

Programació informàtica

P-4

CONTINGUTS		OBJECTIUS	CAPACITATS									
			EIX 1			EIX 2		EIX 3		EIX 4		
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
Descoberta de l'entorn natural i social	- Observació i exploració directa dels elements informàtics mitjançant la vista i el tacte. (ordinadors i parts i complements d'aquests).	- Mantenir l'atenció durant el temps establert per a l'activitat. - Observar algunes característiques dels materials informàtics.							X			
	- Experimentació amb diferents objectes relacionats amb el món de l'ordinador.	- Experimentar la percepció d'estímul sensorials partint de la manipulació de materials. - Produir modificacions en els materials emprats mitjançant la manipulació (experimentar que passa quan es clica amb el ratolí en una lloc determinat)							X	X		

EIX 1: Aprendre a ser i actuar de forma cada vegada més autònoma. **EIX 2:** Aprendre a pensar i comunicar. **EIX 3:** Aprendre a descobrir i tenir iniciativa. **EIX 4:** Aprendre a conèixer i habitar el món.

	- Accions ordenades executades sobre materials informàtics.	- Manipular objectes i materials informàtics observant com interactuen entre ells. - Comprovar si els resultats d'una acció són els esperats en la predicció.							X			
--	---	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

EIX 1: Aprendre a ser i actuar de forma cada vegada més autònoma. **EIX 2:** Aprendre a pensar i comunicar. **EIX 3:** Aprendre a descobrir i tenir iniciativa. **EIX 4:** Aprendre a conviure i habitar el món.

CONTINGUTS		OBJECTIUS	CAPACITATS								
Descoberta de l'entorn natural i social	- Característiques dels materials informàtics seleccionats.	- Identificar qualitats d'aquests elements. - Aplicar el nom adequat a aquests elements.	EIX 1			EIX 2		EIX 3		EIX 4	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
									X		
Descoberta de l'entorn natural i social	- Respecte pels materials informàtics manipulats.	- Habituar-se a tenir cura dels materials informàtics.						X	X		

EIX 1: Aprendre a ser i actuar de forma cada vegada més autònoma. **EIX 2:** Aprendre a pensar i comunicar. **EIX 3:** Aprendre a descobrir i tenir iniciativa. **EIX 4:** Aprendre a conviure i habitar el món.

Comunicació i llengua	CONTINGUTS	OBJECTIUS	CAPACITATS								
	- Interpretació i compleció del significat d'una informació.	- Entendre allò que demana un programa informàtic quan aquest emet un missatge àudio donant una instrucció concreta.	EIX 1			EIX 2		EIX 3		EIX 4	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
						X					

EIX 1: Aprendre a ser i actuar de forma cada vegada més autònoma. **EIX 2:** Aprendre a pensar i comunicar. **EIX 3:** Aprendre a descobrir i tenir iniciativa. **EIX 4:** Aprendre a conèixer i habitar el món.

	- Ampliació del vocabulari relacionat amb el món de la informàtica.	- Identificar les noves paraules relacionades amb el món de la informàtica amb l'objecte que representen. - Utilitzar les noves paraules apreses.						X					
	- Reconeixement d'alguns símbols del teclat com a lletres.	- Reconèixer els símbols del teclat com a lletres. - Experimentar amb ells per tal d'escriure lletres o paraules al monitor.						X	X				
	- Reconeixement d'alguns símbols del teclat com a números.	- Reconèixer els símbols del teclat com a números. - Experimentar amb ells per tal de copsar la seva grafia al monitor.				X	X	X					

Descoberta d'un mateix i dels	CONTINGUTS	OBJECTIUS	CAPACITATS									
	- Exploració i manipulació de diferents objectes relacionats amb el món de la informàtica (cd-room, monitor, ratolí, teclat).	- Explorar objectes i materials informàtics. - Reconèixer els materials que s'han manipulat i observat. - Reconèixer les característiques dels materials i objectes coneguts.	EIX 1			EIX 2		EIX 3		EIX 4		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	
					X			X				

EIX 1: Aprendre a ser i actuar de forma cada vegada més autònoma. **EIX 2:** Aprendre a pensar i comunicar. **EIX 3:** Aprendre a descobrir i tenir iniciativa. **EIX 4:** Aprendre a conviure i habitar el món.

	- Control postural: manteniment de postures.	- Controlar l'ajust postural necessari per tal de manipular l'ordinador.	X									
	- Coordinació òculo-motriu.	- Ser capaç de manipular el ratolí per tal que es mogui en la direcció desitjada.	X		X							
	- Nocions relacionades amb l'orientació del ratolí dins del monitor de l'ordinador, per tal que desplaci segons la voluntat dels infants: a dalt-a baix, amunt-avall.	- Iniciar-se en la comprensió de les nocions espacials del ratolí tenint com a referència les dimensions del monitor.	X			X						

CONTINGUTS	OBJECTIUS	CAPACITATS
------------	-----------	------------

EIX 1: Aprendre a ser i actuar de forma cada vegada més autònoma. **EIX 2:** Aprendre a pensar i comunicar. **EIX 3:** Aprendre a descobrir i tenir iniciativa. **EIX 4:** Aprendre a conviure i habitar el món.

Descoberta d'un mateix i dels altres	- Iniciativa en les activitats informàtiques. - Satisfacció entorn les activitats informàtiques.	- Adquirir iniciativa en activitats o jocs informàtics i fer-ne partícips als altres. - Gaudir de la pròpia acció i de les activitats per l'educador/a.	EIX 1			EIX 2		EIX 3		EIX 4	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
					X						X
	- Interès per vèncer les dificultats superables.	- Presentar una actitud activa davant d'una dificultat superable. - Gaudir de les pròpies conquestes.			X					X	

Primer trimestre

NÚMERO DE SESSIÓ	ACTIVITATS	PROGRAMES EMPRATS
------------------	------------	-------------------

EIX 1: Aprendre a ser i actuar de forma cada vegada més autònoma. **EIX 2:** Aprendre a pensar i comunicar. **EIX 3:** Aprendre a descobrir i tenir iniciativa. **EIX 4:** Aprendre a conviure i habitar el món.

1	<ul style="list-style-type: none"> - Realitzem una activitat senzilla basada en el coneixement de l'aula d'informàtica, l'escola, la mestra i els companys. - Observar com és un ordinador i quins són els elements més importants per tal de fer-lo funcionar. - Presentem el projector de l'aula d'informàtica i escoltem un conte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Edu365/Infantil Llegeix i escriu/ Contes SPC
2	<ul style="list-style-type: none"> - Realitzem dues activitats per tal d'afavorir el domini del ratolí: + Recordem les parts de l'ordinador i observem com hem d'utilitzar el ratolí. + Joc de la bruixa. Han de procurar que la bruixa no toqui les estrelles tot movent el ratolí. 	<ul style="list-style-type: none"> - Edu365/Infantil Jocs/La bruixa
3	<ul style="list-style-type: none"> - Realitzem una activitat interactiva sobre la Tardor i les seves principals característiques i la festa de La Castanyada: + Al canó de projecció realitzem entre tots l'activitat <i>Lecto-escriptura amb els fruits de la tardor</i> i aprofitem per presentar-los. + Presentem el conte de La Castanyera, l'escoltem atentament mentre passem la projecció. + Cada parella, amb el seu ordinador intenta vestir a la castanyera (encara els costa una mica dominar el ratolí) 	<ul style="list-style-type: none"> - JClíc: <i>Lecto-escriptura amb els fruits de la tardor</i> (entre tots) - Edu365/Infantil/Llegeix i escriu/Contes SPC/ La Castanyera

EIX 1: Aprendre a ser i actuar de forma cada vegada més autònoma. **EIX 2:** Aprendre a pensar i comunicar. **EIX 3:** Aprendre a descobrir i tenir iniciativa. **EIX 4:** Aprendre a conviure i habitar el món.

4	Activitats d'Atenció, Percepció i Raonament P3: ELS DRACS	http://www.vedruna-angels.org/vangels/antiga/Clicsinf/P3/atencio/dracsobert/jugadracs.html
5	Activitats d'Atenció, Percepció i Raonament P3: ELS ALIMENTS I EL SEU COLOR	http://www.vedruna-angels.org/vangels/antiga/Clicsinf/P3/atencio/coloraliments.htm
6	<ul style="list-style-type: none"> - Introduïm els xiquets i xiquetes en la realització de trencaclosques senzills i presentem el Nadal. + S'acosta el Nadal, per això projectem el Conte de Nadal al canó de projecció i l'escoltem atentament. + Les joguines són molt importants per als xiquets i xiquetes i més en aquesta època de l'any, per aquest motiu aprofitem per tal que aquest sigui el tema dels trencaclosques. Són senzills, però divertits. + Si algun xiquet o xiqueta acaba l'activitat, podem animar-lo a que en faci uns altres una miqueta més difícils. 	<ul style="list-style-type: none"> - Edu365/Infantil/Llegeix i escriu/Contes SPC/ Conte de Nadal - Edu365/Infantil/ L'entorn/Les joguines/ Jocs i joguines

Segon trimestre

EIX 1: Aprendre a ser i actuar de forma cada vegada més autònoma. **EIX 2:** Aprendre a pensar i comunicar. **EIX 3:** Aprendre a descobrir i tenir iniciativa. **EIX 4:** Aprendre a conèixer i habitar el món.

NÚMERO DE SESSIÓ	ACTIVITATS	PROGRAMES EMPRATS
1	Activitats d'Atenció, Percepció i Raonament P3: <ul style="list-style-type: none"> • QUINA FORMA TÉ? • DE QUIN COLOR ÉS? 	http://www.vedruna-angels.org/vangels/antiga/Clicsinf/P3/formate.htm
2	Activitats d'Atenció, Percepció i Raonament P3: <ul style="list-style-type: none"> • MEMORIS 	http://www.vedruna-angels.org/vangels/antiga/Clicsinf/P3/memori.htm
3	Activitats d'Atenció, Percepció i Raonament P3: <ul style="list-style-type: none"> • QUÈ FALTA 	http://www.xtec.cat/~dvert/p3/2p3.swf

EIX 1: Aprendre a ser i actuar de forma cada vegada més autònoma. **EIX 2:** Aprendre a pensar i comunicar. **EIX 3:** Aprendre a descobrir i tenir iniciativa. **EIX 4:** Aprendre a conviure i habitar el món.

4	Activitats d'Atenció, Percepció i Raonament P3: <ul style="list-style-type: none">• ELS COLORS	http://www.vedruna-angels.org/vangels/antiga/Clicsinf/P3/colors.htm
5		
6		

EIX 1: Aprendre a ser i actuar de forma cada vegada més autònoma. **EIX 2:** Aprendre a pensar i comunicar. **EIX 3:** Aprendre a descobrir i tenir iniciativa. **EIX 4:** Aprendre a conèixer i habitar el món.

Tercer trimestre

NÚMERO DE SESSIÓ	ACTIVITATS	PROGRAMES EMPRATS
1	<ul style="list-style-type: none"> - Realitzem activitats relacionades amb Sant Jordi: + Escoltem i observem a través del projector la Llegenda de Sant Jordi. + Cada parella de xiquets i xiquetes realitzen les activitats relacionades amb la llegenda. + En acabar juguen al joc del Drac consistent en que el cavaller Sant Jordi venci al drac i salvi a la princesa (domini del ratolí). 	<ul style="list-style-type: none"> - Edu365/Infantil Llegeix i escriu/ Contes SPC/ <i>La llegenda de Sant Jordi</i> - Edu365/Infantil/ Jocs/<i>El Drac</i>
2	<p style="text-align: center;">Activitats d'Atenció, Percepció i Raonament P3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • QUÈ SOBRA? 	<p>http://www.xtec.cat/~dvert/p3/3p3.swf</p>
3	<p style="text-align: center;">Activitats d'Entorn P3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ELS ANIMALS DE GRANJA 	<p>http://www.vedruna-angels.org/vangels/antiga/Clicsinf/P3/animalsgranja.htm</p>

EIX 1: Aprendre a ser i actuar de forma cada vegada més autònoma. **EIX 2:** Aprendre a pensar i comunicar. **EIX 3:** Aprendre a descobrir i tenir iniciativa. **EIX 4:** Aprendre a conèixer i habitar el món.

4	Activitats d'Atenció, Percepció i raonaments matemàtics P4: ELS COLORS	http://www.vedruna-angels.org/vangels/antiga/Clicsinf/P4/elscolors.htm
5	- Juguem al joc de Noddy. Cadascú escull el que més li agrada: + Podem jugar a través de les fletxes del teclat i a través del ratolí. Són activitats que ajuden als menuts en la destresa manual a l'hora de manipular-los.	- Edu365/Infantil/ Jocs/Noddy
6		

EIX 1: Aprendre a ser i actuar de forma cada vegada més autònoma. **EIX 2:** Aprendre a pensar i comunicar. **EIX 3:** Aprendre a descobrir i tenir iniciativa. **EIX 4:** Aprendre a conèixer i habitar el món.