

**REGISTRO DE CONTENIDOS
DE PENSAMIENTO
COMPUTACIONAL EN INFANTIL**

OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN



/INFANTIL / Transposición didáctica.

GRUPO /CLASE

Scratch jr

Code.org

Yo Robot/Escornabot



Proyecto/Curso:

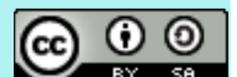
ÁMBITOS

Etapa

Actividad

ANOTACIONES

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.	Bloque I. La identidad personal, el cuerpo y los demás				
	Bloque II: Vida cotidiana, autonomía y juego.				
Conocimiento del entorno.	Bloque I. Medio físico: elementos, relaciones y medidas Objetos, acciones y relaciones				
	Elementos y relaciones. La representación matemática.				
	Bloque II. Acercamiento a la naturaleza				
	Bloque III. Vida en sociedad y cultura				
Lenguajes: Comunicación y representación.	Bloque I: Lenguaje corporal				
	Bloque II: Lenguaje verbal	Escuchar, hablar, conversar.			
		Aproximación a la lengua escrita			
	Bloque III. Lenguaje artístico: Musical y plástico.	Lenguaje musical.			
		Lenguaje plástico			
Bloque IV. Lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y comunicación					
Metodología					
Espacios					
Sesiones					
Material					
Atención a la diversidad					
Evaluación.					



REGISTRO DE CONTENIDOS DE PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN INFANTIL



OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN

/INFANTIL / Transposición didáctica.

GRUPO / CLASE	Infantil 5 años	Scratch jr	Code.org	Yo Robot/Escornabot	
Proyecto/Curso:	Curso A	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

ÁMBITOS	BLOQUES	Etapa	Actividad	ANOTACIONES	
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.	Bloque I. La identidad personal, el cuerpo y los demás	7	offline	7) Seguridad en la red.	
	Bloque II: Vida cotidiana, autonomía y juego.	12	abierta	Crear una animación interactiva.	
Conocimiento del entorno.	Bloque I. Medio físico: elementos, relaciones y medidas Objetos, acciones y relaciones				
	Elementos y relaciones. La representación matemática.	1 a 12	Cerrada	1) Error / 2) Persistencia / 3, 5) Algoritmos de la vida real. 4) Aprender a arrastrar. 6) Secuencias 9, 10) Bucles, repetición de acciones. 12) Eventos, actividad abierta de programación libre.	
	Bloque II. Acercamiento a la naturaleza.	3	offline	Plantar una semilla	
	Bloque III. Vida en sociedad y cultura	7	offline	Seguridad en la red.	
Lenguajes: Comunicación y representación.	Bloque I: Lenguaje corporal				
	Bloque II: Lenguaje verbal	Escuchar, hablar, conversar.	1,2,3, 7	offline	Ver el video y comentarlo con los alumnos. Ver material para el profesor. Actividad fuera de línea.
		Aproximación a la lengua escrita			
	Bloque III. Lenguaje artístico: Musical y plástico.	Lenguaje musical.	6,9	Cerrada	6,9) Patrones de ritmo. / 10) Eventos
		Lenguaje plástico	10	Cerrada	La línea recta.
	Bloque IV. Lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y comunicación		1,2,3, 4, 7, 12	Cerrada	1, 2 y 3) Lenguaje audiovisual. / 3) Algoritmos/4) Aprender a arrastrar objetos con el ratón. / 7) Seguridad en la red.
Metodología	Activa/ensayo-error/participativa/globalizada				
Espacios	Aula de clase.				
Sesiones	12				
Material	Ordenador y pizarra digital, internet y traductor de inglés si hiciera falta.				
Atención a la diversidad	Ayuda específica del docente al alumnado con mayor dificultad/ubicación del alumno en la sesión/				
Evaluación.	Registro en el cuaderno del profesor/registro del alumnado en la web code.org				

