




## **ANNEX 2**


ACTIVITATS CICLE MITJÀ

## ACTIVIT@TS

Les activitats que van precedides de la icona de l'ordinador  són activitats que es poden fer sense connexió a la Xarxa: les anomenarem “activitats TIC”.

Les activitats que van precedides de la icona del món  són activitats que requereixen la connexió a la Xarxa: les anomenarem “activitats WEB”.

La icona de la carpeta  vol dir que l'activitat o el model d'activitat està en un disquete o en un CD que presentem juntament amb aquesta memòria.

La icona de la bombeta  dóna consells als professors/es sobre com portar l'activitat amb els alumnes.

A continuació, trobaràs les activitats TIC i WEB de les diferents matèries de la educació primària dividides per àrees.

La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.

## ACTIVIT@TS CICLE MITJÀ

àrea	activitats
Llengua catalana i llengua castellana	Descripció d'animals El sol i el vent Fem d'escriptors Descripción de un personaje El final del cuento Cuéntame un cuento
Matemàiques	Taula de multiplicar La calculadora Calculadores on-line
Educació musical	Il tempo Els instruments Quina nota sona?
Llengües estrangeres (anglès)	The films Yellow submarine Kizclub
Educació visual i plàstica	Formes i colors Paisatge Miró i Mondrian
Coneixement del medi social i cultural	La Venus de Milo Anunci La Sagrada Família
Coneixement del medi natural	Temperatures Visita al Zoo Animals marins

## LLENGUA



### Activitat 1.

Aquesta activitat la podem fer sense necessitat d'haver de connectar l'ordinador a la Xarxa, encara que l'activitat la podem tenir penjada a la Web del centre o a la Web personal del

professor/a. Necessitarem el programa POWERPOINT de l'Office de Microsoft



Nom de l'activitat: DESCRIPCIONS D'ANIMALS



Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a escriure descripcions de diferents animals a través del programa PowerPoint.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Obrir i tancar una aplicació.
- ☐ Usar menús i controls avançats (com els menús contextuels).
- ☐ Identificar les diferències entre l'ús del disc dur i de disquets.
- ☐ Desar i recuperar un document.
- ☐ Elaborar una presentació multimèdia senzilla.

Objectius de l'àrea de Llengua:

- ☐ Conèixer la descripció com a tipologia textual.
- ☐ Iniciar-se en la redacció de descripcions.
- ☐ Diferenciar la descripció d'altres tipologies textuais.

---

### DESCRIPCIONS D'ANIMALS



És convenient que el professor o professora col·loqui el document de l'activitat en l'escriptori del Windows, per tal que els alumnes el puguin recuperar des d'aquest espai. Per a això, s'ha de:

- a) Visualitzar el document a través de l'Explorador del Windows
- b) Posar el cursor a sobre del document.
- c) Prémer el botó dret del ratolí.



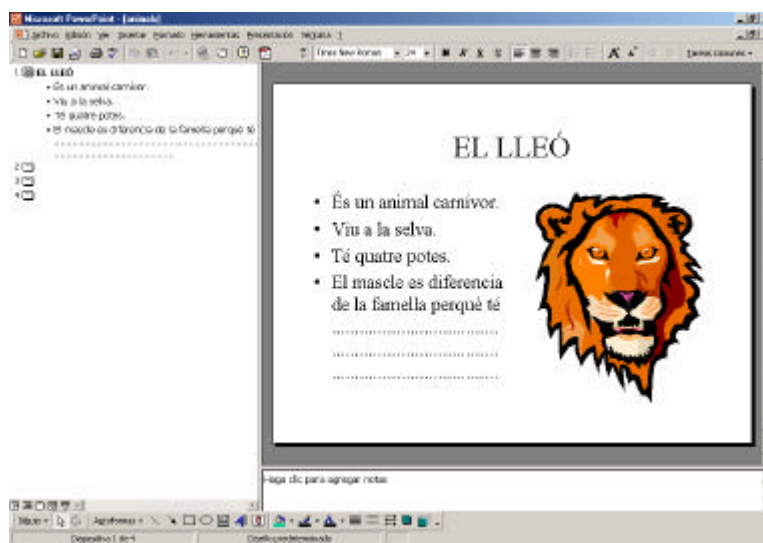
La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.

d) Seleccionar l'opció "Enviar a" i "Escritorio".

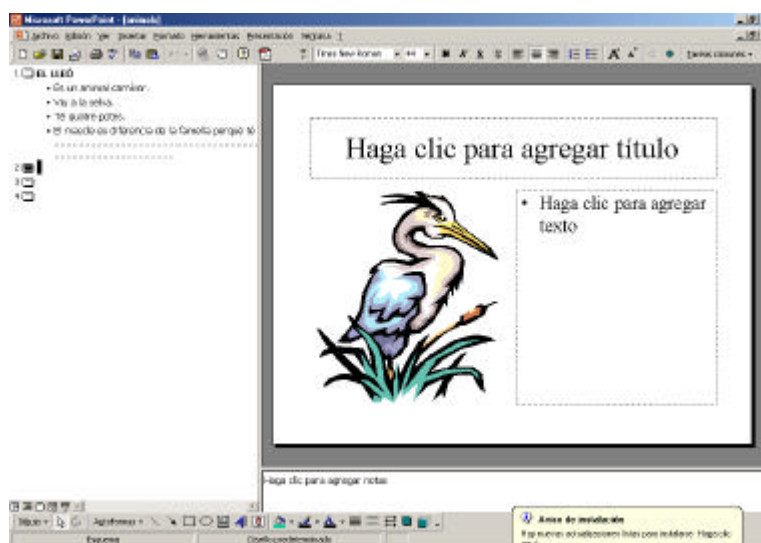
El document apareixerà en la pantalla de l'ordinador amb el seu nom i la icona del PowerPoint.

El document es pot modificar i ampliar, posant imatges d'altres animals en dibuixos o bé en fotografies.

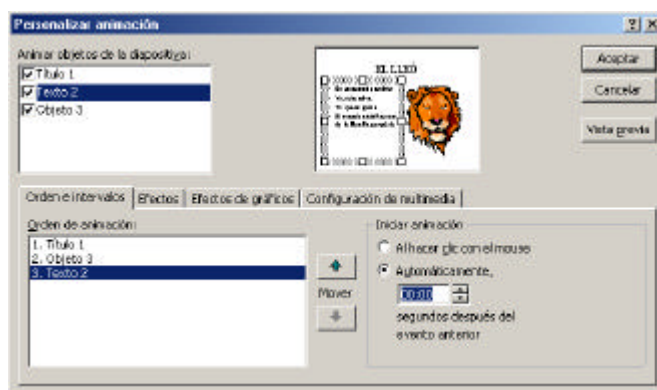
1. Obriu el document.
2. Completeu el text amb la descripció del lleó.



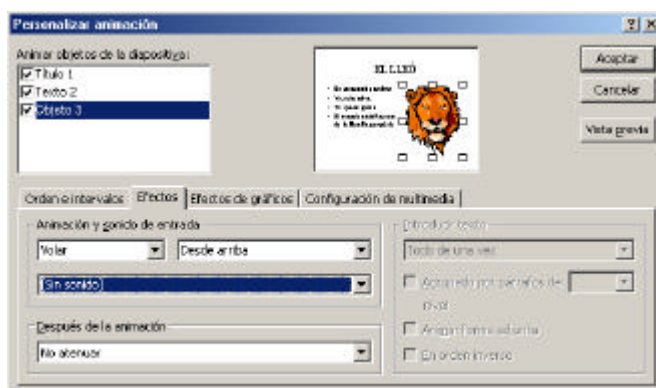
3. Paseu a la diapositiva següent, clicant el número 2 de l'esquerra de la pantalla.



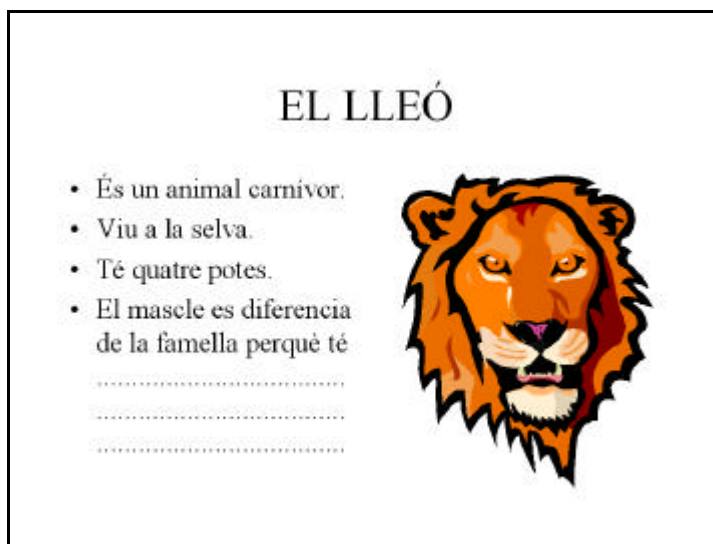
4. Escriuiu el nom de l'animal a la part superior de la diapositiva, on diu "Haga clic para agregar título".
5. Escriuiu la descripció de l'animal on diu "Haga clic para agregar texto", seguint l'exemple de la descripció del lleó.
6. Un cop acabades les descripcions, afegiu efectes d'animació a les diapositives. Obriu el menú "Presentación" i aneu a "Personalizar animación".
7. Activeu els tres elements de la diapositiva: Título1, Texto2, Objeto3. A la pestanya « orden e intervalos » trieu l'ordre d'animació que voleu.
8. A "Iniciar animación" seleccioneu "Automáticamente" i poseu el temps en segons. Per exemple, 3 segons.



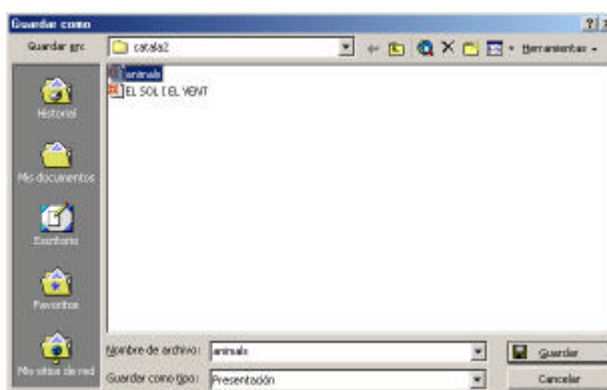
9. Aneu ara a la pestanya "Efectos". Hi podeu triar els efectes d'animació que més us agradin. Proveu de diferents. Si trieu "Aplausos" o altres efectes sonors, recordeu de tenir engegats els altaveus.




10. Cliqueu el botó “Vista Previa” per tal de veure com queda la diapositiva amb els efectes. Quan trobeu les animacions que més us agradin, prémeu el botó “Aceptar”.
11. Aneu al menú “Ver”. Trieu l'opció “Presentación con diapositives” o pulseu la tecla F5. Veureu com la diapositiva ocupa tota la pantalla de l'ordinador.



12. Deseu el document en el vostre disc amb el nom animals, per tal de recuperar-lo en una altra sessió. Per a això heu d'anar al Menú “Archivo/Guardar como” i posar el nom a l'arxiu.



13. Tanqueu l'aplicació amb el menú “Archivo/Salir”, o bé prement la creu de la part superior dreta de la pantalla .
14. Presenteu les vostres descripcions en una sessió a l'aula d'informàtica.



## Activitat 2.

Aquesta activitat la podem fer sense necessitat d'haver de connectar l'ordinador a la Xarxa, encara que l'activitat la podem tenir penjada a la Web del centre o a la Web personal del

professor/a. Necessitarem el programa POWERPOINT de l'Office de Microsoft  .

Nom de l'activitat: EL SOL I EL VENT 

Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a escriure els aspectes positius i negatius del sol i del vent a través d'unes diapositives que crearem per ajudar a fer un debat a classe.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Obrir i tancar una aplicació.
- ☐ Usar menús i controls avançats (com els menús contextuels).
- ☐ Identificar les diferències entre l'ús del disc dur i de disquets.
- ☐ Desar i recuperar un document.
- ☐ Elaborar una presentació multimèdia senzilla.

Objectius de l'àrea de Llengua:

- ☐ Utilitzar el debat com a reforç de l'expressió oral.
- ☐ Valorar la llengua com a instrument de comunicació i de reflexió.
- ☐ Adquirir major precisió en l'ús del vocabulari.

---

EL SOL I EL VENT



És convenient que el professor o professora col·loqui un accés directe del programa a l'escriptori del Windows.

Per a aixó, s'ha de:

- e) Visualitzar el programa a través de l'Explorador del Windows
- f) Posar el cursor a sobre la icona del programa.
- g) Prémer el botó dret del ratolí.





La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.

h) Seleccionar l'opció "Enviar a" i "Escritorio" o bé "Crear acceso directo".

La icona del programa apareixerà en la pantalla de l'ordinador.

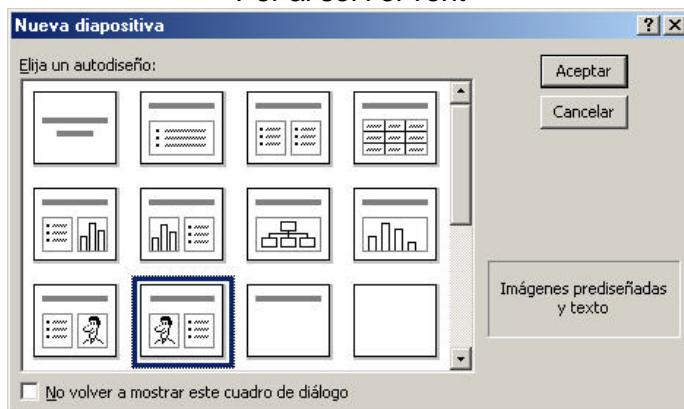
1. Obriu el programa PowerPoint, fent clic amb la icona .

2. Feu tres diapositives: una per al títol i les altres dues, una per al sol i l'altra per al vent, amb els dissenys següents:

Per al títol

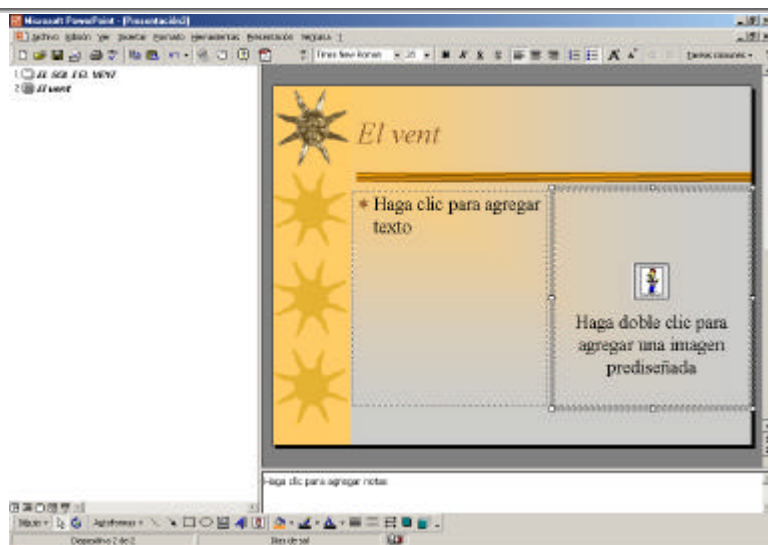


Per al sol i el vent

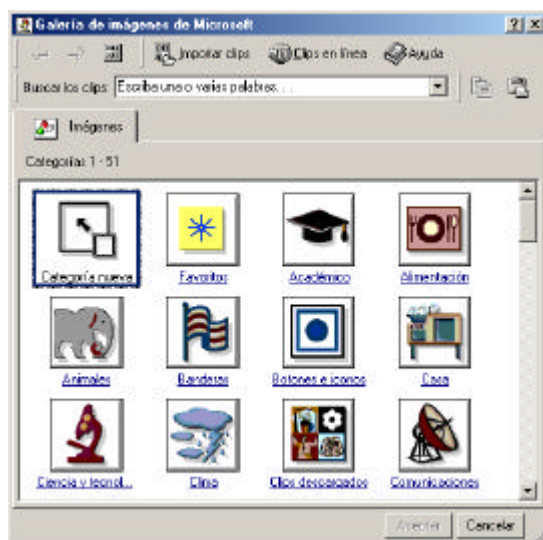


3. Aneu al menú "Formato/Aplicar plantilla al diseño" i trieu "dias de sol". Si no teniu aquesta opció, substituïu-la per una altra que us agradi. Escriviu al títol: EL SOL I EL VENT. Aquesta serà la primera diapositiva.
4. Inseriu la segona diapositiva amb el menú "Insertar/Nueva diapositiva". Escriviu al títol: El vent.

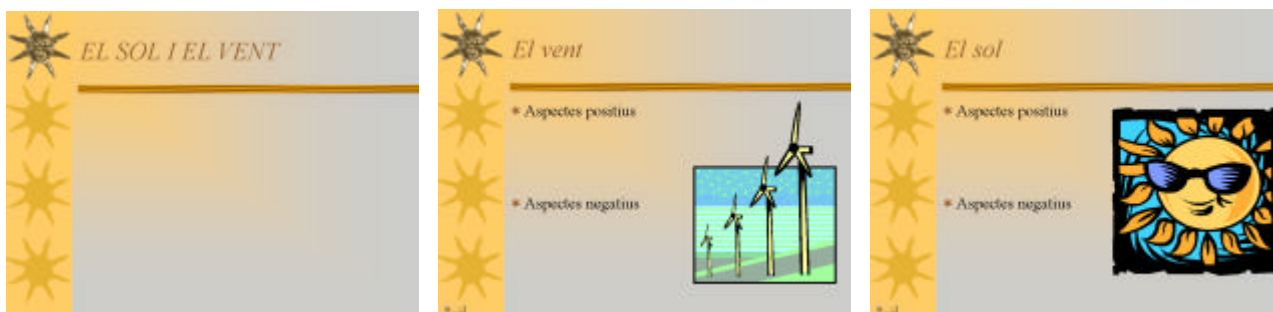
La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.




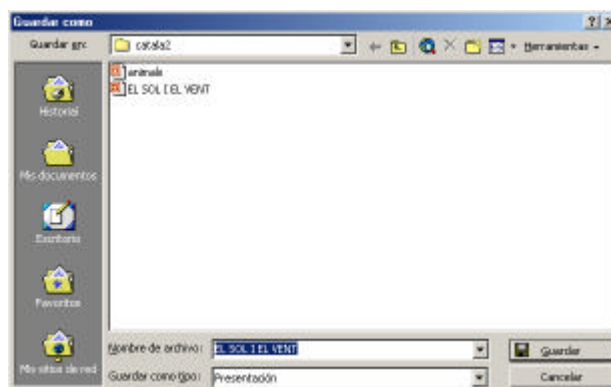
5. Feu doble clic per agregar una imatge predissenyada a la diapositiva. S'obrirà la galeria d'imatges de Microsoft.





6. Busqueu una categoria per trobar una imatge que tingui relació amb el vent. Nosaltres hem trobat els molins de vent a la categoria «Industria » i el sol a la categoria « clima ».
7. Escriviu el text de la diapositiva, que ha de dir: aspectes positius i aspectes negatius.
8. La tercera diapositiva ha de tenir com a títol: “El sol” i ha de ser igual que la del vent.
9. Les diapositives han de quedar més o menys com aquestes:



10. Deseu el document que conté les diapositives al disc de l'ordinador amb el nom: sol i vent. Per a això heu d'anar al Menú « Archivo/Guardar como »  i posar el nom a l'arxiu.




11. Discutiu a la classe quins són els aspectes positius i negatius del vent i el sol, i després escriviu-los a les diapositives. Per a això heu de recuperar el document del vostre disc.
12. Busqueu  al disc de l'ordinador el document "sol\_i\_vent.doc". Feu clic en el document. S'obrirà la primera diapositiva.
13. Aneu a la segona diapositiva i escriviu els aspectes negatius i positius del vent.
14. Aneu a la tercera diapositiva i escriviu els aspectes negatius i positius del sol.
15. Torneu a desar el document amb el nom sol i vent2 . Per a això obriu el menú "Archivo/Guardar como" i poseu el nom a l'arxiu.



### Activitat 3.

Aquesta activitat la podem fer sense necessitat d'haver de connectar l'ordinador a la Xarxa, encara que l'activitat la podem tenir penjada a la Web del centre o a la Web personal del

professor/a. Necessitarem el programa WORD de l'Office de Microsoft. 

Nom de l'activitat: FEM D'ESCRITORS 

Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a escriure un conte inspirant-nos en l'obra del genial arquitecte Gaudí.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Obrir i tancar una aplicació.
- ☐ Usar menús i controls avançats (com els menús contextuels).
- ☐ Identificar les diferències entre l'ús del disc dur i de disquets.
- ☐ Desar i recuperar un document.
- ☐ Crear i editar un document, usant eines d'edició de text cada cop més complexes.

Objectius de l'àrea de Llengua:

- ☐ Imaginar i inventar històries a partir d'un guió donat.
- ☐ Valorar la llengua com a instrument de comunicació i de reflexió.
- ☐ Adquirir major precisió en l'ús del vocabulari.


---

### FEM D'ESCRITORS




És convenient que el professor o professora col·loqui un accés directe del programa a l'escriptori del Windows.

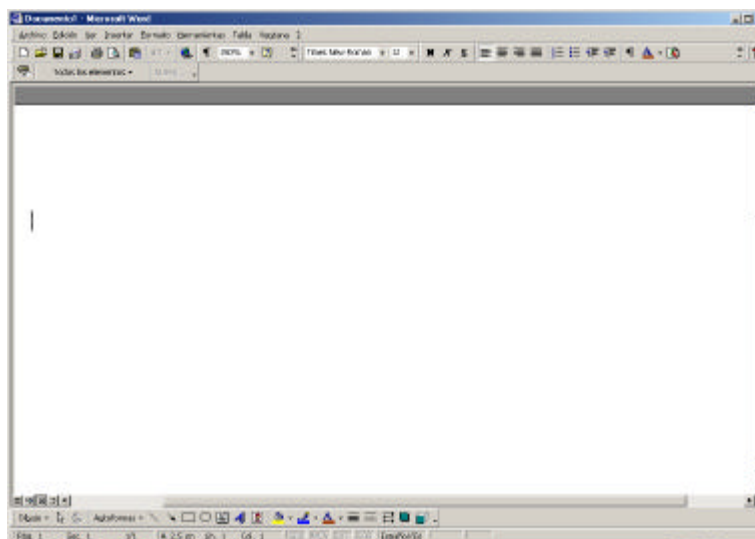
Per a això, s'ha de:

- a) Visualitzar el programa a través de l'Explorador del Windows 
- b) Posar el cursor a sobre la icona del programa.
- c) Prémer el botó dret del ratolí.
- d) Seleccionar l'opció "Enviar a" i "Escritorio" o bé "Crear acceso directo".

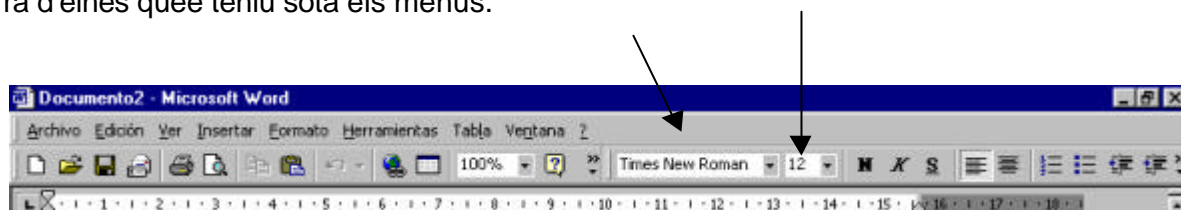
La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.


La icona del programa apareixerà en la pantalla de l'ordinador.

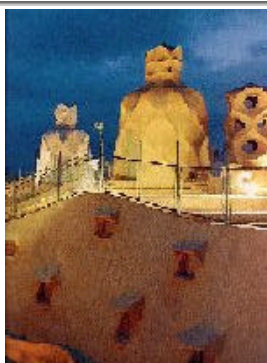
1. Obriu el programa Word de l'Office de Microsoft, clicant sobre la icona .
2. Obtindreu una pantalla com aquesta.



3. Trieu el tipus de lletra que voleu utilitzar i la grandària. Això ho podeu fer amb la barra d'eines que teniu sota els menús.



4. Escriviu un conte que es tituli "El soldat de pedra" i que tingui a veure amb l'obra de l'arquitecte Gaudí.
5. Abans de començar a escriure i per inspirar-nos una mica, inserireu una imatge al vostre document.
6. Aneu al menú "Insertar" i trieu l'opció "Imagen". A "imagen" s'obrirà una finestreta. Trieu "Desde archivo".
7. Busqueu la carpeta Gaudí, dins del vostre disc i obriu-la . Trieu una de les imatges de la carpeta, la que més us agradi, i valideu amb el botó "Aceptar". Nosaltres hem triat els arxius "pedreilum150.gif" i "batllo.gif", que corresponen a aquestes imatges.



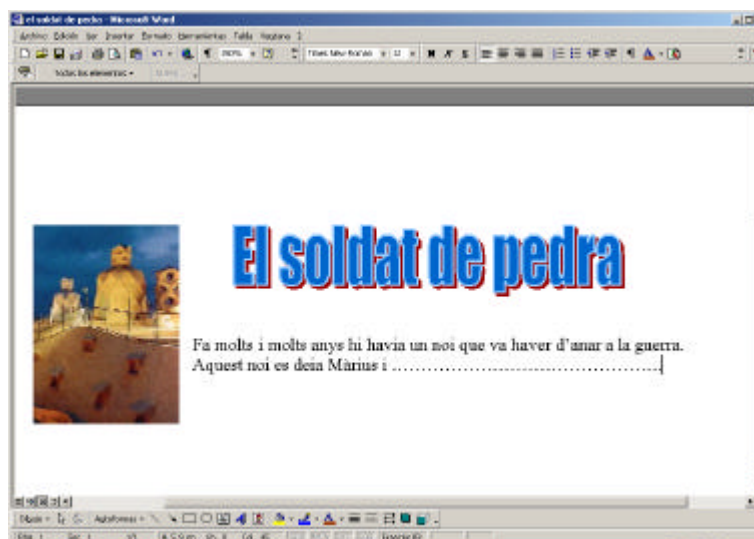
8. Si la imatge és massa gran o massa petita, podeu modificar la seva grandària, clicant sobre la imatge amb el ratolí. Sortiràn uns quadrats a les cantonades. Amb el ratolí arrossegueu una de les quatre cantonades fins que la imatge tingui el tamany desitjat.
9. Començeu a escriure la vostra història.
10. Quan ja hagi acabat posareu el títol: “El soldat de pedra”, amb el WordArt. Per a això, aneu al menú Insertar/Imagen/WordArt, o bé cliqueu la lletra A de color blau que hi és al menú de la part inferior de la pantalla.





11. S'obrirà una finestra com aquesta.



12. Trieu l'estil que més us agradi per posar el títol. El vostre document ha de quedar més o menys així.



13. Deseu el vostre document al disc amb el nom "soldat de pedra". Per a això, heu d'anar al Menú "Archivo/Guardar como"  i escriure el nom de l'arxiu a la casella. Després valideu amb el botó "Aceptar".
14. Sortiu del programa amb el menú "Archivo/Salir", o bé clicant sobre la creu que hi ha a la part superior dreta de la pantalla .

---

## LENGUA CASTELLANA



### Activitat 4.

Esta actividad se puede hacer sin tener que conectar el ordenador a Internet, aunque la actividad la podemos tener colgada en la Web del centro o en la Web personal del profesor. Para realizar esta actividad necesitaremos el programa POWERPOINT de

l'Office de Microsoft  .

Nombre de la actividad: DESCRIPCIÓN DE UN PERSONAJE 

Nivel : ciclo medio de la educación primaria.

Contenido: La actividad consiste en describir personajes a través del programa PowerPoint.

Objetivos de la Competencia básica en las TIC:

- ☐ Abrir i cerrar una aplicación.
- ☐ Usar menús y controles avanzados (por ejemplo, los menús contextuales).
- ☐ Identificar las diferencias entre el uso del disco duro y de disquetes.
- ☐ Guardar y recuperar un documento.
- ☐ Elaborar una presentación multimedia sencilla.

Objetivos del área de Lengua:

- ☐ Conocer la descripción como tipología textual.
- ☐ Iniciarse en la redacción de descripciones.
- ☐ Diferenciar la descripción de otras tipologías textuales.

---

### DESCRIPCIÓN DE UN PERSONAJE



Es conveniente que el profesor o profesora coloque el documento de la actividad en el escritorio del Windows, de forma que los alumnos lo puedan recuperar desde este espacio.

Para hacer esto, tenemos que:

- i) Visualizar el documento a través del Explorador del Windows





- j) Poner el cursor sobre el documento.
- k) Pulsar el botón derecho del ratón.
- l) Seleccionar la opción "Enviar a" y "Escritorio".

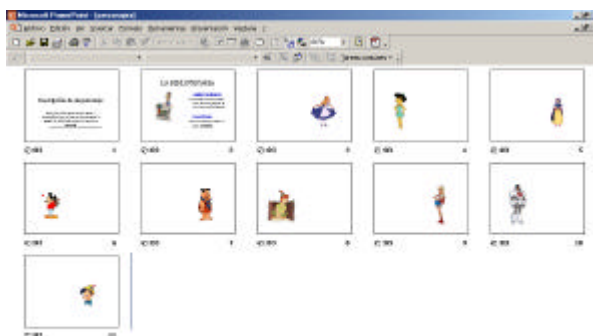
El documento aparecerá en la pantalla del ordenador con su nombre y el icono del PowerPoint.

El documento se puede modificar y ampliar, poniendo imágenes de otros personajes ya sean dibujos o fotografías.

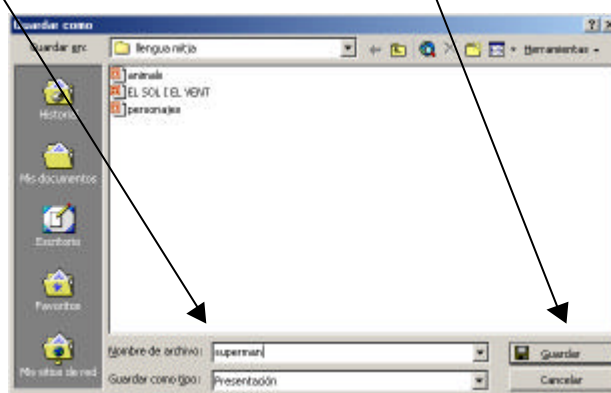
1. Abrid el documento. Aparecerá la diapositiva de presentación de la actividad. Id a la segunda diapositiva y veréis la descripción de la bibliotecaria que tenéis como ejemplo.




2. Ahora deberéis elegir el personaje que queréis describir. Id al menú Ver/Presentación con diapositivas o bien pulsad la tecla F5 que hay encima del teclado alfanumérico del ordenador. Aparecerán unos cuantos personajes que seguramente conoceréis.
3. Cuando ya hayáis elegido (podéis elegir más de uno o incluso todos), deberéis poner el título a la diapositiva con el nombre del personaje y después rellenar el texto con la descripción siguiendo el ejemplo de la bibliotecaria.



4. Añadid efectos de animación a las diapositivas, con la ayuda del profesor o porfesora, si queréis. Para ello, id al menú Presentación/Personalizar animación y probad las animaciones que más os gusten. Recordad que para poder apreciar los efectos sonoros, tenéis que tener los altavoces del ordenador encendidos.
5. Cuando hayáis acabado la descripción o descripciones, guardad el documento con el nombre del personaje o personajes que hayáis descrito. Para ello, debéis ir al menú “Archivo/Guardar como” y escribir el nombre del personaje en la casilla “Nombre de archivo”. A continuación, pulsad “Guardar”.



6. Para salir del programa, id al menú “Archivo/Salir”, o bien pulsad la cruz de la parte superior derecha de la pantalla .



### Activitat 5.

Esta actividad se puede hacer sin tener que conectar el ordenador a Internet, aunque la actividad la podemos tener colgada en la Web del centro o en la Web personal del profesor. Para realizar esta actividad necesitaremos el programa WORD de l'Office de

Microsoft  .

Nombre de la actividad: EL FINAL DEL CUENTO 

Nivel : ciclo medio de la educación primaria.

Contenido: La actividad consiste en escribir el final de un cuento dado en el ordenador y acompañado de elementos gráficos que nos ayudan a entender la lectura textual y visual de una historia. Finalmente sustituiremos los elementos gráficos por texto.

Objetivos de la Competencia básica en las TIC:

- ☐ Abrir i cerrar una aplicación.
- ☐ Usar menús y controles avanzados (por ejemplo, los menús contextuales).
- ☐ Identificar las diferencias entre el uso del disco duro y de disquetes.
- ☐ Guardar y recuperar un documento.
- ☐ Iniciarse en el lenguaje multimedia.
- ☐ Crear y editar un documento usando herramientas de edición de texto cada vez más complejas.

Objetivos del área de Lengua:

- ☐ Imaginar e inventar historias a partir de un guión dado.
- ☐ Valorar la lengua como instrumento de comunicación y de reflexión.
- ☐ Adquirir mayor precisión en el uso del vocabulario.
- ☐ Observar las diferentes lecturas del texto y de la imagen, para empezar a comprender cómo se lee la información multimedial.

---

EL FINAL DEL CUENTO



Es conveniente que el profesor o profesora coloque el documento de la actividad en el escritorio del Windows, de forma que los alumnos lo puedan recuperar desde este espacio.

Para hacer esto, tenemos que:

a) Visualizar el documento a través del Explorador del Windows



b) Poner el cursor sobre el documento.

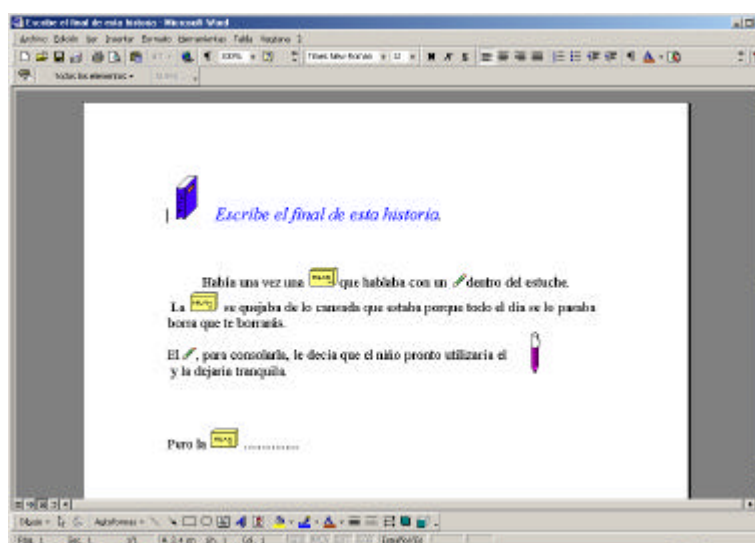
c) Pulsar el botón derecho del ratón.

d) Seleccionar la opción “Enviar a” y “Escritorio”.

El documento aparecerá en la pantalla del ordenador con su nombre y el icono del Word.

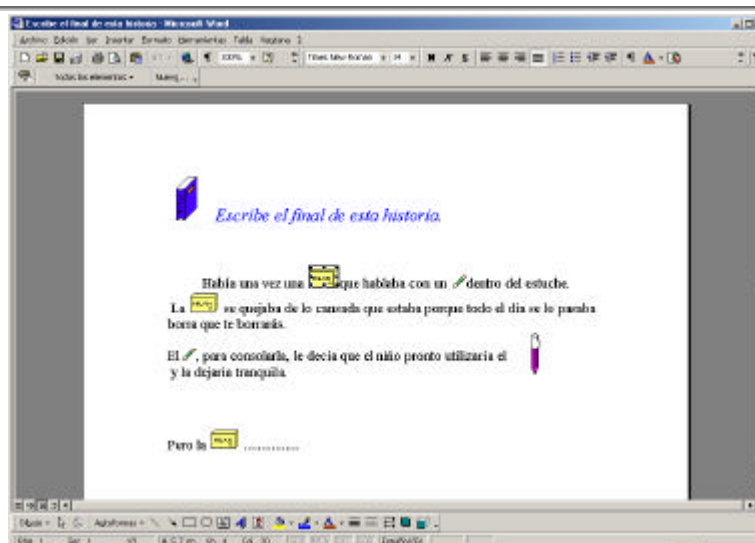
El documento se puede modificar y ampliar, sustituyendo la historia por otra y los elementos gràficos por otros.

1. Abrid el documento “Escribe el final de esta historia” pulsando sobre el icono.
2. Aparecerá un documento similar al que tienes a continuación.

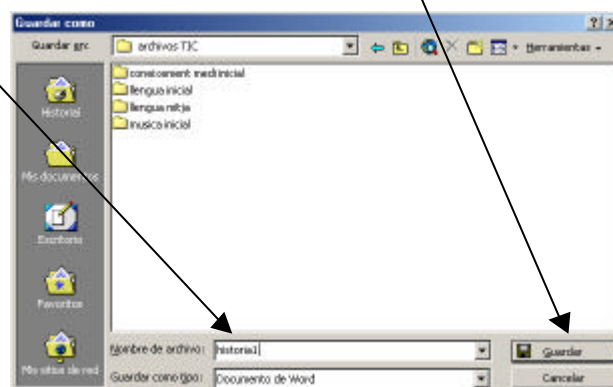



3. Completad la historia añadiéndole un final.
4. Sustituid las imágenes por una palabra. Para borrar la imagen, situad el cursor sobre ella y haced clic. Una vez seleccionada la imagen, pulsad la tecla “Del” o “Sup” del teclado del ordenador. Escribid las palabras que sustituyen a las imágenes.

La competencia básica TIC (Tecnologías de la Información i de la Comunicación) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.



5. Guardad el documento con el nombre "historia1" en vuestro disco. Para ello, abrid el menú "Archivo/Guardar como" y escribid en la casilla "Nombre del documento" "historia1". Finalmente pulsad el botón "Guardar".



6. Salid de la aplicación pulsando la cruz de la parte superior derecha de la pantalla , o bien a través del menú "Archivo/Salir"



### Activitat 6.

Esta actividad se puede hacer sin tener que conectar el ordenador a Internet, aunque la actividad la podemos tener colgada en la Web del centro o en la Web personal del profesor. Para realizar esta actividad necesitaremos el programa WORD de l'Office de

Microsoft .

Nombre de la actividad: CUÉNTAME UN CUENTO 

Nivel : ciclo medio de la educación primaria.

Contenido: La actividad consiste en inventar una historia y escribir un cuento a partir de unos personajes dados.

Objetivos de la Competencia básica en las TIC:

- ☐ Abrir i cerrar una aplicación.
- ☐ Usar menús y controles avanzados (por ejemplo, los menús contextuales).
- ☐ Identificar las diferencias entre el uso del disco duro y de disquetes.
- ☐ Guardar y recuperar un documento.
- ☐ Iniciarse en el lenguaje multimedia.
- ☐ Crear y editar un documento usando herramientas de edición de texto cada vez más complejas.

Objetivos del área de Lengua:

- ☐ Imaginar e inventar historias a partir de unos personajes determinados.
- ☐ Valorar la lengua como instrumento de comunicación, de reflexión y de creación.
- ☐ Adquirir mayor precisión en el uso del vocabulario.
- ☐ Observar las diferentes lecturas del texto y de la imagen, para empezar a comprender cómo se lee la información multimedial.

---

CUÉNTAME UN CUENTO



Es conveniente que el profesor o profesora coloque el documento de la actividad en el escritorio del Windows, de forma que los alumnos lo puedan recuperar desde este espacio.

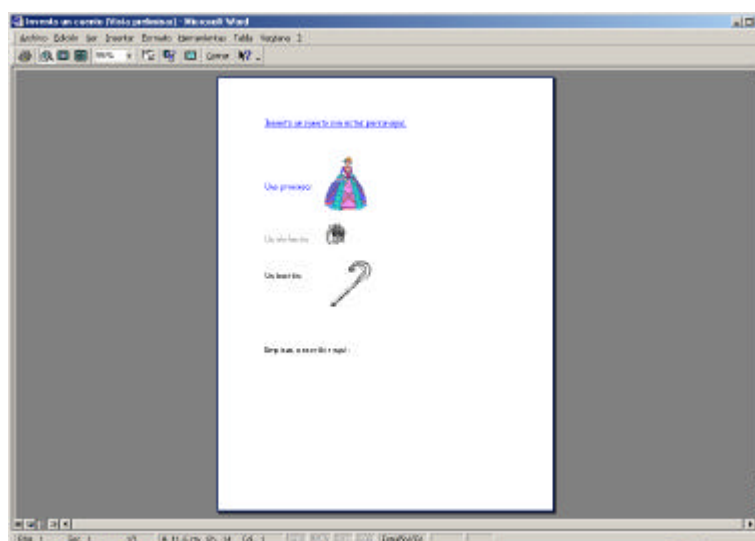
Para hacer esto, tenemos que:

- a) Visualizar el documento a través del Explorador del Windows
- b) Poner el cursor sobre el documento.
- c) Pulsar el botón derecho del ratón.
- d) Seleccionar la opción “Enviar a” y “Escritorio”.

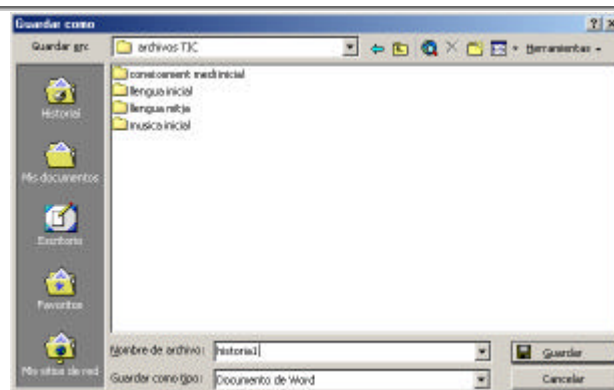




El documento aparecerá en la pantalla del ordenador con su nombre y el icono del Word. El documento se puede modificar y ampliar, sustituyendo los personajes por otros.

1. Abrid el documento pulsando sobre el icono del archivo “Cuéntame un cuento”.
2. Aparecerá un documento similar al que tenéis a continuación.



3. Tenéis tres personajes: una princesa, un elefante y un bastón. Ellos serán los protagonistas de vuestra historia.
4. Empezad a escribir el cuento en la parte del documento donde se especifica.
5. Guardad el documento con el nombre “princesa”. Para ello, debéis ir al menú “Archivo/Guardar como” y escribir el nombre el documento en la casilla correspondiente.
6. Finalmente, pulsad el botón “Guardar”.



7. Encended la impresora.
8. Abrid el menú “Archivo/Imprimir”, o bien pulsad sobre el icono de la impresora  para imprimir el documento.
9. Cerrad el documento con “Archivo/cerrar”.
10. Salid del programa con “Archivo/salir” o bien pulsando la cruz de la parte superior derecha de la pantalla .



---

## MATEMÀTIQUES



### Activitat 1.

Aquesta activitat la podem fer sense necessitat d'haver de connectar l'ordinador a la Xarxa, encara que l'activitat la podem tenir penjada a la Web del centre o a la Web personal del

professor/a. Necessitarem el programa EXCEL de l'Office de Microsoft



Nom de l'activitat: TAULA DE MULTIPLICAR



Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a fer les taules de multiplicar en un full de càlcul.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Obrir i tancar una aplicació.
- ☐ Usar menús i controls avançats (com els menús contextuels).
- ☐ Identificar les diferències entre l'ús del disc dur i de disquets.
- ☐ Desar i recuperar un document.

Objectius de l'àrea de Matemàtiques:

- ☐ Comprendre la multiplicació com a suma de sumands iguals
- ☐ Calcular les taules de multiplicar de l'1 al 10
- ☐ Reconèixer els termes d'una multiplicació
- ☐ Interpretar gràfics de barres verticals i gràfics de barres horitzontals

---

### TAULA DE MULTIPLICAR



És convenient que el professor o professora col·loqui el programa Excel en l'escriptori del Windows, per tal que els alumnes puguin accedir al programa més fàcilment.

Per a aixó, s'ha de:

m) Visualitzar el programa a través de l'Explorador del Windows



n) Posar el cursor a sobre de la icona del programa.

o) Prémer el botó dret del ratolí.

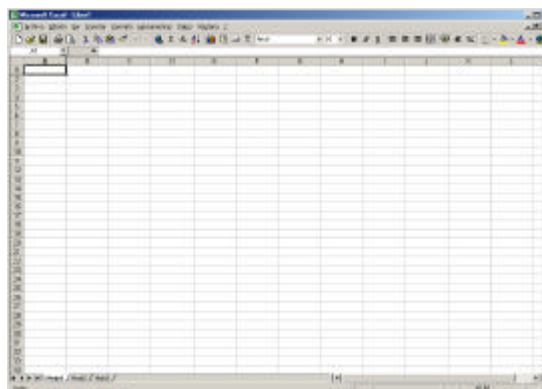
p) Seleccionar l'opció "Enviar a" i "Escritorio".

A l'escriptori del Windows apareixerà la icona del programa Excel, per poder accedir-hi directament, només clicant la icona.

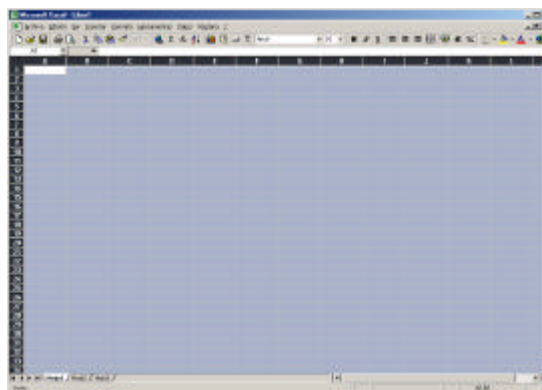
1. Obriu el programa Excel, fent clic en la icona



2. Obtindreu una pantalla com aquesta.

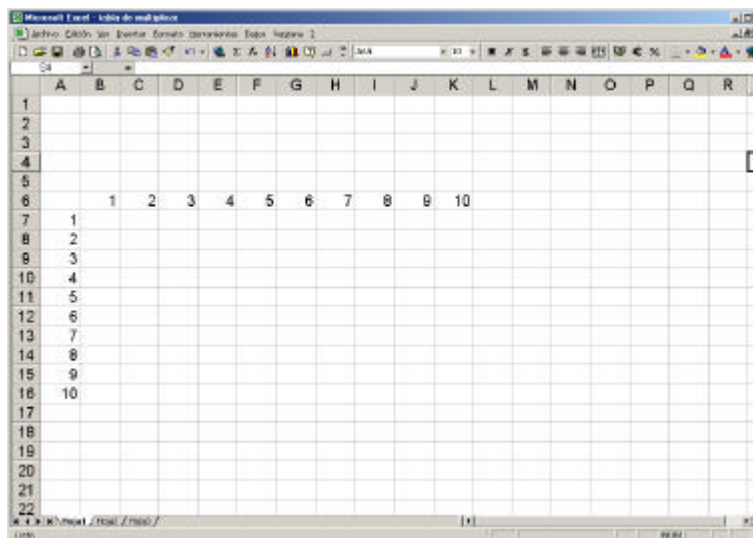



3. Poseu el cursor que tindrà forma de creu blanca en el quadrat que hi ha entre la A i el 1. Cliqueu a sobre. La pantalla es tornarà de color blau.

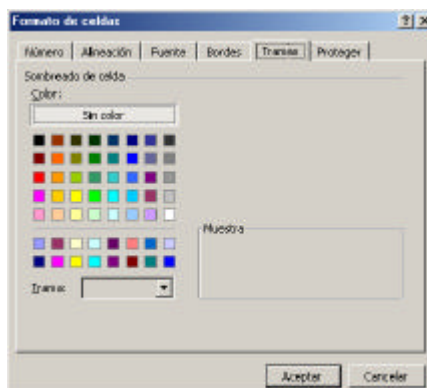


4. Dimensioneu les columnes posant el cursor entre la columna A i la columna B. El cursor tindrà forma de dues fletxes. Arrossegueu el cursor fins que la columna tingui de amplada 4,29 o 35 px, aproximadament. L'amplada de la columna apareix com a informació al mateix temps que arrosseguem el ratolí.

5. Escriuiu els nombres de l'1 al 10 al rang de cel·les B6 fins a K6, i de les cel·les A7 fins a A16.



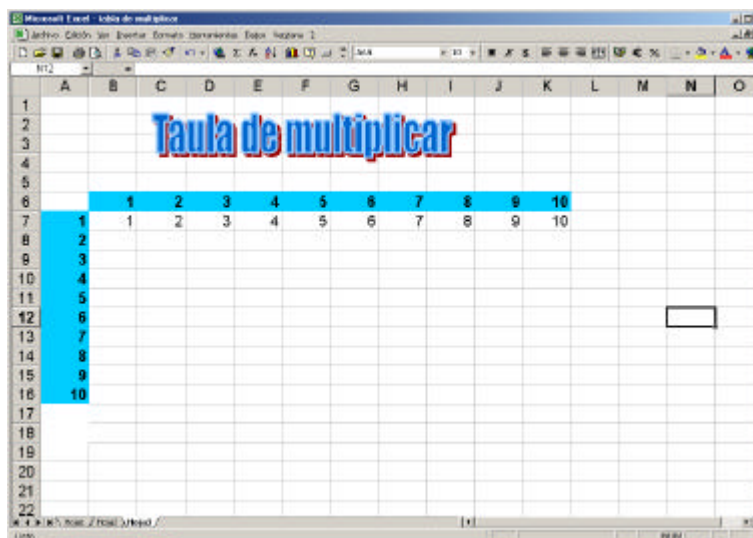
6. Pinteu de color blau aquestes cel·les. Primer, seleccioneu arrossegant el ratolí les cel·les B6:K6 i cliqueu sobre la icona del pot de pintura , o bé aneu al menú "Formato/Celdas/tramas" i trieu el color blau.



7. Escriuiu el resultat del producte de la intersecció dels nombres de les columnes amb les fileres, a la primera filera. Poseu un títol amb el WordArt de color blau que digui: Taula de Multiplicar. Per a això, aneu al menú "Insertar/Imagen/WordArt".

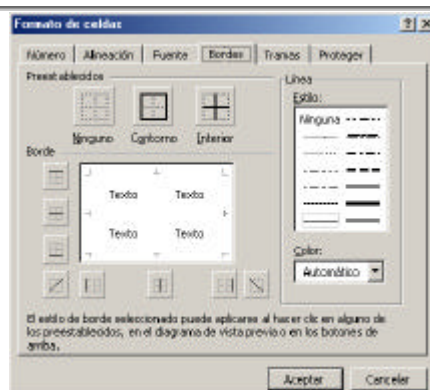


8. Trieu l'estil que més us agradi i escriviu el text.

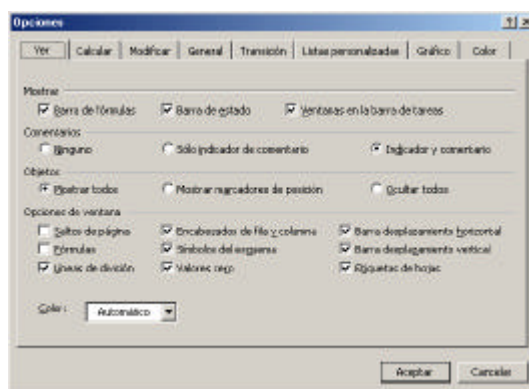


9. Poseu un marc a la taula. Per a això seleccioneu amb el ratolí l'àrea que ocupa la taula, és a dir, A6:K16. L'àrea quedarà de color negre. Aneu al menú "Formato/Celdas". A la pestanya "Bordes" seleccioneu "Contorno" i "Interior". Trieu l'estil de la línia i també el color. Poseu el color negre, o si voleu, el color blau.

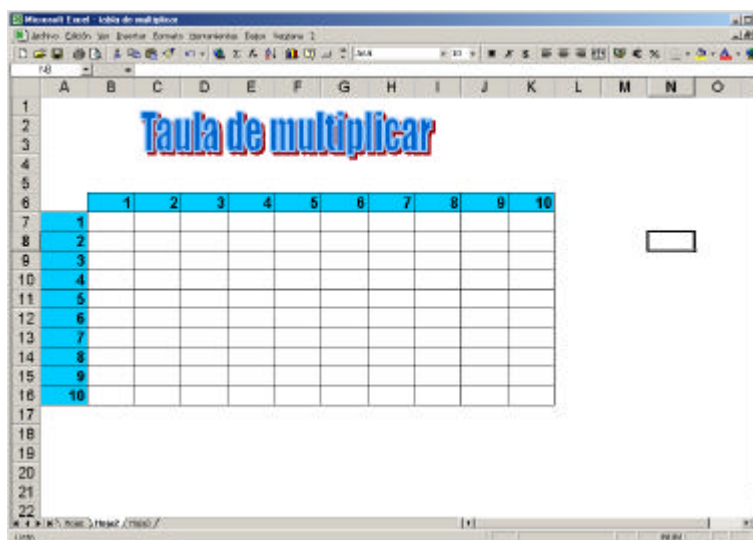
La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.





10. Ara treurem les línies de la graella del full de càlcul. Per a això, aneu al Menú "Herramientas/Opciones". A la pestanya "Ver", a "Opciones de ventana" treieu la marca a "Líneas de división".




11. El resultat ha de ser similar a aquest.



12. Completeu la taula de multiplicar amb els resultats dels productes de la intersecció.
13. Deseu el document al vostre disc amb el nom de "taula multiplicar". Per a això, heu d'obrir el menú "Archivo/guardar como", posar el nom de l'arxiu i prémer el botó "Guardar" .
14. Sortiu de l'aplicació fent clic sobre la creu de la part superior dreta de la pantalla , o bé obrint el Menú "Archivo/Salir".



## Activitat 2.

Aquesta activitat la podem fer sense necessitat d'haver de connectar l'ordinador a la Xarxa, encara que l'activitat la podem tenir penjada a la Web del centre o a la Web personal del professor/a. Utilitzarem el programa EXCEL de l'Office de Microsoft .

Nom de l'activitat: LA CALCULADORA 

Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a fer servir la calculadora del Windows per comprovar resultats.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Obrir i tancar una aplicació.
- ☐ Usar menús i controls avançats (com els menús contextuels).
- ☐ Identificar les diferències entre l'ús del disc dur i de disquets.
- ☐ Desar i recuperar un document.

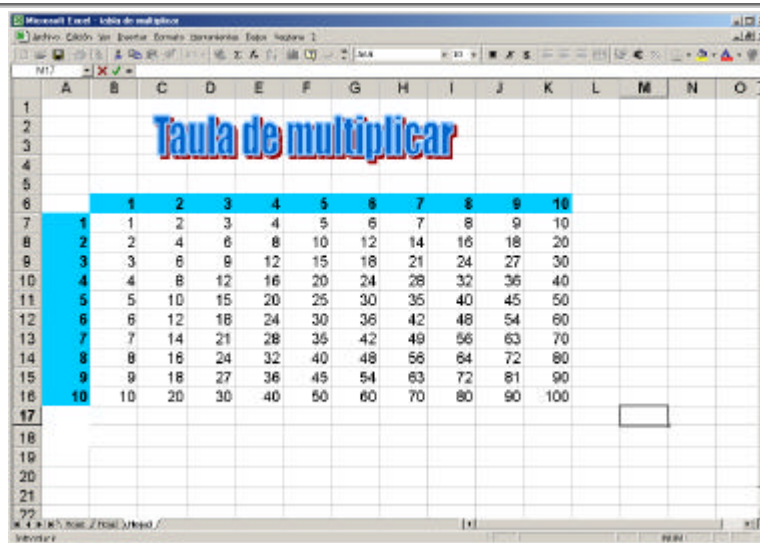
Objectius de l'àrea de Matemàtiques:

- ☐ Comprendre la multiplicació com a suma de sumands iguals
- ☐ Calcular les taules de multiplicar de l'1 al 10
- ☐ Reconèixer els termes d'una multiplicació
- ☐ Aprendre a utilitzar la calculadora com a eina per comprovar els resultats dels càlculs mentals.

---


### LA CALCULADORA

1. Recupereu el document "taula\_multiplicar.xls"
2. Obriu el document.



The screenshot shows a Microsoft Excel spreadsheet with a multiplication table. The title 'Taula de multiplicar' is centered in a large, stylized font. The table is located in the range B7:M16, with columns labeled 1 to 10 and rows labeled 1 to 10. The cells are filled with the products of the numbers 1 through 10.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

3. Aneu a la calculadora del Windows, a través del menú Inicio . Aneu a "Programas/Accesorios/Calculadora". S'obrirà un calculadora com aquesta. Per




escriure els números a la pantalla de la calculadora només hem de polsar la tecla corresponen amb el ratolí. El signes de les operacions aritmètiques són els següents:

- |                  |   |
|------------------|---|
| a) suma          | + |
| b) resta         | - |
| c) multiplicació | * |
| d) divisió       | / |

Per fer el següent producte  $3 \times 4 = 12$ , a la calculadora haurem d'introduir:

- la tecla del 3
- la tecla de l'asterisc \*
- la tecla del 4
- la tecla del signe Igual =.


- Comproveu amb la calculadora els resultats de la vostra taula de multiplicar.
- Quan hagi acabat, tanqueu la calculadora prement la creueta de la part superior dreta de la pantalla.
- Tanqueu el programa Excel amb el menú "Archivo/Salir", o bé prement .

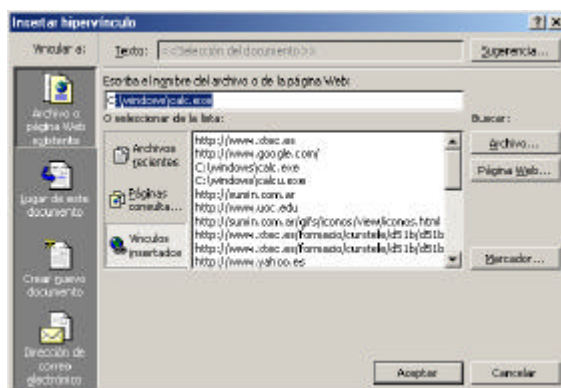




Per tal de tenir disponible la calculadora del Windows cada cop que obrim un document, podem crear un hipervincle al mateix document.

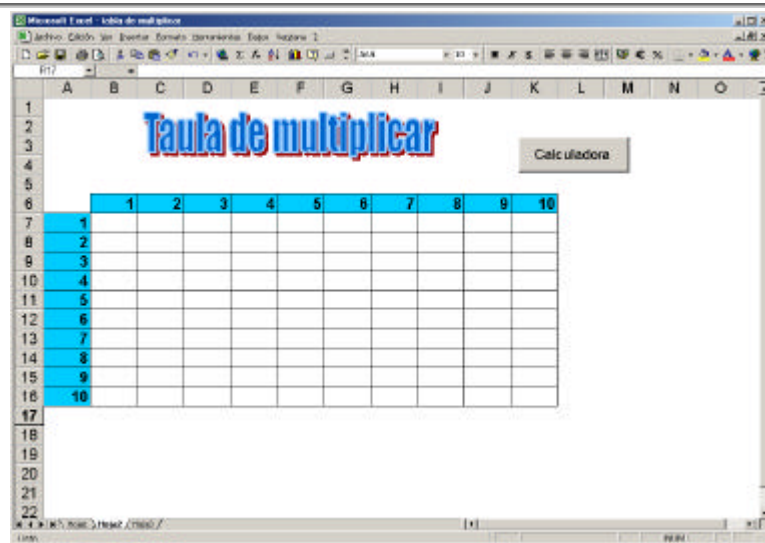
Si volem, per exemple, fer l'hipervincle al document "taula\_multiplicar.xls", crearem un botó que digui "calculadora" i inserirem la ruta de l'arxiu a l'hipervincle.

1. Obriu el document "taula\_multiplicar.xls".
2. Al menú "Ver/Barra de herramientas", busqueu la icona  que està a la barra de "Formulario".
3. Observeu com el cursor, dins del full, es transforma en +.
4. Seleccioneu amb aquest nou cursor la posició i la grandària del botó que voleu incorporar.
5. Un cop fet el botó, feu clic amb el botó dret del ratolí, premeu "Objeto botón de comando" i després "modificar".
6. Escriviu "Calculadora".
7. Aneu al Menú "Insertar/Hipervínculo" i escriviu c:\windows\calc.exe a la casella corresponent al nom de l'arxiu.



8. El document ha de quedar més o menys com aquest que teniu a continuació. Cada cop que premeu el botó apareixerà la calculadora del Windows.

La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.





### Activitat 3.

Nom de l'activitat: CALCULADORES ON-LINE

Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a conèixer calculadores on-line amb les quals podem operar per comprovar si els nostres resultats són correctes.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Usar l'ordinador de forma segura i responsable.
- ☐ Usar un navegador d'Internet sense l'ajut del professor/a.
- ☐ Usar menús i control avançats.
- ☐ Valorar els beneficis de les TIC.

Objectius de l'àrea de Matemàtiques:

- ☐ Comprendre la suma, la resta, la multiplicació i la divisió.
- ☐ Aprendre a utilitzar la calculadora com a eina per comprovar els resultats dels càlculs mentals.

---

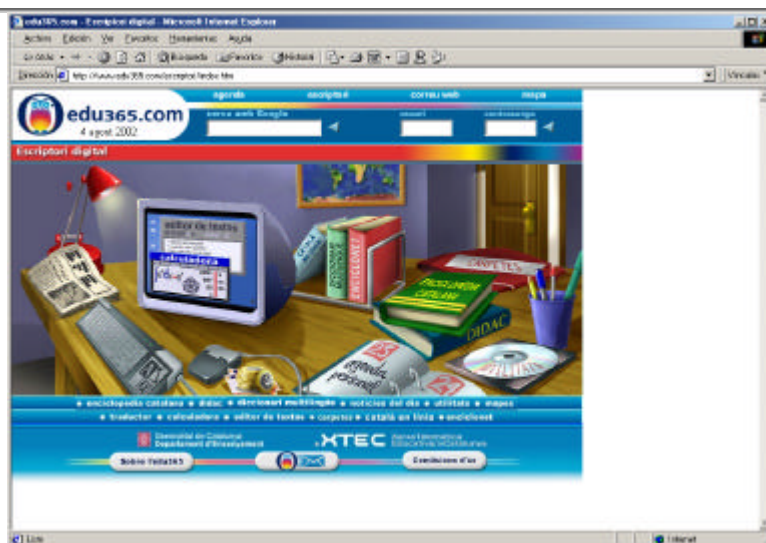
### CALCULADORES ON-LINE

1. Comproveu que teniu connexió a Internet.
2. Obriu un navegador, fent clic en la icona del programa.

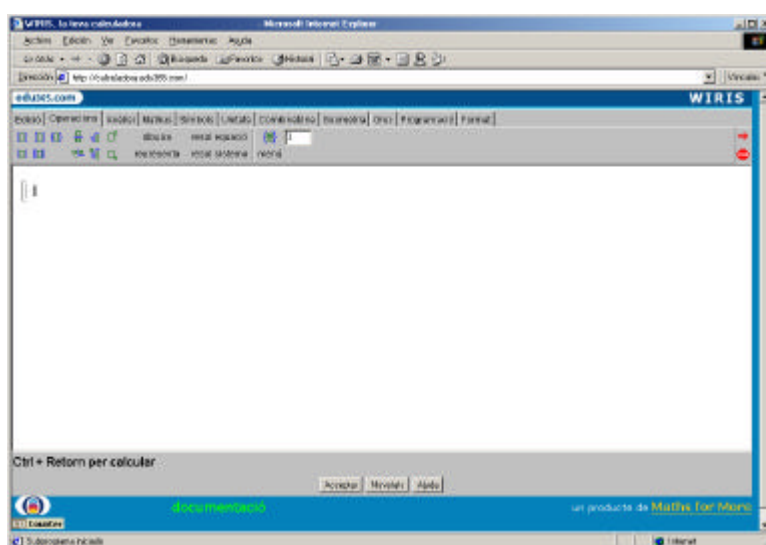


3. Escriviu a la casella de l'adreça d'Internet:  
<http://www.edu365.com/escriptori/index/html>.
4. Obtindreu un escriptori virtual com aquest amb diferents aplicacions.

La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.

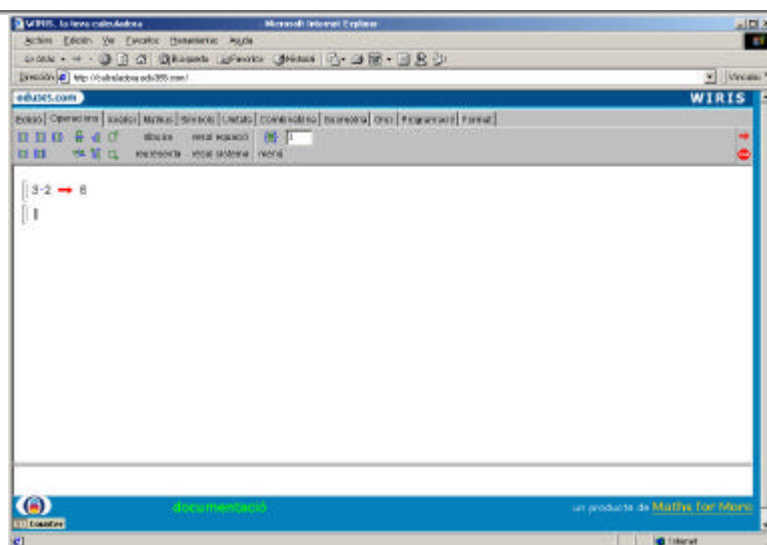


5. Cliqueu a la pantalla de l'ordinador on posa "calculadora".
6. S'obrirà l'aplicació "calculadora" amb una pantalla com aquesta.



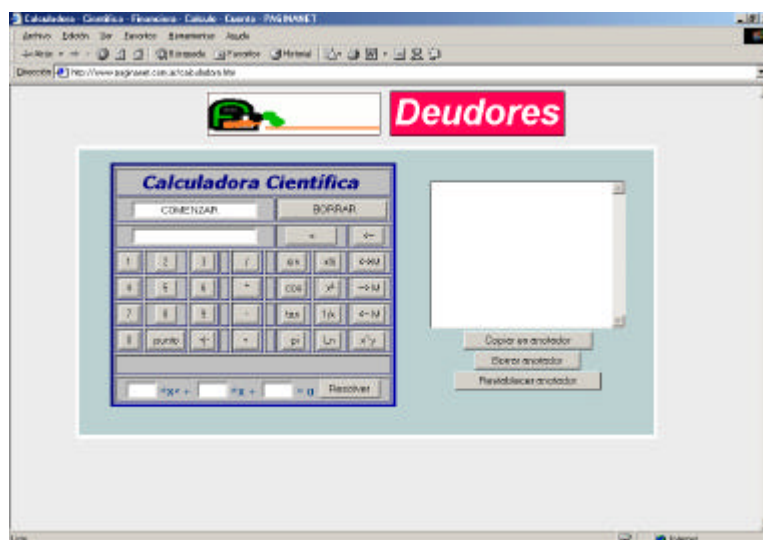
7. Escriuiu l'operació que vulgueu comprovar, per exemple:  $3 \times 2$ . Introduïu primer el 3, escrivint el número amb el teclat de l'ordinador. Després l'asterisc (\*) que significa "multiplicar". A la pantalla, però, apareixerà un punt. Finalment introduïu el número 2 amb la tecla numèrica de l'ordinador. Per saber el resultat, heu de pulsar les tecles Ctrl+Retorn. En aquest moment, sortirà automàticament el resultat.


La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.



8. Ara utilitzarem una altra calculadora on-line. Per a això, escriu a la barra superior del navegador l'adreça:

<http://www.paginanet.com.ar/calculadora.htm>.



9. El funcionament d'aquesta calculadora científica és similar a la calculadora del Windows que ja coneixeu.
10. Quan acabeu, tanqueu l'aplicació fent clic en .
11. Tanqueu la connexió a Internet.

## MÚSICA



### Activitat 1.

Nom de l'activitat: IL TEMPO



Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a reconèixer els « tempo » més ràpids i més lents. No cal connectar-se a la Xarxa, encara que l'activitat pot fer-se també a través d'Internet, si decidim penjar l'activitat a la Web del centre o a la Web personal. Per fer aquesta activitat necessitem altaveus.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Prendre consciència de la possibilitat d'obtenir informació visual, sonora i textual a través de mitjans electrònics.
- ☐ Obrir i tancar un document i una aplicació.

Objectius de l'àrea de Música:

- ☐ Distingir els tempo més ràpids i més lents.
- ☐ Escoltar música en format digital.
- ☐ Escoltar i aprendre a reconèixer diferents melodies.
- ☐ Conèixer l'autor de les obres que hem escoltat.

---

### IL TEMPO




Aquesta activitat es pot fer amb format HTML (així la tenim al disquete) o bé amb format DOC. L'avantatge del primer és que podem incloure imatges en moviment (gifs animats) i, a més, podem tenir el document *on-line* si pugem els arxius de la carpeta al servidor que utilitzem per a la nostra pàgina Web personal o per a la Web del centre, a través d'un programa de transferència d'arxius (FTP).

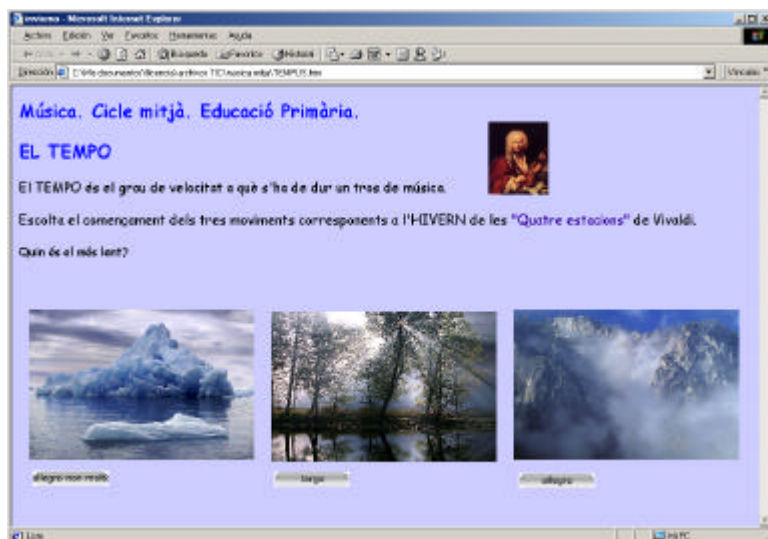
Podem fer modificacions al document, canviant les imatges (fotografies de paisatges en hivern) per unes altres que ens agradin més i també podem canviar els arxius de so (començament dels tres moviments de l'hivern de les *Quatre estacions* del compositor


La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.

italià Antonio Vivaldi), per uns altres que ens semblin més adequats per tal d' assolir l'objectiu que es preten aconseguir (que l'alumne reconegui la diferència entre tempo més lent i més ràpid). També podem ampliar l'activitat amb la resta d'estacions (primavera, estiu i tardor).

A l'annex per al professorat trobareu informació sobre els documents HTML i sobre com incloure imatges i so a les vostres pàgines Web.

1. Obriu el document "TEMPUS.htm" que teniu a la carpeta  musica\_mitja.
2. Obtindreu un document com aquest.



3. Llegiu la definició de « tempo » i a continuació premeu el primer botó que correspon al començament del primer moviment de l'hivern de Vivaldi. Sentireu la música. Després feu el mateix amb els altres dues botons, que corresponen al segon i al tercer moviment d'aquesta obra.
4. En els botons està escrit el nom del « tempo » : *allegro non molto*, *largo*, *allegro*.
5. Contesteu la pregunta. Si no esteu segurs, torneu a escoltar els moviments de l'obra musical.
6. Tanqueu el document, clicant  de la part superior dreta de la pantalla de l'ordinador.



## Activitat 2.

Nom de l'activitat: ELS INSTRUMENTS MUSICALS

Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a reconèixer el so dels diferents instruments d'una orquestra. Per fer aquesta activitat necessitem altaveus i connexió a Internet.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Accedir a pàgines Web a través d'un navegador.
- ☐ Prendre consciència de la possibilitat d'obtenir informació de diferent tipus (sonora, visual, textual) a través de mitjans electrònics.
- ☐ Obrir i tancar un document i una aplicació.

Objectius de l'àrea de Música:

- ☐ Reconèixer les qualitats del so
- ☐ Escoltar música en format digital
- ☐ Distingir un instrument pel seu timbre
- ☐ Conèixer els instruments d'una orquestra.

---

## ELS INSTRUMENTS MUSICALS

1. Comproveu que l'ordinador està connectat a la Xarxa.
2. Obriu el navegador que utilitzeu, clicant la icona.



3. Escriviu a la casella de l'adreça d'Internet:

<http://www.xtec.es/trobada/musica/index.htm>

4. Obtindreu una pàgina similar a aquesta que teniu a continuació.




La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.

---



5. Aneu a l'enllaç "Endevina l'instrument".



6. Cliqueu sobre la nota i escolteu la melodia que hi sona. Després cliqueu sobre l'instrument musical que correspon amb la melodia. Si encerteu apareixerà una marca de color verd. Si no encerteu la marca serà de color vermell.
7. Quan acabeu, tanqueu la pàgina Web, fent clic sobre la  que teniu a la part superior dreta de la pantalla.
8. Desconnecteu l'ordinador de la Xarxa.



### Activitat 3.

Nom de l'activitat: QUINA NOTA SONA ?

Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a reconèixer les notes musicals que estan sonant i a intentar reproduir-les en un teclat virtual. Es tracta de una mena de dictat musical virtual. Per fer aquesta activitat necessitem altaveus i connexió a Internet.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Accedir a pàgines Web a través d'un navegador.
- ☐ Prendre consciència de la possibilitat d'obtenir informació de diferent tipus (sonora, visual, textual) a través de mitjans electrònics.
- ☐ Obrir i tancar un document i una aplicació.
- ☐ Usar simulacions.

Objectius de l'àrea de Música:

- ☐ Reconèixer les qualitats del so
- ☐ Escoltar música en format digital
- ☐ Distingir les notes musicals de l'escala.
- ☐ Reproduir les notes musicals a través d'un teclat simulat.

---

QUINA NOTA SONA?



1. Comproveu que l'ordinador està connectat a la Xarxa.
2. Obriu el navegador que utilitzeu, clicant sobre la icona.



3. Escriviu a la casella de l'adreça d'Internet següent:

<http://www.xtec.es/trobada/musica/index.htm>


4. Obtindreu una pàgina similar a aquesta que teniu a continuació.

La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.



4. Aneu a l'enllaç del teclat i les notes musicals de color vermell.
5. Heu de tocar les notes que sentireu amb el teclat simulat.



6. Proveu també l'opció "Tocar per lliure" (el botó de color blau) i toqueu una melodia que conegueu.
7. Navegueu per aquesta pàgina per veure les diferents possibilitats de jugar amb la música.
8. Quan acabeu, tanqueu la pàgina Web, clicant sobre .
9. Tanqueu la connexió amb Internet.

---

LLENGUA ESTRANGERA (ANGLÈS)



### Activitat 1.

Aquesta activitat la podem fer sense necessitat d'haver de connectar l'ordinador a la Xarxa.

Necessitarem el programa WORD de l'Office de Microsoft.



Nom de l'activitat: THE FILM

Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a escriure títols de pel·lícules en anglès amb el WordArt.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Obrir i tancar una aplicació.
- ☐ Usar menús i controls avançats (com els menús contextuels).
- ☐ Identificar les diferències entre l'ús del disc dur i de disquets.
- ☐ Desar i recuperar un document.
- ☐ Crear i editar un document, usant eines d'edició de text cada cop més complexes.

Objectius de l'àrea de Llengua estrangera:

- ☐ Identificar i reconèixer noms en anglès.
- ☐ Memoritzar i reproduir alguns noms en anglès.
- ☐ Reconèixer la grafia i l'escriptura d'alguns noms en anglès.
- ☐ Valorar la importància d'expressar oralment els fets observats, i mostrar interès per fer-ho en diferents llengües.

---

THE FILM



És convenient que el professor o professora col·loqui un accés directe del programa a l'escriptori del Windows.

Per a això, s'ha de:

- q) Visualitzar el programa a través de l'Explorador del Windows



La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.

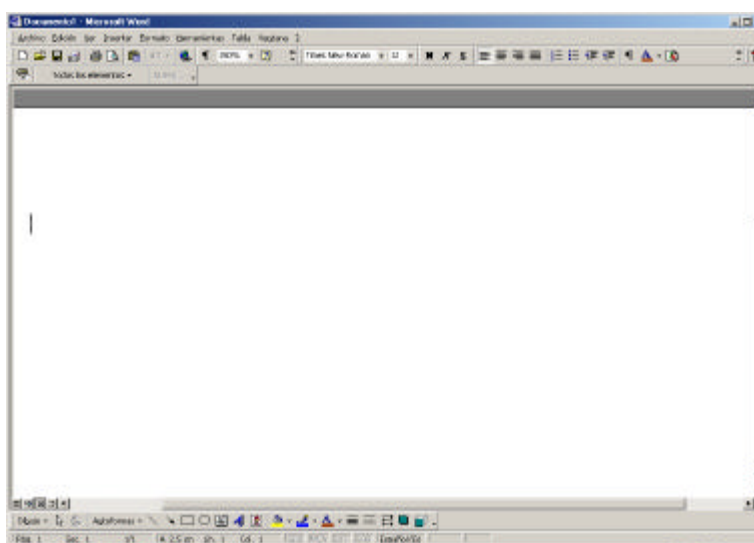
- r) Posar el cursor a sobre la icona del programa.
- s) Prémer el botó dret del ratolí.
- t) Seleccionar l'opció "Enviar a" i "Escritorio" o bé "Crear acceso directo".

La icona del programa apareixerà en la pantalla de l'ordinador.


1. Obriu el programa Word de l'Office de Microsoft, clicant sobre la icona



2. Obtindreu una pantalla com aquesta.



3. Obriu el WordArt a través del menú "Insertar/Imagen/WordArt", o bé clicant

sobre la icona .

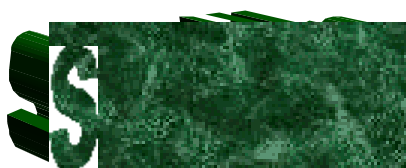
4. S'obrirà la finestra del WordArt. Trieu l'estil que més us agradi.




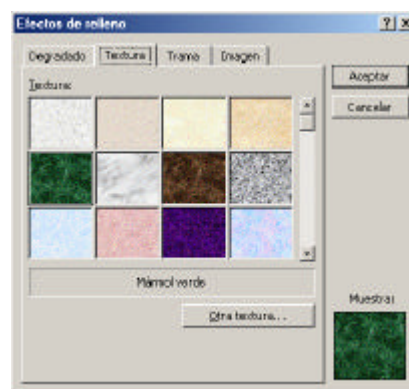
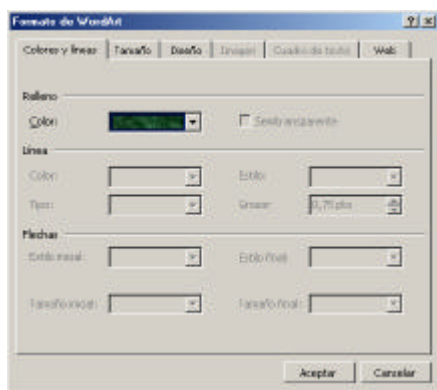
5. Escriuiu el títol d'alguna pel·lícula en anglès. A continuació us proposem alguns títols:

Star Wars (la guerra de les Galàxies), Spiderman (l'home aranya), A beautiful mind (una ment meravellosa), The rock (La roca), Gladiator (Gladiador), In the bedroom (en la cambra), Modern Times (Temps moderns), The mummy (La mòmia), Star Gate (La porta de les Galàxies), Ice age (l'edat de gel).

Aquí en teniu un exemple:




6. Feu clic sobre el títol, perquè s'obri la barra d'eines del WordArt. Aneu a la icona del pot de pintura "Formato de WordArt" . S'obrirà una finestra com aquesta. Podeu canviar el color de les lletres. Obriu la casella de color. Hi podreu triar la textura del color i altres efectes.




7. Aquí teniu el títol després de l'aplicació d'un degradat de dos colors en diagonal cap al centre.



7. Proveu diferents formes i textures fins trobar la que més us agradi.

8. Imprimiu el document amb la icona de la impressora  que teniu a la barra d'eines, o bé amb el menú "Archivo/Imprimir". Fixeu-vos si la impressora està engegada.



9. Tanqueu el programa, fent clic sobre  o bé amb el menú "Archivo/Salir".
10. Decoreu la classe amb els vostres documents.
11. Després podeu jugar al joc de les pel·lícules, intentant que els companys endivinen la pel·lícula que esteu representant amb mímica.



## Activitat 2.

Aquesta activitat la podem fer gairebé sense necessitat d'haver de connectar l'ordinador a la Xarxa. Però per obrir l'enllaç a la pàgina Web que conté la cançó dels Beattles necessitarem la connexió.

Nom de l'activitat: YELLOW SUBMARINE



Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a reconèixer com s'escriuen els noms dels colors en anglès, a través d'un document HTML.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Obrir i tancar una aplicació.
- ☐ Usar menús i controls avançats (com els menús contextuels).
- ☐ Aprendre a llegir documents multimèdials i hipermedials.

Objectius de l'àrea de Llengua estrangera:

- ☐ Identificar i reconèixer noms en anglès.
- ☐ Memoritzar i reproduir alguns noms en anglès.
- ☐ Reconèixer la grafia i l'escriptura d'alguns noms en anglès.
- ☐ Valorar la importància d'expressar oralment els fets observats, i mostrar interès per fer-ho en diferents llengües.

---

YELLOW SUBMARINE

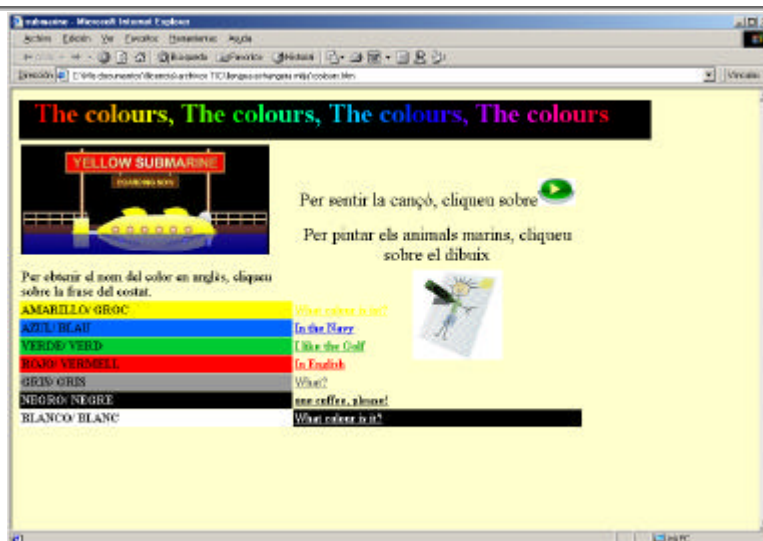


Recordeu que per poder visualitzar correctament una pàgina Web, els arxius de sons i d'imatges han de ser a la mateixa carpeta que el document principal.

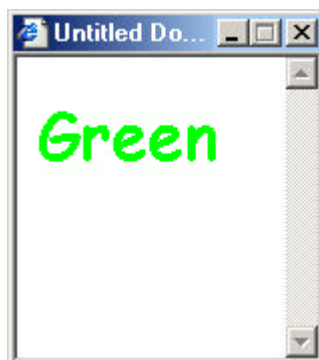
1. Obriu el document "colours.htm" que teniu a la carpeta "llengua\_estrangera\_mitja".
2. Obtindreu una pàgina Web com aquesta.




La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.





3. Heu de fer la traducció al anglès dels noms dels colors que teniu a la pàgina. Si no us en recordeu, cliqueu sobre la frase que hi ha al costat de cada color. S'obrirà una finestreta amb el nom del color. Per exemple, si voleu saber com es diu el color verd en anglès, cliqueu sobre la frase "I like the Golf" i s'obrirà una finestreta com aquesta.



4. Cliqueu sobre el dibuix. Apareixerà un document amb dibuixos d'animals marins que no tenen color.
5. Imprimiu el document amb el menú "Archivo/Imprimir", o bé fent clic sobre la icona de la impressora  que hi és a la barra d'eines.
6. Escriuiu a cada dibuix els noms dels colors que utilitzeu, en anglès.



7. Ara, cliqueu sobre el control del PLAY . S'obrirà una pàgina Web que conté la música i la lletra de la cançó "Yellow submarine" dels Beattles. Necessitareu connectar-vos a la Xarxa per poder obrir la pàgina.
8. Canteu la cançó amb els companys de la classe.
9. Quan acabeu, sortiu de la pàgina, clicant sobre la  que hi ha a la part superior dreta de la pantalla.
10. Tanqueu la connexió a Internet.



### Activitat 3.

Per fer aquesta activitat necessitarem connexió a la Xarxa i altaveus.

Nom de l'activitat: KIZCLUB

Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a escoltar frases en anglès per poder reproduir-les, alhora que aprendrem vocabulari.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Usar un navegador d'Internet sense l'ajut del professor/a.
- ☐ Usar l'ordinador de forma segura i responsable.
- ☐ Valorar els beneficis personals i socials de les TIC.

Objectius de l'àrea de Llengua estrangera:

- ☐ Identificar les paraules en anglès.
- ☐ Comprendre frases senzilles i pronunciar-les correctament.
- ☐ Relacionar la paraula amb l'objecte.
- ☐ Mostrar interès per la gent l'altres països i respecte envers altres llengües.

---

KIZCLUB



1. Comproveu que l'ordinador està connectat a la Xarxa i que teniu els altaveus engegats.
2. Obriu el navegador, fent clic sobre la icona corresponent (Netscape o Explorer)



3. Escriuiu a la casella del navegador l'adreça següent:

<http://www.kizclub.com/index.html>


4. Obtindreu una pàgina com aquesta:

La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.



5. Aneu a l'enllaç STORIES.



6. Seleccioneu el tercer llibre que es titula "I can".
7. Escolteu les frases i intenteu pronunciar-les. Demaneu ajut al professor/a si alguna cosa no queda prou clara.
8. Navegueu pel llibre virtual, clicant sobre les fletxes d'avançar o de retrocedir.
9. Quan acabeu, tanqueu l'aplicació fent clic sobre la creu  de la part superior dreta de la pantalla.
10. Tanqueu la connexió a Internet.

A screenshot of a web browser window showing a digital storybook. The browser's address bar displays the URL 'http://www.kidslib.com/cgi-bin/lc/a/v/cac2.html'. The storybook interface includes a 'MENU' button with a double-left arrow, back and forward navigation arrows, and a play button. The main content area features the text 'And I can swim, too.' above an illustration of a boy swimming in blue water. The browser's status bar at the bottom shows 'Internet'.


---

## VISUAL I PLÀSTICA



### Activitat 1.

Per fer aquesta activitat necessitarem un programa gràfic de dibuix per ordinador.

Qualsevol ens pot servir, encara que recomanen el PAINT  per la seva sencillesa i perquè acostuma a venir preinstal·lat amb el Windows.

Nom de l'activitat: FORMES I COLORS 

Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a distingir els colors del cercle cromàtic i a colorar diferents formes (triangles, quadrats i cercles) per tal de copsar el significat visual de formes (formes que pesen i que no pesen) i colors (primaris i secundaris, càlids i freds..).

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Obrir i tancar un document i una aplicació
- ☐ Crear un nou document
- ☐ Utilitzar programari gràfic senzill
- ☐ Desar i recuperar un document.
- ☐ Identificar les diferències entre l'ús del disc dur i de disquets

Objectius de l'àrea de Visual i Plàstica:

- ☐ Utilitzar correctament els tons i els colors
- ☐ Iniciar-se en el llenguatge visual: forma, color i mida
- ☐ Utilitzar la línia com a element bàsic que defineix la forma
- ☐ Identificar els colors primaris i els secundaris.
- ☐ Acolorir dibuixos, seguint colors indicats
- ☐ Emprar el color com a element implícit en la representació d'una imatge

---

### FORMES I COLORS




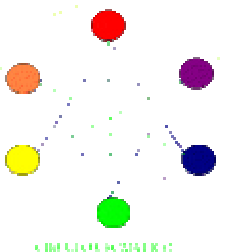
Recomanem que l'alumne accedeixi al programa a través de l'escriptori del Windows. Per a això crear un accés directe al PAINTcal:

- u) Visualitzar el programa a través de l'Explorador del Windows
- v) Posar el cursor a sobre de la icona del programa.
- w) Prémer el botó dret del ratolí.
- x) Seleccionar l'opció "Enviar a" i "Escritorio".

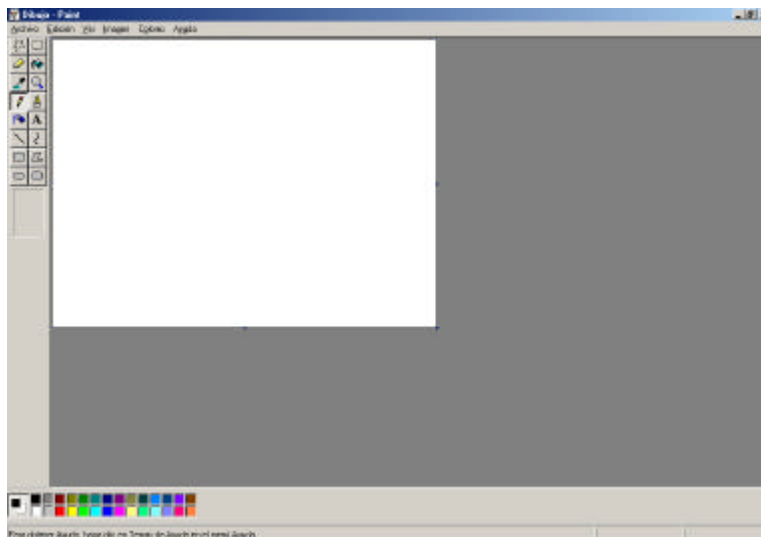


La icona del programa  apareixerà en la pantalla de l'ordinador amb el seu nom.

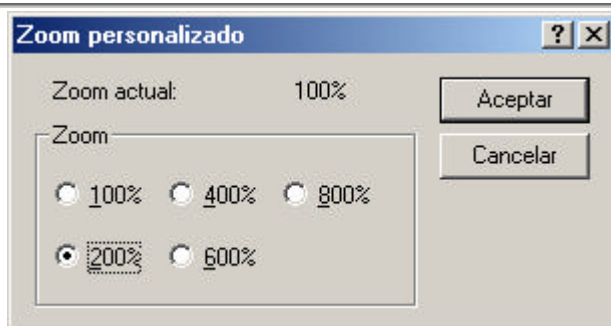
1. Obriu el document  "El círculo cromático.doc" de la carpeta visual\_mitja. Observeu el cercle cromàtic.





2. Obriu el programa PAINT fent clic sobre la icona .



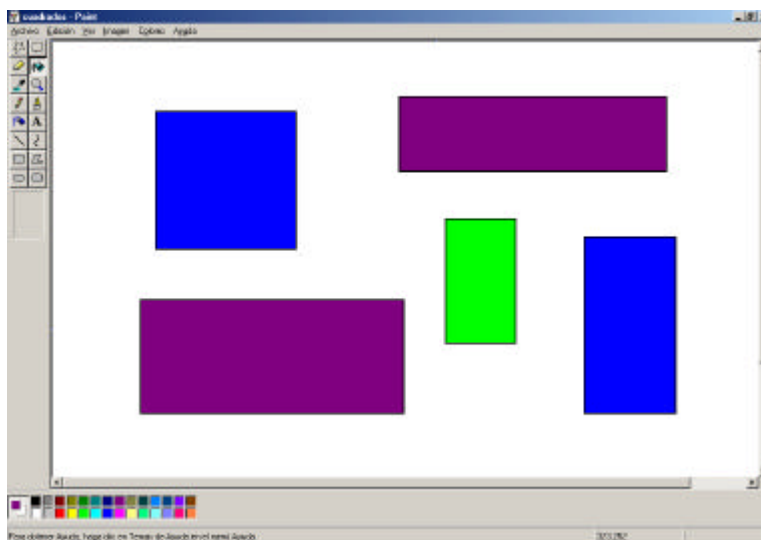
3. Per tal de fer més gran l'àrea de dibuix aneu al Menú:  
Ver/Zoom/Personalizado i trieu 200%; després prémeu el botó "Aceptar".





4. Dibuixeu quadrats amb l'eina  i després coloreu-los amb colors freds amb l'eina . Recordeu que abans de clicar el pot de pintura, heu de triar el color a la paleta de colors.



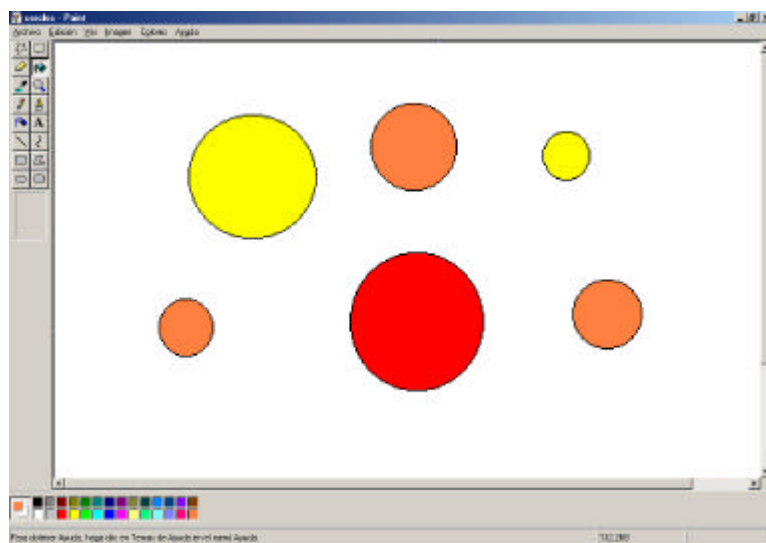
5. Deseu el document amb el nom de "quadrats\_freds" obrint el menú "Archivo" i triant l'opció "Guardar".
6. El resultat ha de quedar més o menys com aquest:





7. Obriu un document nou amb "Archivo/Nuevo".
8. Dibuixeu cercles amb l'eina  de la barra. Coloreu-los de colors càlids, amb el pot de pintura  de la barra d'eines.
9. Deseu el dibuix al vostre disc amb el nom de "cercles\_calids".



10. El resultat ha de quedar més o menys com aquest:

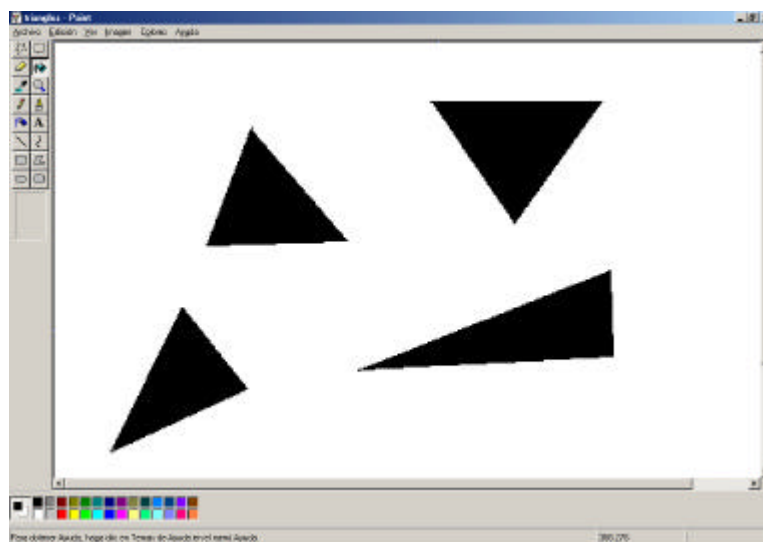


11. Obriu un document nou amb “Archivo/Nuevo”. Dibuixeu triangles amb l'eina polígon . Primer, dibuixeu una línia i després marqueu els dos punts del triangle. Les línies es crearan automàticament i tancaran el polígon.

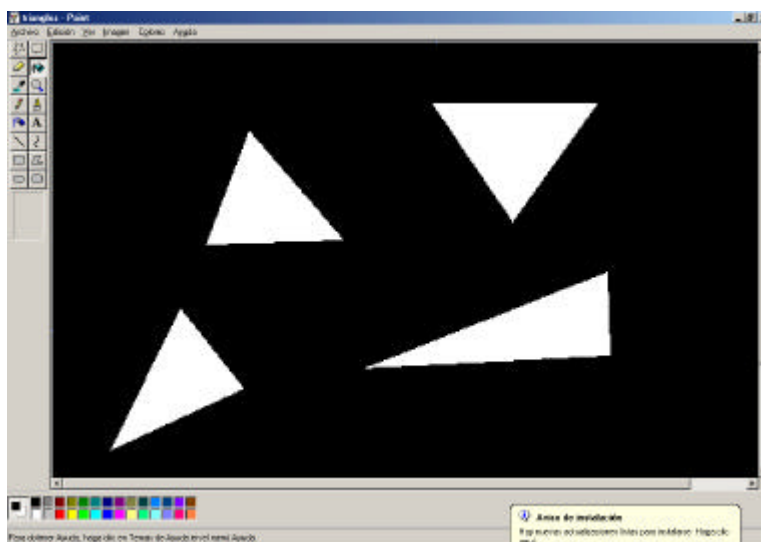
12. Pinteu els triangles de color negre amb l'eina .


13. Deseu el document al vostre disc amb el nom de “triangles\_negres”.

14. El resultat ha de ser similar a aquest.




15. Ara recupereu el document “quadrats\_freds” del vostre disc amb “Archivo/abrir” i canvieu els colors freds pels càlids.
16. Deseu el document nou amb el nom de “quadrats\_calids”.
17. Feu el mateix amb el document “cercles\_calids”, és a dir, recupereu-lo i modifiqueu-lo. Finalment el desareu amb el nom de “cercles\_freds”.
18. Recupereu el document “triangles\_negres”. Modifiqueu-lo per tal que quedi com aquest de l'exemple:



19. Deseu el document modificat amb el nom de “triangles\_blanc”.
20. Tanqueu el programa, fent clic sobre la  de la part superior de la pantalla.



## Activitat 2.

Per fer aquesta activitat necessitarem un programa de dibuix per ordinador. Qualsevol ens pot servir, encara que recomanem el PAINT  per la seva sencillesa i perquè acostuma a venir preinstal·lat amb el Windows.

Nom de l'activitat: PAISATGE

Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a dibuixar un paisatge utilitzant les figures geomètriques que coneixem (triangles, quadrilàters, cercles) i a posar a la pràctica els elements del color que hem vist a la pràctica anterior.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Obrir i tancar un document i una aplicació
- ☐ Crear un document nou
- ☐ Utilitzar programari gràfic senzill
- ☐ Desar i recuperar un document.
- ☐ Identificar les diferències entre l'ús del disc dur i de disquets

Objectius de l'àrea de Visual i Plàstica:


- ☐ Utilitzar correctament els tons i els colors
- ☐ Iniciar-se en el llenguatge visual: forma, color i mida
- ☐ Desenvolupar dibuixos partint de l'esquema bàsic d'una figura.
- ☐ Dibuixar un paisatge amb figures geomètriques
- ☐ Acolorir dibuixos, seguint colors indicats
- ☐ Emprar el color com a element implícit en la representació d'una imatge

---

PAISATGE

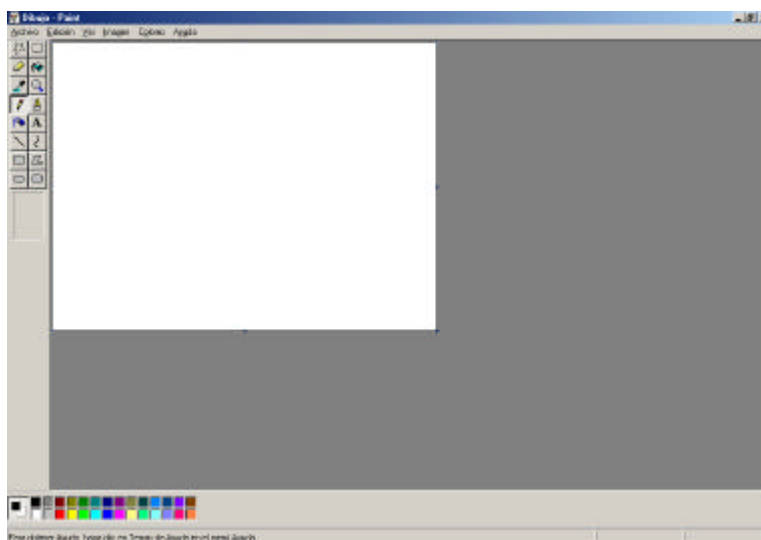


Recomanem que l'alumne accedeixi al programa a través de l'escriptori del Windows. Per crear un accés directe al PAINT cal:

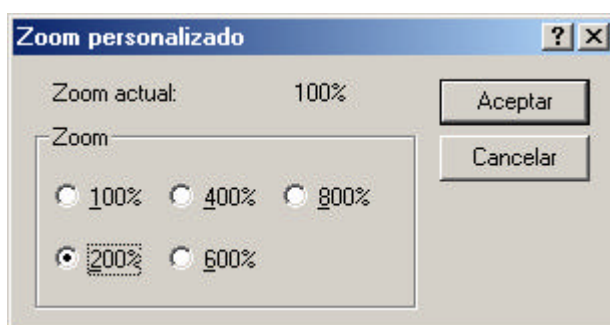
- Visualitzar el programa a través de l'Explorador del Windows .
- Posar el cursor a sobre de la icona del programa.
- Prémer el botó dret del ratolí.
- Seleccionar l'opció "Enviar a" i "Escritorio".

La icona del programa apareixerà en la pantalla de l'ordinador amb el seu nom.


- Obriu el programa PAINT fent clic sobre la icona .



- Per tal de fer més gran l'àrea de dibuix aneu al Menú Ver/Zoom/Personalizado i trieu 200%; després prémeu el botó "Aceptar".





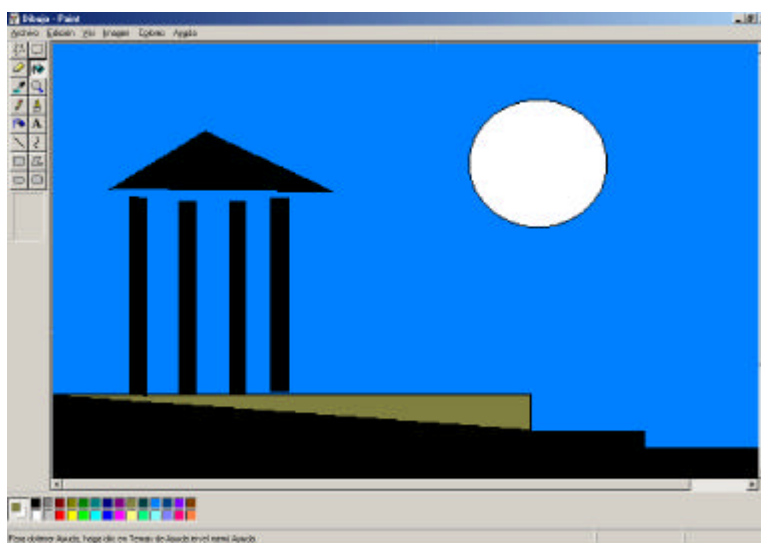
3. Dibuixeu un paisatge utilitzant quadrats, cercles i triangles amb les eines :
4. Després acoloriu-lo amb l'eina . Recordeu que abans de clicar el pot de pintura, heu de triar el color a la paleta de colors.




5. Deseu el document amb el nom de “paisatge” obrint el menú “Archivo” i triant l'opció “Guardar”.




6. Us proposem un exemple, inspirat en els temples clàssics




7. Tanqueu el programa, clicant sobre la  de la part superior dreta de la pantalla.



Podeu fer una exposició de paisatges al centre, si imprimeu  els documents i els emmarqueu.



### Activitat 3

Per fer aquesta activitat necessitarem un programa de dibuix per ordinador. Qualsevol ens pot servir, encara que recomanem el PAINT  per la seva sencillesa i perquè acostuma a venir preinstal·lat amb el Windows.

Nom de l'activitat: MIRÓ I MONDRIAN 

Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a observar com utilitzaven el color els grans mestres de la pintura, com Joan Miró o Piet Mondrian. Ens basarem en dos quadres que utilitzen els mateixos colors. Després provarem de fer una composició, imitant a aquest grans pintors.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Obrir i tancar un document i una aplicació
- ☐ Crear un nou document
- ☐ Utilitzar programari gràfic senzill
- ☐ Desar i recuperar un document.
- ☐ Identificar les diferències entre l'ús del disc dur i de disquets

Objectius de l'àrea de Visual i Plàstica:

- ☐ Utilitzar correctament els tons i els colors
- ☐ Iniciar-se en el llenguatge visual: forma, color i mida
- ☐ Utilitzar la línia com a element bàsic que defineix la forma
- ☐ Identificar els colors primaris i els secundaris.
- ☐ Acolorir dibuixos, seguint colors indicats
- ☐ Emprar el color com a element implícit en la representació d'una imatge

---

MIRÓ I MONDRIAN




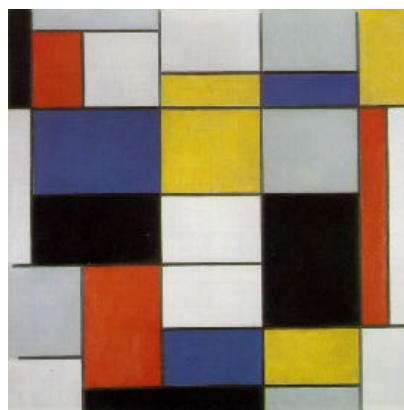
Recomanem que l'alumne accedeixi al programa a través de l'escriptori del Windows. Per crear un accés directe al PAINTcal:


- a) Visualitzar el programa a través de l'Explorador del Windows
- b) Posar el cursor a sobre de la icona del programa.
- c) Prémer el botó dret del ratolí.
- d) Seleccionar l'opció "Enviar a" i "Escritorio".

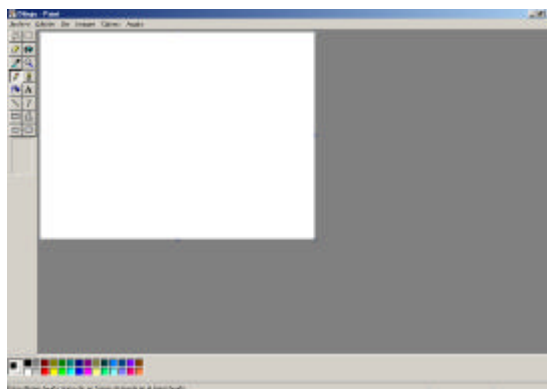


La icona del programa  apareixerà en la pantalla de l'ordinador amb el seu nom.

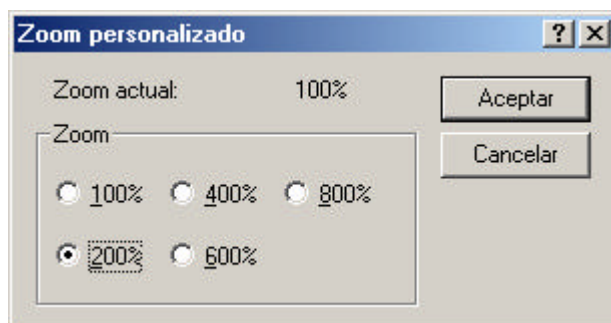
1. Obriu l'arxiu "Miro\_Mondrian.doc" que teniu a la  carpeta visual\_mitja.
2. Observeu bé els colors que utilitzen els dos pintors en els seus quadres. El quadre de la esquerra és de Miró, el de la dreta és el de Mondrian.



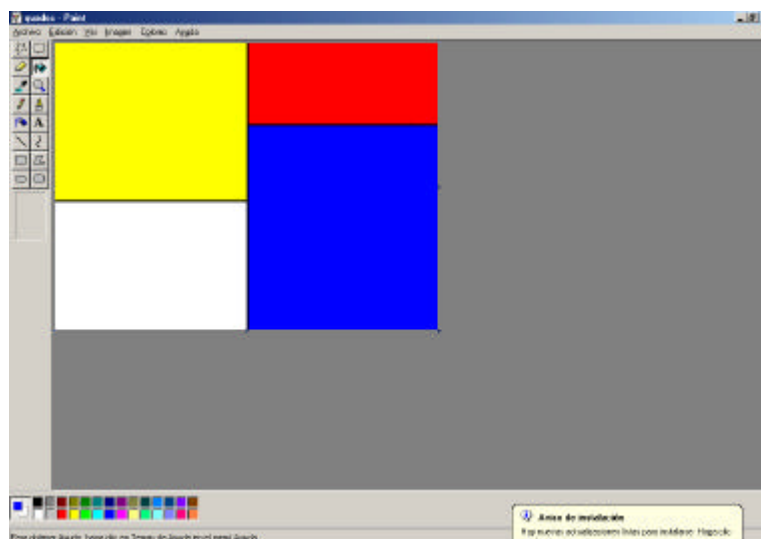
3. Obriu el programa PAINT , fent clic sobre la icona  .




4. Per tal de fer més gran l'àrea de dibuix aneu al Menú: Ver/Zoom/Personalizado i trieu 200%; després prémeu el botó "Aceptar".



5. Dibuixeu una composició utilitzant els colors que heu vist als quadres de Miró i Mondrian, i si voleu també les formes.
6. Aquí en teniu un exemple fet amb el PAINT, imitant els quadrats de Mondrian.



7. Deseu el document al vostre disc en el nom “composició1”, amb el menú “Archivo/Guardar”.
8. Sortiu del programa, fent clic sobre la  de la part superior dreta de la pantalla.



---

## CONEIXEMENT DEL MEDI SOCIAL I CULTURAL



### Activitat 1.

Per fer aquesta activitat necessitem connexió a Internet. El professor/a, abans de visitar virtualment amb els seus alumnes els museus, ha de preparar un guió de visita, per tal d'aprofitar al màxim els recursos. Les visites s'han de fer separatament i amb un objectiu clar: trobar una escultura, veure un quadre determinat, etc.

Nom de l'activitat: LA VENUS DE MILO



Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a fer una visita virtual a un museu i a trobar una peça concreta del museu. En aquest cas, la proposta és trobar l'estàtua de la Venus de Milo que hi és al Museu del Louvre de París. Els museus més importants del món tenen una pàgina Web per poder fer visites virtuals. Per poder visualitzar correctament aquesta activitat necessitem el programa Quick Time 5, per poder descarregar els plugins.

El programa Quick Time 5 té una versió gratuïta (la versió estàndard o mínima) que es pot descarregar d'Internet en aquesta adreça: <http://www.apple.com/fr/quicktime/download/>

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Obrir i tancar una aplicació o un document.
- ☐ Aprendre a navegar per Internet amb l'objectiu clar de trobar una informació determinada.
- ☐ Aprendre a llegir documents multimèdials i hipermedials.
- ☐ Usar l'ordinador de forma responsable.
- ☐ Valorar els beneficis personals i socials de les TIC.

Objectius de l'àrea de Coneixement del medi social i cultural:

- ☐ Mostrar interès per la recerca d'informació.
- ☐ Valorar la riquesa cultural d'un poble, d'una ciutat o d'un país.
- ☐ Aprendre a explorar el passat i a valorar-lo.



## LA VENUS DE MILO



El document que presentem en format HTML està compost per una sèrie d'enllaços a diferents museus del món. El professor/a pot modificar i/o ampliar la informació de la pàgina incloent-hi nous enllaços a d'altres museus. Per a això, només heu de saber l'adreça de la pàgina del museu que voleu incorporar al vostre document i escriure l'enllaç amb codi HTML, o bé a través d'un programa editor d'HTML. A l'annex 4 trobareu la manera d'incloure hipervincles a les pàgines Web. Recordeu també que, per poder visualitzar correctament una pàgina Web, els arxius de sons i d'imatges han de ser a la mateixa carpeta que el document principal.

Per poder fer correctament la visita a les sales del Museu del Louvre, heu de tenir instal·lat el programa Quick Time 5.

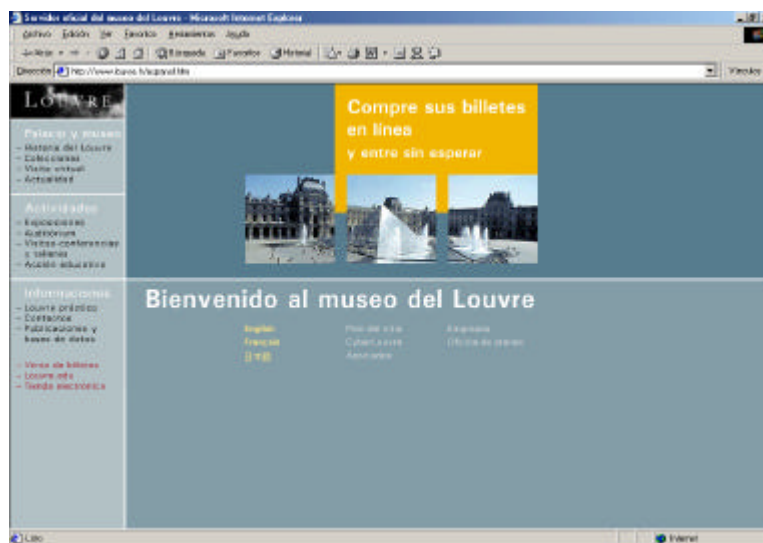
11. Obriu el document "museus.htm" que teniu a la carpeta "coneixement del medi social i cultural\_mitja".
12. Obtindreu una pàgina Web com aquesta.



13. Heu de trobar l'estàtua de la "Venus de Milo" que es troba al Museu del Louvre de París.
14. Cliqueu sobre l'enllaç on posa "Museu del Louvre".

La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.

15. Obtindreu una pàgina com aquesta.



16. Aneu a “Palacio y museo” i cliqueu sobre l'enllaç “Visita virtual”.


17. Trieu la sala de antiguitats gregues, etrusques i romanes.

18. Hi teniu dos espais: la 1a planta i la planta baixa. La “Venus de Milo” es troba al bell mig d'una sala que porta el seu nom a la planta baixa.

19. Aneu a la sala de la “Venus de Milo” i observeu l'estàtua des de diferents punts de vista. Amb el ratolí podeu girar l'estàtua, per tal de veure tots els detalls.



20. Desplaceu-vos per la sala amb el ratolí.

21. Quan acabeu la visita, tanqueu la pàgina clicant sobre la  de la part superior dreta de la pantalla.



## Activitat 2.

Aquesta activitat la podeu fer sense necessitat d'haver de connectar l'ordinador a la Xarxa, encara que l'activitat la podeu tenir penjada a la Web del centre o a la Web personal del

professor/a. Necessitareu el programa POWERPOINT de l'Office de Microsoft .

Nom de l'activitat: ANUNCI 

Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a elaborar un anunci publicitari en PowerPoint amb la finalitat de fer una presentació multimèdia amb totes les diapositives d'anuncis dels alumnes. El tema de l'anunci és la neteja en la ciutat i l'objectiu, conscienciar a la població de la importància de la neteja en la ciutat.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Obrir i tancar una aplicació.
- ☐ Usar menús i controls avançats (com els menús contextuels).
- ☐ Identificar les diferències entre l'ús del disc dur i de disquets.
- ☐ Desar i recuperar un document.
- ☐ Elaborar una presentació multimèdia senzilla.

Objectius de l'àrea de Coneixement del medi social i cultural:

- ☐ Reconèixer els elements principals d'un paisatge urbà
- ☐ Assenyalar les diferents funcions, els serveis, els elements i la morfologia bàsica d'una ciutat .
- ☐ Prendre consciència del problema que suposa l'eliminació, tractament o reciclatge dels residus urbans.
- ☐ Valorar els avantatges i inconvenients de viure en una ciutat.


---

ANUNCI




És convenient que el professor o professora col·loqui un accés directe del programa a l'escriptori del Windows.

Per a aixó, s'ha de:

- y) Visualitzar el programa a través de l'Explorador del Windows 
- z) Posar el cursor a sobre la icona del programa.
- aa) Prémer el botó dret del ratolí.
- bb) Seleccionar l'opció "Enviar a" i "Escritorio" o bé "Crear acceso directo".

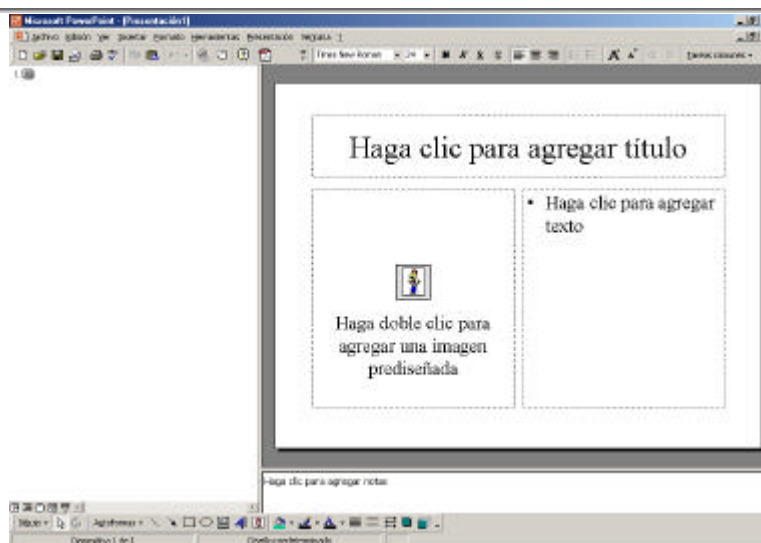
La icona del programa apareixerà en la pantalla de l'ordinador.

1. Obriu el programa PowerPoint, fent clic sobre la icona .
2. Feu un anunci publicitari per tal de conscienciar la població de la importància de la neteja de la ciutat i de no embrutar els espais públics.
3. Feu una diapositiva, la qual contindrà tres elements: un títol, una imatge i el text de l'anunci.
4. Trieu el disseny que teniu a continuació.

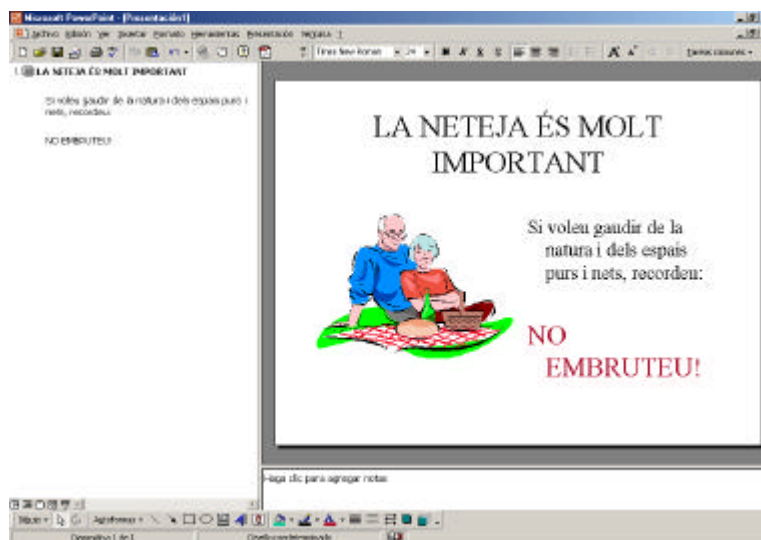


5. Escriviu el títol de l'anunci a la part superior de la diapositiva, on diu "Haga clic para agregar título".
6. Escriviu un text breu sobre la importància de la neteja a la part "Haga clic para agregar texto".
7. Inseriu una imatge relativa a l'anunci a la part de la diapositiva on hi és el requadre de la imatge i feu doble clic.

La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.



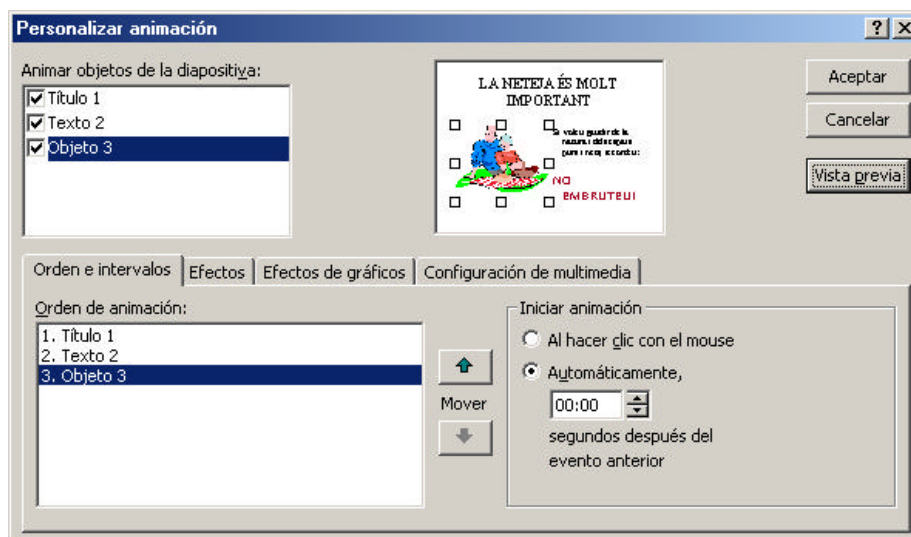
8. Podeu triar una imatge de la Galeria de Microsoft, o bé una imatge que tingueu en un arxiu, o bé un dibuix vostre fet amb un programa gràfic. Aquí tens un exemple amb una imatge de la Galeria de Microsoft.



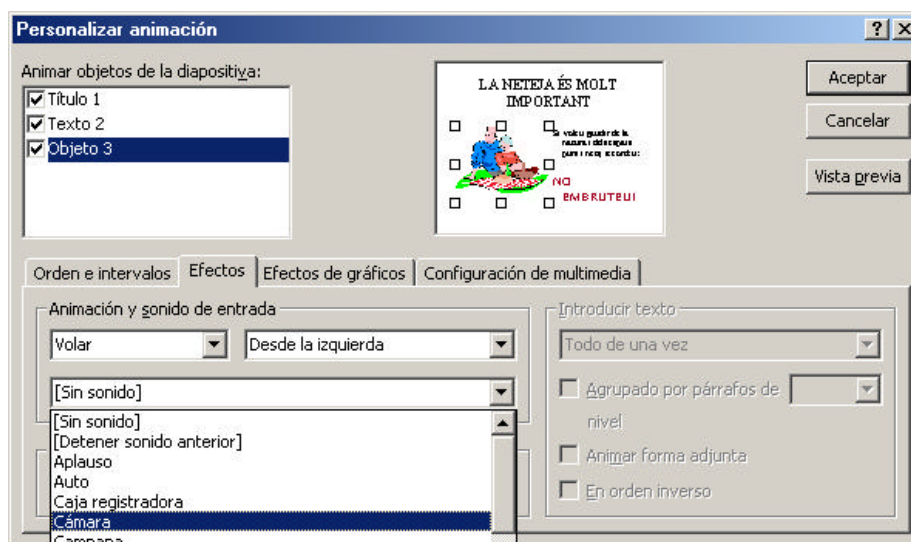
9. Per obrir la Galeria de Microsoft, feu doble clic sobre la imatge i seleccioneu la categoria d'imatges.
10. Un cop acabat l'anunci, afegiu efectes d'animació a les diapositives. Obriu el menú "Presentación" i aneu a "Personalizar animación".
11. Activeu els tres elements de la diapositiva: Títol1, Text2, Objecte3. A la pestanya « orden e intervalos » trieu l'ordre d'animació que voleu.

La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.

12. A “Iniciar animación” seleccioneu “Automáticamente” i poseu el temps en segons. Per exemple 00:01.




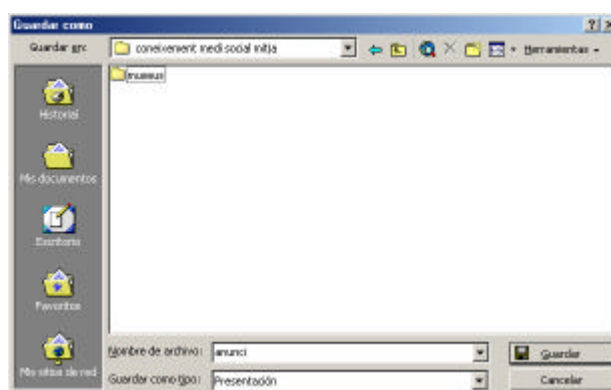
13. Aneu a la pestanya “Efectos” i trieu els efectes d'animació i so que voleu per a cadascun dels elements de la diapositiva. Recordeu que heu de engegar els altaveus si voleu incorporar efectes sonors.
14. Premeu el botó “Vista prèvia” i si esteu d'acord amb les animacions dels elements, premeu el botó “Aceptar”.




15. Pulseu la tecla F5 o bé obriu el menú “Ver/Presentación con diapositivas”, per tal de veure l'anunci en la pantalla completa.



16. Sortiu de la presentació prement la tecla Esc.
17. Obriu el menú “Archivo/ Guardar como” i deseu el document amb el nom “anunci”. Després premeu el botó “Guardar” .



18. Sortiu del programa fent clic sobre la  de la part superior dreta de la pantalla o bé amb el menú “Archivo/Salir”.





### Activitat 3.

Per fer aquesta activitat necessitem connexió a Internet. El professor/a, abans de connectar-se a Internet amb els seus alumnes, ha de preparar un guió de l'activitat, per tal d'aprofitar al màxim els recursos.

Nom de l'activitat: LA SAGRADA FAMÍLIA



Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a trobar el temple de la Sagrada Família en un plànol de la ciutat de Barcelona i a conèixer la manera com arribar-hi des d'una adreça concreta. La proposta de la Sagrada Família de Barcelona es pot substituir per un altre monument o adreça.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Obrir i tancar una aplicació o un document.
- ☐ Usar un navegador d'Internet.
- ☐ Aprendre a navegar per Internet amb l'objectiu clar de trobar una informació determinada.
- ☐ Aprendre a llegir documents multimèdials i hipermedials.
- ☐ Usar l'ordinador de forma responsable.
- ☐ Valorar els beneficis personals i socials de les TIC.

Objectius de l'àrea de Coneixement del medi social i cultural:

- ☐ Mostrar interès per la recerca d'informació.
- ☐ Valorar la riquesa cultural d'un poble, d'una ciutat o d'un país.
- ☐ Aprendre a explorar el passat i a valorar-lo.
- ☐ Saber reconèixer els elements que configuren el paisatge de la localitat.
- ☐ Identificar els mitjans de transport.
- ☐ Identificar els serveis públics de la localitat.
- ☐ Saber interpretar un plànol senzill i els símbols.
- ☐ Identificar clarament el que és un servei públic i distingir-lo d'un servei privat.

## LA SAGRADA FAMÍLIA



11. Comproveu que l'ordinador està connectat a la Xarxa.

12. Obriu el navegador, fent clic sobre la icona corresponent (Netscape o Explorer)

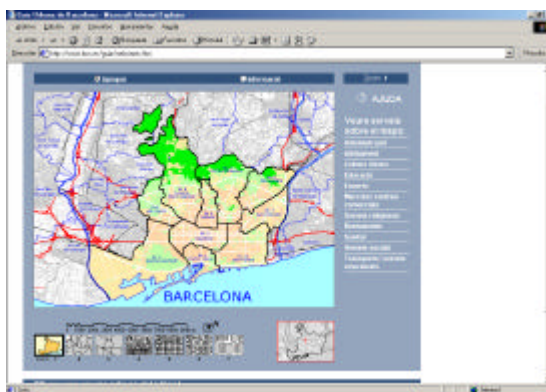


13. Escriviu a la casella del navegador l'adreça següent:

<http://www.bcn.es/guia/welcomec.htm>

14. Obtindreu una pàgina com aquesta, que conté el plànol de la ciutat de Barcelona.

Cliqueu sobre el districte de l'Eixample.

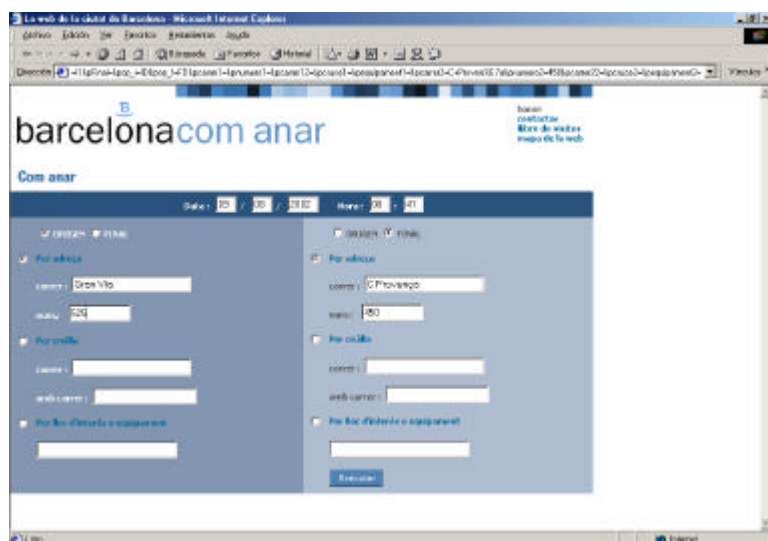


15. Useu el Zoom per apropar-vos als carrers i les fletxes de navegació que hi ha a la guia per anar a la dreta, a la esquerra, amunt o abaix en el plànol.

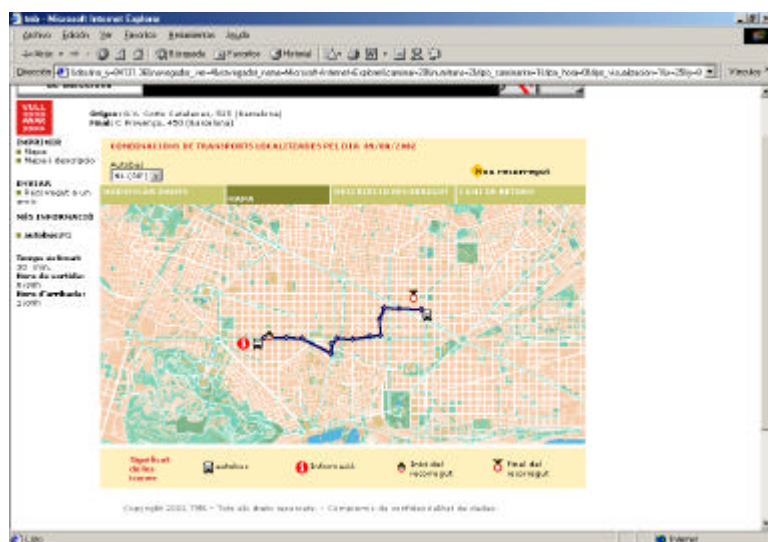



La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.

16. Quan trobeu el temple de la Sagrada Família al plànol, cliqueu a sobre.
17. Ara mirarem com podeu anar-hi. A la pantalla que sortirà en fer clic, escriviu el nom del carrer d'origen, és a dir, des d'on voleu anar a visitar la Sagrada Família. Podeu escriure un carrer qualsevol per provar. Nosaltres hem posat l'adreça següent: Gran Via 525.



18. Premeu el botó “Executar”. Immediatament tindreu la informació dels serveis públics que us poden portar al lloc que heu decidit.



19. Proveu d'anar-hi des de diferents llocs. Busqueu també altre tipus d'informació, com per exemple, els serveis de l'ajuntament que hi ha al barri o els centres comercials.
20. Quan acabeu l'activitat, sortiu de la pàgina, fent clic sobre  de la part superior dreta de la pantalla.
21. Tanqueu la connexió a Internet.

---

## CONEIXEMENT DEL MEDI NATURAL



### Activitat 1.

Aquesta activitat la podem fer sense necessitat d'haver de connectar l'ordinador a la Xarxa.

Necessitarem el programa ACCESS de l'Office de Microsoft



Nom de l'activitat: TEMPERATURES



Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix a fer consultes sobre una base de dades molt senzilla.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Obrir i tancar una aplicació.
- ☐ Usar menús i controls avançats (com els menús contextuels).
- ☐ Identificar les diferències entre l'ús del disc dur i de disquets.
- ☐ Desar i recuperar un document.
- ☐ Usar bases de dades senzilles realitzades amb ordinador.
- ☐ Interrogar bases de dades.

Objectius de l'àrea de Coneixement del medi natural:

- ☐ Conèixer els factors ambientals: temperatura, humitat, llum i tipus de sòl.
- ☐ Diferenciar els conceptes de calor i temperatura.
- ☐ Conèixer les mesures i instruments de mesura dels objectes: la longitud i la cinta mètrica, la massa i la balança, la temperatura i el termòmetre

---

## TEMPERATURES



És convenient que el professor o professora col·loqui un accés directe del programa a l'escriptori del Windows.

Per a això, s'ha de:

cc) Visualitzar el programa a través de l'Explorador del Windows




La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.

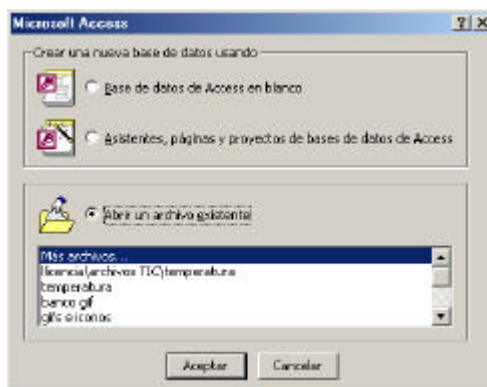
dd) Posar el cursor a sobre la icona del programa.


ee) Prémer el botó dret del ratolí.

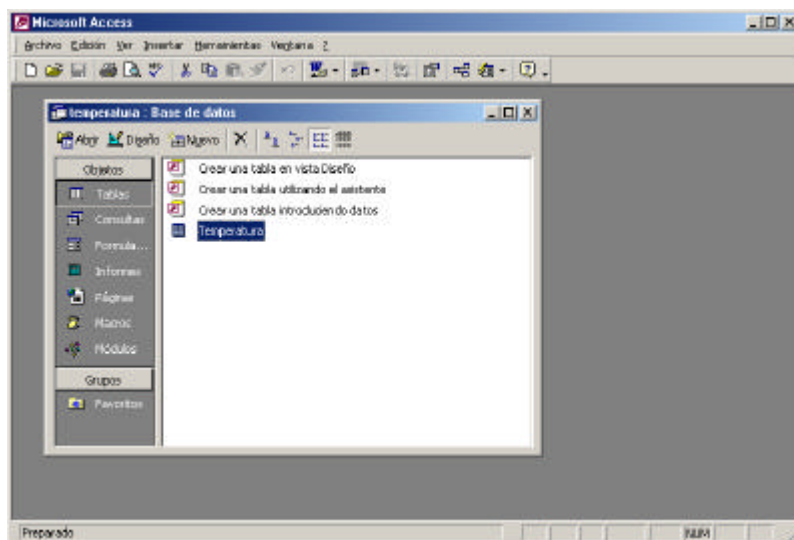
ff) Seleccionar l'opció "Enviar a" i "Escritorio" o bé "Crear acceso directo".

La icona del programa apareixerà en la pantalla de l'ordinador.

1. Obriu el programa Access de l'Office de Microsoft, clicant sobre la icona .
2. Obtindreu una pantalla com aquesta:

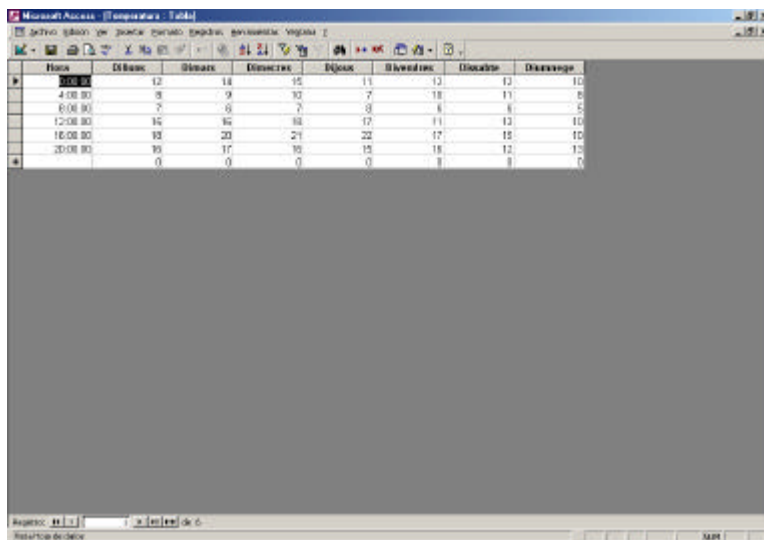


3. Seleccioneu l'opció "abrir un archivo existente" i trieu l'arxiu "temperatura" de la carpeta  "coneixement del medi natural mitja".
4. Després premeu el botó "Aceptar" i obtindreu una pantalla com aquesta.



La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.

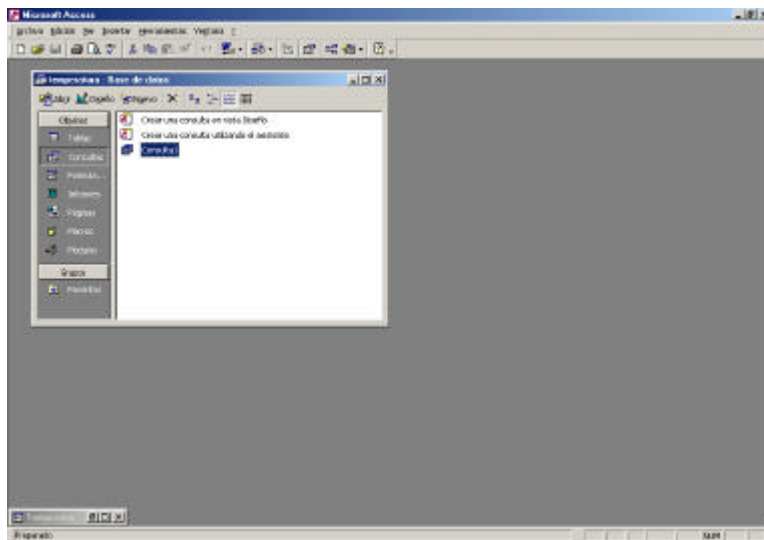
5. Cliqueu sobre la taula "Temperatura". S'obrirà una taula que conté una base de dades molt senzilla amb les temperatures d'una setmana de dilluns a diumenge durant diferents hores del dia.



The screenshot shows a Microsoft Access window titled 'Microsoft Access - [Temperatura - Taula]'. The table 'Temperatura' is displayed with the following data:

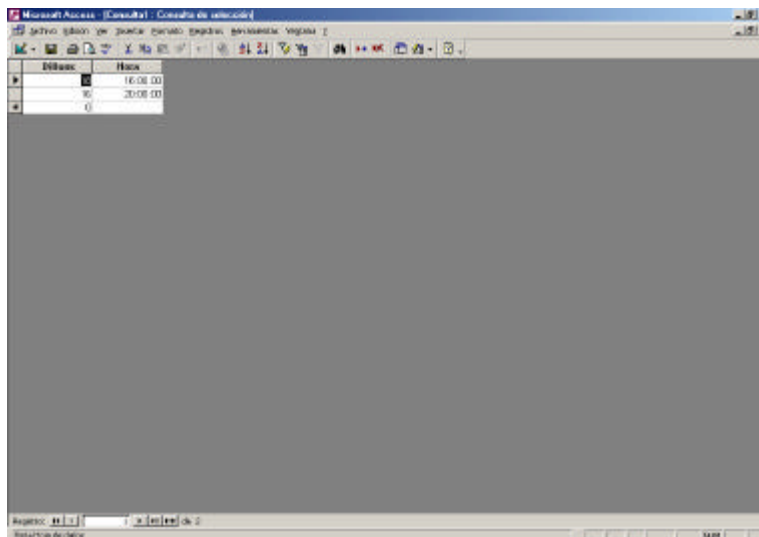
Hora	Dilluns	Dimarts	Dimecres	Dijous	Dijous	Dissabte	Dissabte	Diumenge
10:00	12	14	15	11	12	12	10	10
4:00 PM	8	9	10	7	10	11	8	8
8:00 PM	7	8	7	8	6	6	5	5
12:00 AM	14	16	18	17	11	12	10	10
16:00 PM	18	20	21	22	17	18	15	15
20:00 PM	15	17	18	15	18	12	10	10
	0	0	0	0	0	0	0	0

6. Sobre aquesta taula hem fet una consulta. Per veure aquesta consulta heu d'anar a l'objecte "Consulta" i clicar sobre "Consulta1".

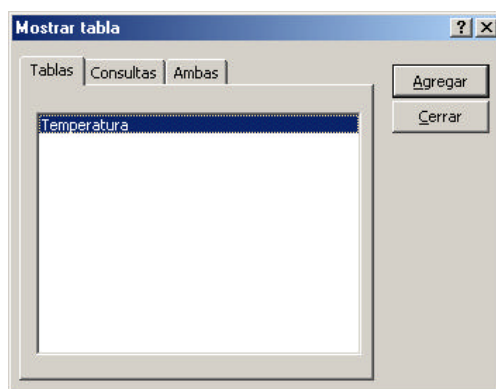


7. La consulta ha consistit a interrogar la base de dades per tal de saber si el dilluns han hagut temperatures superiors a 15 graus centígrads i a quines hores del dia

s'han enregistrat aquestes temperatures. El resultat ha estat el següent: a les 16h s'han enregistrat 18° i a les 20h, 16°.



8. Feu ara vosaltres la consulta següent: Volem saber si el dimars o el dijous s'han enregistrat temperatures inferiors a 18° i a quines hores.
9. Aneu a l'objecte "Consultas" i cliqueu sobre "Crear una consulta en vista diseño".
10. A "Mostrar Tabla" seleccioneu la taula "Temperatura" i premeu el botó "Agregar". Després premeu "Cerrar".

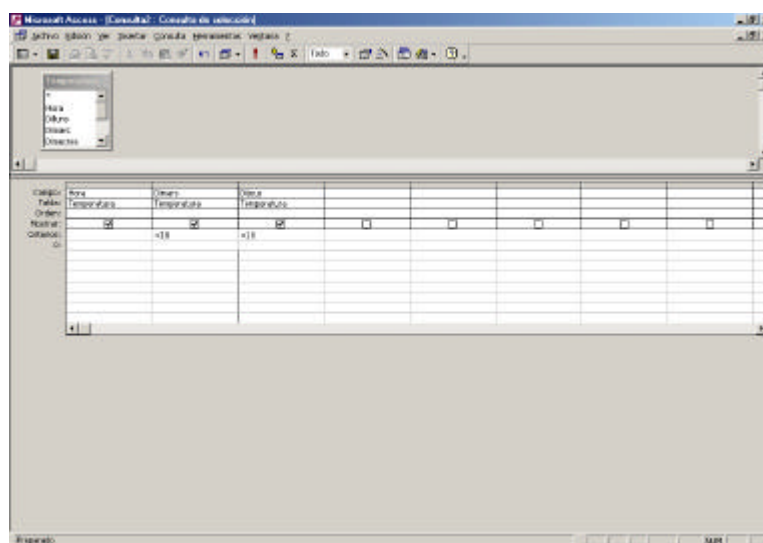


11. A la pantalla de consulta de selección (anomenada QSL), seleccioneu les dades següents:  
Campo/hora, Tabla/Temperatura, Mostrar ☒  
Campo/dimars, Tabla/Temperatura, Mostrar/ ☒, Criterios/ <18

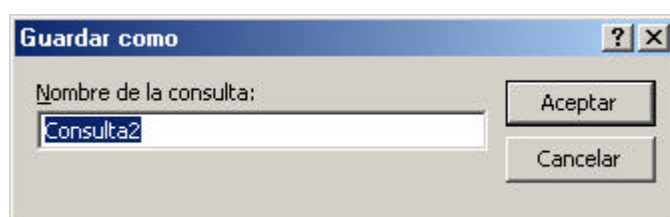


La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.

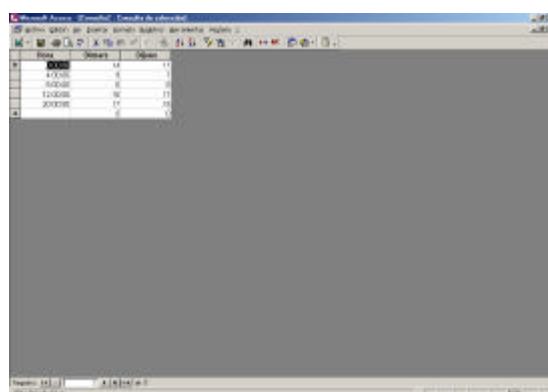
Campo/dijous, Tabla/Temperatura, Mostrar/ ☒, Criterios/ <18



12. Tanqueu la consulta. S'obrirà una finestra com aquesta que teniu a continuació.  
Deseu la consulta i premeu "Aceptar".



13. Obriu la consulta2. El resultat ha de ser com el que teniu a continuació.



14. Obriu el menú « Archivo/Salir » i sortiu de la base de dades.



## Activitat 2.

Per fer aquesta activitat necessitem connexió a Internet. El professor/a, abans de visitar la pàgina amb els seus alumnes, ha de preparar un guió, per tal d'aprofitar al màxim els recursos.

Nom de l'activitat: VISITA AL ZOO

Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix en la recerca d'informació sobre els animals que hi ha al Zoo de Barcelona.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Obrir i tancar una aplicació o un document.
- ☐ Aprendre a navegar per Internet amb l'objectiu clar de trobar una informació determinada.
- ☐ Aprendre a llegir documents multimèdials i hipermedials.
- ☐ Usar l'ordinador de forma responsable.
- ☐ Valorar els beneficis personals i socials de les TIC.

Objectius de l'àrea de Coneixement del medi social i cultural:

- ☐ Mostrar interès per la recerca d'informació.
- ☐ Classificar els animals seguint criteris diferents.
- ☐ Mostrar interès per conèixer noves coses sobre la vida dels éssers vius.
- ☐ Valorar les actituds de respecte envers els animals i les plantes.

---

VISITA AL ZOO



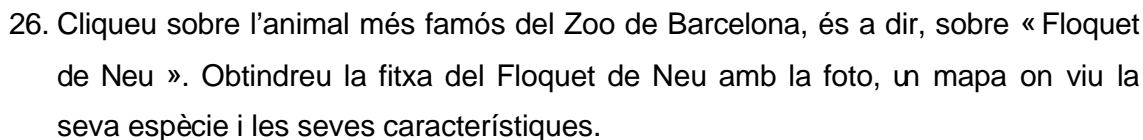
22. Comproveu que l'ordinador està connectat a la Xarxa.


23. Obriu el navegador, fent clic sobre la icona corresponent (Netscape o Explorer)



24. Escriviu a la casella del navegador l'adreça següent:

25. Obtindreu una pàgina similar a aquesta que conté les fitxes dels animals que hi al Zoo de Barcelona. Ens fixarem en els animals mamífers.



27. Llegiu tota la informació sobre el Floquet de Náu. A la fitxa primer teniu el nom comú de l'animal i entre parèntesis el nom científic en llatí (Gorilla gorilla gorilla), la fotografia i el mapa del seu hàbitat. A continuació teniu l'ordre (O: Primates) i la família (F: Pongidae). Finalment teniu la resta d'informació. Pregunteu al vostre/a professor/a si alguna cosa no queda prou clara.
28. Obriu la fitxa d'altres dos animals mamífers i llegiu-ne la informació.
29. Quan acabeu, tanqueu la pàgina fent clic sobre la  de la part superior dreta de la pantalla.
30. Desconnecteu l'ordinador de la Xarxa.



### Activitat 3.

Per fer aquesta activitat necessitem connexió a Internet i tenir altaveus. El professor/a, abans de visitar la pàgina amb els seus alumnes, ha de preparar un guió, per tal d'aprofitar al màxim els recursos.

Nom de l'activitat: ANIMALS MARINS

Nivell : cicle mitjà de l'educació primària.

Contingut: L'activitat consisteix en la recerca d'informació sobre els animals marins, concretament sobre els cetacis i no solament a saber els seu aspecte, sinó també els sons que emeten.

Objectius de la Competència bàsica en les TIC:

- ☐ Obrir i tancar una aplicació o un document.
- ☐ Aprendre a navegar per Internet amb l'objectiu clar de trobar una informació determinada.
- ☐ Aprendre a llegir documents multimèdials i hipermedials.
- ☐ Usar l'ordinador de forma responsable.
- ☐ Valorar els beneficis personals i socials de les TIC.

Objectius de l'àrea de Coneixement del medi social i cultural:

- ☐ Mostrar interès per la recerca d'informació.
- ☐ Classificar els animals seguint criteris diferents.
- ☐ Mostrar interès per conèixer noves coses sobre la vida dels éssers vius.
- ☐ Valorar les actituds de respecte envers els animals i les plantes.

---

ANIMALS MARINS



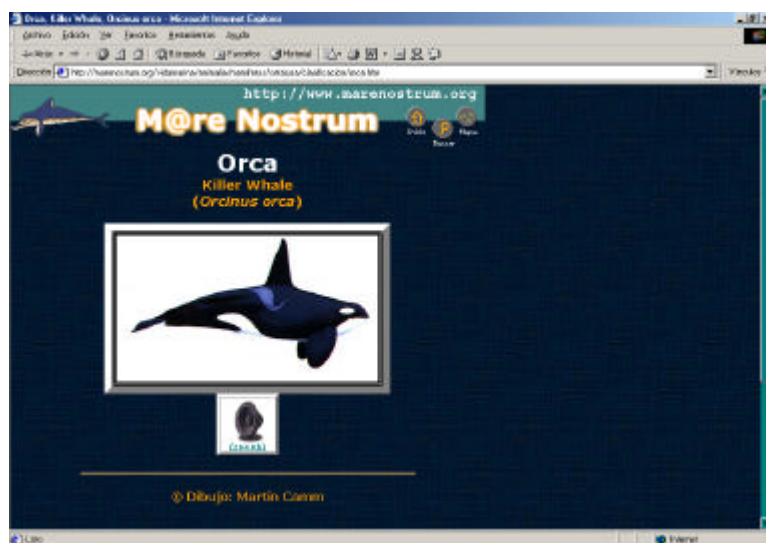
1. Comproveu que l'ordinador està connectat a la Xarxa i que teniu els altaveus engegats.
2. Obriu el navegador, fent clic sobre la icona corresponent (Netscape o Explorer)






La competència bàsica TIC (Tecnologies de la Informació i de la Comunicació) a l'ensenyament primari. Proposta d'activitats.

---



8. Quan acabeu de consultar la pàgina, podeu sortir clicant sobre la  que teniu a la part superior dreta de la pantalla.
9. Desconnecteu els altaveus i tanqueu la connexió a Internet.