	**Demostració**: Blockly Games
15:48–16:03	**Demostració**: Blocs
16:03–16:13	Criteris, quatre elements i banc d'idees
16:13–16:52	**Pràctica**: dissenya la teua activitat
16:52–17:00	Tancament i pròxima sessió

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

BENVINGUDA

La vostra zona web

samuelsoriano.es/va/aules/ceip-jorge-guillen

- Guia de treball de la sessió (web i PDF)
- Diapositives de la sessió
- Enllaços a Blocs Junior, Blockly Games i Blocs
- Formulari per a dubtes

Accés públic, sense compte. Anirem afegint el material de cada sessió.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

BLOC 1 · PENSAR ABANS DE PROGRAMAR

Quatre moviments, tres eines

1 · DIVIDIR

Un problema gran es parteix en problemes xicotets.

2 · RECONÉIXER PATRONS

Què es repeteix, què s'assembla, què canvia.

3 · ABSTRAURE

Quina informació és imprescindible i què es pot deixar fora.

4 · ESCRIURE UN ALGORISME

Passos ordenats que una altra persona o una màquina pot seguir.

En pantalla: predir → executar → observar → corregir.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

BLOC 1 · PROGRESSIÓ

De Junior a Blocs

Etapa	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, so.

La mateixa idea —predir, executar, corregir— en tres nivells d'obertura. Les tres són a edutictac.es.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓ 1 · BLOCS JUNIOR

Junior camina

blocs-junior.edutictac.es

1. **Reptes / Desafiaments** → «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.

Per a 5 anys i 1r cicle. La fitxa docent està dins de la mateixa aplicació.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓ 1 · DEPURAR

Predir, executar, corregir

PREDIR

On acabarà Junior abans d'executar?

EXECUTAR

Polsem la bandera i observem sense tocar res.

OBSERVAR

Quin bloc o número no coincidix amb el previst?

CORREGIR

Canviem només eixe bloc, reiniciem i comparem.

Evidència: predicció, bloc canviat i resultat.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓ 2 · BLOCKLY GAMES

El pas intermedi: el laberint

blockly.edutictac.es/maze

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

Més obert que Junior, més tancat que Blocs. Ideal per a 2n cicle.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓ 2 · PATRONS

Del laberint al bucle

SENSE BUCLE

Huit blocs d'«avançar» seguits. Funciona, però és llarg i fràgil.

AMB BUCLE

«Repetir 8 vegades: avançar». Més curt i més fàcil de corregir.

La pregunta d'aula: què es repeteix?, quantes vegades?, què canvia?

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓ 3 · BLOCS

Del puzle al projecte

blocs.edutictac.es

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

2n i 3r cicle. El projecte complet serà el 23 de novembre.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓ 3 · DEL REPTE AL PROJECTE

Què preguntar mentre programen

- Què creus que passarà abans de polsar la bandera?
- Què ha passat de veritat?
- Quin bloc o número canviaries i per què?
- Quina part del resultat es pot reutilitzar en una altra activitat?

L'evidència no és només el programa: és l'explicació de la predicció i la correcció.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

BLOC 2 · CRITERIS

Quina eina per a què

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.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

BLOC 2 · MATERIALS D'ALTRES COMUNITATS

On continuar buscant

Comunitat	Què hi ha	Per a què
Aragó	REA interactius: **El mundial de casillas**, **El laberinto saludable**	Jocs amb contingut curricular.
Balears	Activitats amb Scratch, robots i Makey Makey	Idees per etapa i per eina.
Cantàbria	Scratch Jr, micro:bit i robòtica	Projectes i seqüències didàctiques.
Catalunya (XTEC)	Scratch, robòtica i reptes imprimibles	Activitats i plantilles.
La Rioja / INTEF	Guies, unitats, rúbriques i cursos	Planificació i avaluació.

Enllaços i llicències, en la guia. No cal inventar-ho tot.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

BLOC 2 · PROJECTE INTERACTIU

Quatre elements, tres rols

OBJECTIU

Què ha d'aconseguir l'usuari.

REGLES

Com funciona el sistema.

INTERACCIÓ

Què pot fer l'usuari.

RETROALIMENTACIÓ

Com respon el sistema.

USUARI

Interactua amb un programa fet per una altra persona.

CREADOR

Modifica una plantilla o munta una seqüència amb ajuda.

DISSENYADOR

Decidix objectiu, regles i interacció d'un projecte propi.

La mateixa activitat pot ser d'usuari, creador o dissenyador segons l'etapa.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

BLOC 2 · SI US BLOQUEJAU

Banc d'idees per matèria

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	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

No cal inventar un joc complet: trieu un format i adapteu-lo a la vostra àrea.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

PRÀCTICA

Dissenya una activitat de 20 minuts

EduTicTac Prompt · Fitxa d'activitat de robòtica i programació

1. Obriu la plantilla d'EduTicTac Prompt (enllaç de dalt).
2. Trieu amb els desplegables: etapa, material, rol i idea. Escriviu matèria i tema.
3. Copieu el prompt a Copilot i genereu l'esborrany.
4. Obriu el material i proveu l'exemple.
5. Reviseu la fitxa: consigna, evidència i pla B.

Producte: una fitxa d'activitat que una altra persona puga aplicar · Plantilla i banc d'idees en la guia

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

TANCAMENT

Què queda en el centre

- Una **activitat per etapa**, revisada i a punt per a provar.
- Un **inventari real**: dispositius, connexió i accés a les tres eines.
- Una **decisió**: quina eina usar en cada cicle i com continuarem el 23.

Guardarem les fitxes en el banc del centre quan la coordinació indique on.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

PRÒXIMA SESSIÓ

23 de novembre · Del repte al mini projecte

- Partirem de les activitats i de l'inventari de hui.
- Construirem un mini projecte per blocs adaptat a la vostra etapa.
- No hi ha tasca prèvia: no cal portar res.
- Confirmarem dispositius, accés i eina abans de la sessió.
- Els robots de sòl queden per a més avant, quan arribe la dotació.

Mateix horari: dilluns, 15:00–17:00.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

TANCAMENT

Gràcies

Dubtes o materials: **info@sasogu.es**

Samuel Soriano · samuelsoriano.es
CEIP Jorge Guillén · PFC 2026-2027

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

PER A TU (NO PROJECTAR)

Comprovació abans de la sessió

- Grup real i etapes participants: Infantil i Primària?
- Tauletes o ordinadors disponibles; wifi i accés a les tres eines.
- Blocs Junior: «Reptes / Desafiaments» → «Junior camina».
- Blockly Games: Laberint, nivells 1 i 3 o 4 preparats.
- Blocs: un projecte o plantilla curta oberta per a ensenyar.
- Projector, HDMI i disposició de taules per a equips.
- Fitxes impreses i paper; guia i presentació obertes.
- QR comprovat; pla B si falla la xarxa: parelles i projecció.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.