

CONTINGUTS		OBJECTIUS	CAPACITATS								
Descoberta de l'entorn natural i social	<ul style="list-style-type: none"> - Observació i exploració directa d'aquests elements informàtics mitjançant la vista i el tacte. - Experimentació amb diferents objectes relacionats amb el món de l'ordinador. - Accions ordenades executades sobre materials informàtics. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mantenir l'atenció durant el temps establert per a l'activitat. - Observar algunes característiques dels materials informàtics. - Experimentar la percepció d'estímuls 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 un lloc determinat). - Manipular objectes i materials informàtics observant com interactuen entre ells. - Comprovar si els resultats d'una acció són els esperats en la predicció. 	EIX 1			EIX 2		EIX 3		EIX 4	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
								X	X	X	
					X	X	X				
					X	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.

Descoberta de l'entorn natural i social	- Característiques dels materials informàtics seleccionats	- Identificar qualitats d'aquests elements. -Aplicar el nom adequat a aquests				X	X	X				
	PROGRAMACIÓ INFORMÀTICA P-5											

CONTINGUTS		OBJECTIUS		CAPACITATS								
Descoberta de l'entorn natural i social	- Respecte pels materials informàtics manipulats.	- Habituar-se a tenir cura dels materials informàtics.	EIX 1			EIX 2		EIX 3		EIX 4		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	
					X	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.

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				
Comunicació i llenguatge	- 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.													

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.

	- Relacionar les lletres del teclat amb els continguts de lectoescriptura apresos a l'aula.	- Reconèixer els símbols del teclat com a lletres. - Experimentar amb ells per tal d'escriure lletres o paraules al monitor.										
	- Relacionar els números del teclat amb els continguts matemàtics apresos a l'aula.	- Reconèixer els símbols del teclat com a números. - Experimentar amb ells per tal de copsar la seva grafia al monitor										

CONTINGUTS		OBJECTIUS	CAPACITATS									
			EIX 1			EIX 2		EIX 3		EIX 4		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Comunicació i llenguatge	- 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										
	- Control postural: manteniment de postures	- Controlar l'ajust postural necessari per tal de manipular l'ordinador.										
	- Coordinació òculo-motriu	- Ser capaç de manipular el ratolí per tal que es mogui en la direcció desitjada.										

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.

	- Nocions relacionades amb l'orientació del ratolí dins del monitor de l'ordinador, per tal que es 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.									

CONTINGUTS		OBJECTIUS	CAPACITATS									
			EIX 1			EIX 2		EIX 3		EIX 4		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	
			Comunicació i llenguatge	- Iniciativa en les activitats informàtiques.	- Adquirir iniciativa en activitats o jocs informàtics i fer-ne partícips als altres.							
	- Satisfacció entorn les activitats informàtiques.	- Gaudir de la pròpia acció i de les activitats per l'educador/a.										

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.

	- Interès per vèncer aquestes dificultats.	- Presentar una actitud activa davant d'una dificultat superable. - Gaudir de les pròpies conquestes											
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

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"> - Retrobar l'aula d'informàtica i els elements que hi ha en ella. <p>Realitzar una activitat senzilla basada en el coneixement de l'escola, la mestra, l'espai-classe i els companys.</p>	JClic
2	<ul style="list-style-type: none"> - Realitzar dues activitats per tal d'afavorir el domini del ratolí: <p>+Activitat de puzzle, feta amb una imatge familiar pel nen (mestra, companys, classe)</p> <p>+Activitat que impliqui donar color a una imatge que el nen triï.</p>	JClic Recursos web
3	<ul style="list-style-type: none"> - Realitzar una activitat interactiva sobre les estacions, centrant-nos en l'estació actual (la tardor) i les seves principals característiques. 	JClic Recursos web
4	<ul style="list-style-type: none"> - Repassar els continguts de lectoescriptura apresos fins ara: les vocals i algunes consonants. - Escriure el nostre nom amb el teclat. 	JClic

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.

5	<ul style="list-style-type: none"> - Realitzar una activitat interactiva centrada en el món de la música. - Escoltar diferents recursos en format àudio. 	<p>PowerPoint Recursos web</p>
6	<ul style="list-style-type: none"> - Experimentar amb diferents propostes informàtiques dedicades al Nadal. 	<p>Recursos web</p>

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 conviure i habitar el món.

NÚMERO DE SESSIÓ	ACTIVITATS	PROGRAMES EMPRATS
1	<p>El projecte següent sobre la tardor presenta un conjunt de 16 activitats en els quals és combinin amb els jocs de memòria, les associacions, els puzles, les sopes de lletres ... Aquestes activitats s'estructuren a partir de tres Grans blocs:</p> <p>l'entorn els aliments i a els animals la música</p> <p>A partir d'aquest bloc i les seves activitats és pretèn treballar l'estació de la tardor tot observant l'entorn més proper i alhora conèixer i ampliar el Vocabulari relacionat amb aquesta estació.</p>	<p>http://clic.xtec.cat/db/jclicApplet.jsp?project=http://clic.xtec.cat/projects/tardor4/jclic/tardor4.jclic.zip&lang=ca&titlle=La+tardor</p>
2	<p>Tres paquets d'activitats per a educació infantil que pren com a centre d'interès la granja i els animals. S'hi treballen tres tipus de continguts:</p> <p>Identitat i autonomia Comunicació i representació Medi físic i social</p> <p>L'aplicació pretén familiaritzar l'alumne amb els diferents animals de la granja, els seus noms, els sons que produeixen, objectes de la vida quotidiana associats amb aquests animals, etc. Entre les activitats hi ha exercicis de matemàtiques, puzles, música ...</p>	<p>http://clic.xtec.cat/db/jclicApplet.jsp?project=http://clic.xtec.cat/projects/lagranja/jclic/lagranja.jclic.zip&lang=es&titlle=La+granja</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 conviure i habitar el món.

3	<p>-Projecte d'activitats adreçat a Educació Infantil, basat en activitats que trobem al racó de pensar: puzles, relacions, blocs lògics ... i també alguna activitat tipus passatemps de text: sopes de lletres, embolic de paraules ...</p> <ul style="list-style-type: none"> * Trencaclosques * Activitats de relacionar * Sopes de lletres * Activitats de lògica 	http://clic.xtec.cat/db/jclicApplet.jsp?project=http://clic.xtec.cat/projects/racopens/jclic/racopens.jclic.zip&lang=ca&title=Rac%C3%B3+de+pensar
4		
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	Nivell de P5 activitats de Percepció i Raonament	http://www.vedruna-angels.org/vangels/antiga/Clicsinf/P5/percepcioiraonament.html
2	Nivell de P5 activitats: Posa molta atenció: <ul style="list-style-type: none"> • Relaciona amb el model • Busca el petit • Memori 	http://www.vedruna-angels.org/vangels/antiga/Clicsinf/P5/percepcio/posamoltaatencio.htm
3	Nivell de P5 activitats de Joc de memòria	http://www.vedruna-angels.org/vangels/antiga/Clicsinf/P5/memori.html

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	Nivell de P5 activitats Trencaclosques	http://www.vedruna-angels.org/vangels/antiga/Clicsinf/P5/trencap5.html
5	Nivell de P5 activitats Busca	http://www.vedruna-angels.org/vangels/antiga/Clicsinf/P5/busca.htm
6	Joc del Potato	El podem trobar a l'escriptori de la sala d'informàtica

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.