

**I.E.S. SANTÍSIMA TRINIDAD**

**Departamento de Informática**

**INFORMATICA APLICADA**

**(Asignatura de libre configuración de los centros)**

**3º E.S.O.**

**CURSO 2019/2020**

## PRESENTACIÓN

La utilización de la informática en la realidad que nos rodea, es tan evidente que surge la necesidad de incorporarla al Sistema Educativo. El objetivo fundamental es capacitar a los alumnos y alumnas para utilizarla como herramienta de trabajo y poder conocer la cultura de su tiempo.

El gran volumen de información que actualmente manejamos hace imprescindible la introducción de la informática como elemento que permita desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades de obtener, seleccionar y analizar la información para transmitirla de manera organizada.

La utilización de las tecnologías de la información debe entenderse como medio didáctico de apoyo a las diferentes áreas curriculares con objeto de poner en práctica metodologías que favorezcan aprendizajes significativos. No obstante, desde nuestra perspectiva, debemos estudiarla como objeto en sí para poder desarrollar en el alumnado los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que les capacite para su empleo como medio didáctico.

Nuestro objetivo es introducir a los usuarios en las nuevas tecnologías de la información de manera coherente y con un carácter eminentemente práctico.

Uno de los retos más difíciles que hemos afrontado ha sido la decisión de seleccionar las aplicaciones informáticas utilizadas. Se han planteado diversas opciones con un conjunto de características más o menos positivas, pero finalmente hemos seleccionado aquellas que por su facilidad de utilización, diseño de la aplicación, capacidad de interconexión entre ellas y por último, la popularidad permiten ofrecer las mayores y mejores posibilidades.

Esta programación se estructura en diversos bloques de contenidos secuencializados en unidades didácticas según su complejidad y ordenados de forma que nos introduce en el manejo de los siguientes apartados:

- a) Conceptos generales.
- b) El entorno Guadalinex/Ubuntu.
- c) La utilización de un Procesador de Texto.
- d) Realizar presentaciones.
- e) Las posibilidades de la Telemática.
- f) Edición de imágenes y vídeo.

Durante el desarrollo de estos bloques temáticos se pueden mezclar unos contenidos con otros en atención a las prioridades de los alumnos.

El apartado "Las posibilidades de la telemática" se irá intercalando con el resto de bloques a lo largo de todo el curso. Por otro lado, se volverá a reincidir sobre el bloque de "El entorno Guadalinex/Ubuntu" realizando actividades que sirvan para consolidar los conceptos adquiridos.

## OBJETIVOS

1. Diferenciar entre hardware y software. Conocer los nombres y funciones básicas de los elementos de hardware más elementales. Saber clasificar el software y ser capaz de identificar que tipo de programas se necesitan para distintas actividades como escribir, dibujar y comunicaciones.
2. Conocer el entorno gráfico Guadalinex/Ubuntu. Realizar dentro de él tareas de organización de discos, carpetas y archivos. Dominar el entorno Guadalinex/Ubuntu para que sirva de punto de partida en nuevos aprendizajes de programas.
3. Conocer y utilizar un procesador de textos para editar trabajos escritos, que incluyan tablas, columnas y otros elementos gráficos.
4. Conocer y usar un editor de presentaciones: para componer diapositivas electrónicas que sirvan como soporte a exposiciones.

5. Utilizar herramientas propias de las tecnologías de la información con un manejo suficiente para comunicarse telemáticamente. Así como entender el concepto de privacidad para mostrar un comportamiento ético en la administración y en la difusión de la información.
6. Conocer y utilizar la aplicación GIMP para la edición de imágenes.
7. Conocer y utilizar la aplicación OPENSOT para la edición de vídeo.

## COMPETENCIAS

De manera concreta, el alumnado en Educación Secundaria Obligatoria debe desarrollar la competencia digital (CD) que le permita navegar, buscar y analizar información en la web, comparando diferentes fuentes, y gestionar y almacenar archivos; usar aplicaciones de correo electrónico, mensajería, calendarios, redes sociales, blogs y otras herramientas digitales para comunicarse, compartir, conectar y colaborar de forma responsable, respetuosa y segura; crear y editar documentos, hojas de cálculo, presentaciones, bases de datos, imágenes y contenido multimedia, conociendo los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso; emplear técnicas de protección personal, protección de datos, protección de identidad digital y protección de equipos; resolver problemas a través de herramientas digitales, de forma autónoma y creativa, seleccionando la herramienta digital apropiada al propósito.

El carácter integrador de la competencia digital, permite desarrollar el resto de competencias clave de una manera adecuada. De esta forma, la materia de Informática Aplicada contribuye a la competencia en comunicación lingüística (CL) al emplearse herramientas de comunicación electrónica; la competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), integrando conocimientos matemáticos, científicos y tecnológicos en contenidos digitales; la competencia de aprender a aprender (CAA) analizando información digital y ajustando los propios procesos de aprendizaje a los tiempos y a las demandas de las tareas y actividades; las competencias sociales y cívicas (CSC) interactuando en comunidades y redes; el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (CSIEP), desarrollando la habilidad para transformar ideas; la competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC), desarrollando la capacidad estética y creadora.

## CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES EVALUABLES

<b>BLOQUE I: HARDWARE Y SOFTWARE. EL ENTORNO UBUNTU/GUADALINEX</b>			
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTANDARES EVALUABLES</b>	<b>INSTRUMENTOS EVALUACION</b>
<b>U.1.</b> Hardware y software.  <b>U.2.</b> Guadalinex/Ubuntu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Identificar y diferenciar las funciones de los distintos elementos físicos que componen el ordenador, relacionando y utilizando los dispositivos de almacenamiento y los periféricos.</li> <li>•Preparar y organizar en soporte magnético utilizando el entorno Guadalinex/Ubuntu.</li> <li>•Conocer el entorno gráfico Guadalinex/Ubuntu, sus herramientas básicas.</li> </ul> CD, CL, CAA, CSIEP, CMCT.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Realiza tareas de mantenimiento de directorios, archivos, gestión del disco duro.</li> <li>•Configura la pantalla y sus distintas resoluciones.</li> <li>•Valora el entorno Guadalinex Ubuntu como herramienta de ayuda en el manejo del ordenador y sus periféricos.</li> </ul>	Pruebas. Tareas de clase. Observación directa.

<b>BLOQUE II: PROCESADOR DE TEXTOS</b>			
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTANDARES EVALUABLES</b>	<b>INSTRUMENTOS EVALUACION</b>
<p><b>U. 3.</b> Empezando con Libre Office Writer</p> <p><b>U. 4.</b> Progresando en Libre Office Writer</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Producir textos escritos de diferentes formatos: cartas, informes, esquemas, portadas, trabajos, folletos, tablas, etc.</li> <li>•Integrar elementos gráficos y texto en los documentos.</li> </ul> <p>CD, CL, CAA, CSIEP, CSC</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Edita y formatea texto.</li> <li>•Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa.</li> </ul>	<p>Pruebas.</p> <p>Tareas de clase.</p> <p>Observación directa.</p>

<b>BLOQUE III: TELEMÁTICA</b>			
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTANDARES EVALUABLES</b>	<b>INSTRUMENTOS EVALUACION</b>
<p><b>U.5.</b> Internet</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Localizar y obtener determinados elemento de información.</li> <li>•Filtrado de información.</li> <li>•Enviar y recibir correo electrónico a un usuario o a varios simultáneamente.</li> </ul> <p>CD, CL, CAA, CSIEP, CSC.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comparte información y otros recursos a través de correo electrónico.</li> <li>•Muestra respeto por la privacidad de la información.</li> <li>•Comportamiento ético en el manejo de la información.</li> </ul>	<p>Pruebas.</p> <p>Tareas de clase.</p> <p>Observación directa.</p> <p>Exposición debatida.</p>

<b>BLOQUE IV: PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS</b>			
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTANDARES EVALUABLES</b>	<b>INSTRUMENTOS EVALUACION</b>
<p><b>Unidad 6.</b> Libre Office Impress.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Crear una presentación sencilla de diapositivas con Open Office Impress.</li> <li>•Crear diapositivas que contienen esquemas y plantillas, transiciones y animaciones.</li> <li>•Llevar a cabo una presentación de diapositivas ante un auditorio.</li> </ul> <p>CD, CL, CAA, CSIEP, CEC, CSC</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Elabora diapositivas integrando diferentes elementos multimedia.</li> <li>•Expone con soltura la presentación y desarrolla su contenido.</li> </ul>	<p>Pruebas.</p> <p>Tareas de clase.</p> <p>Observación directa.</p> <p>Exposición debatida.</p>

<b>BLOQUE V: EDICIÓN DE IMAGEN Y VÍDEO</b>			
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS EVALUACIÓN Y</b>	<b>ESTANDARES</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>

	COMPETENCIAS CLAVE	EVALUABLES	EVALUACION
<p><b>Unidad 7.</b> Gimp. <b>Unidad 8.</b> Openshot.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear logotipos con GIMP.</li> <li>• Editar imágenes aplicando distintas herramientas.</li> <li>• Crear vídeos sencillos.</li> </ul> <p>CMCT, CD, CEC, CAA, CSIEP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Combina imágenes con logotipos.</li> <li>• Mejora la calidad las imágenes y corrige defectos.</li> <li>• Integra vídeo, imagen y sonido en un mismo proyecto.</li> <li>• Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y vídeo y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.</li> </ul>	<p>Pruebas. Tareas de clase.</p> <p>Observación directa. Exposición debatida.</p>

## AMPLIACIÓN DE CONTENIDOS.

### BLOQUE I: HARDWARE Y SOFTWARE Y ENTORNO GUADALINEX/UBUNTU

- Tareas básicas de los componentes principales del ordenador y de sus periféricos.
- Funcionamiento de los dispositivos de almacenamiento.
- El entorno Guadalinex/Ubuntu como sistema operativo.
- Configuración.
- Explorador de Guadalinex/Ubuntu.
- Manejo de las utilidades y de los accesorios del entorno operativo gráfico.

### BLOQUE II: PROCESADOR TEXTOS WRITER.

- Crear, abrir y guardar documentos.
- Seleccionar y mover bloques de texto, escribir y borrar.
- Formatos, fuentes y estilos.
- Columnas, tablas y otros elementos gráficos.
- Revisión y corrección ortográfica.

### BLOQUE III: TELEMÁTICA

- Servicios de Internet: Word Wide WEB, e-mail.
- Servidores de información en la red.
- Uso responsables de la red.

### BLOQUE IV: PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS

- Entorno de trabajo.
- Diseño de las diapositivas.
- Transición de diapositivas.
- Efectos personalizados.
- Automatizar la presentación.

## **BLOQUE V: EDICIÓN DE IMAGEN Y VÍDEO.**

- Entorno de trabajo de GIMP.
- Crear lienzos. Crear logotipos.
- Aplicar filtros a la imagen. Corregir defectos.
- Realizar montaje fotográfico.
- Entorno de trabajo de OPENSOT
- Importar archivos de vídeo, imagen y sonido.
- Editar vídeo.
- Exportar vídeo en distintos formatos.

## **SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN**

### **BLOQUE I: CONCEPTOS GENERALES Y ENTORNO GUADALINEX/UBUNTU**

Unidad 1. Hardware y software. 2 semanas

Unidad 2. Guadalinex/Ubuntu. 2 semanas

### **BLOQUE II: PROCESADOR DE TEXTOS**

Unidad 3. Empezando con Libre Office Writer. 5 semanas

Unidad 4. Progresando en Libre Office Writer. 5 semanas

### **BLOQUE III: TELEMÁTICA**

Unidad 5. Internet. 9 semanas

La temporalización para la unidad 5 se hará a lo largo de todo el curso. Es decir, cada cuatro o cinco sesiones (aproximadamente) se dedicará una sesión a los contenidos que conforman este tema. Esto es debido a la transversalidad que este tema presenta con otras materias.

### **BLOQUE IV: PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS**

Unidad 6. Libre Office Impress: 4 semanas.

### **BLOQUE V: EDICIÓN DE IMÁGENES Y DE VÍDEO**

Unidad 7. Editor de imágenes Gimp. 5 semanas.

Unidad 8: Editor de vídeo Openshot. 5 semanas.

## EVALUACION.

Rúbrica para cada unidad.

Indicadores de logro	
1	No asimila ni aplica los contenidos mínimos.
2	Asimila y aplica los contenidos mínimos.
3	Asimila y aplica la mayoría de los contenidos.
4	Asimila y aplica todos los contenidos correctamente.

## RECUPERACIONES.

Habrà un examen de recuperación por cada trimestre, una vez concluido el mismo.

En cuanto a la calificación en junio, se tendrá en cuenta que quien haya suspendido dos o más trimestres irá con todo a la prueba final global de todo el curso, pudiendo ir con sólo una parte si sólo tiene un trimestre suspenso (después de haber hecho las recuperaciones correspondientes de cada trimestre).

A los alumnos suspensos en un trimestre, se les dará una relación con actividades correspondientes a ese trimestre para que la elaboren en casa y luego en el aula, se resuelvan los problemas que les surjan. Cambien se harán puntualmente actividades de recuerdo del trimestre anterior, en el trimestre actual.

## ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Uno de los retos fundamentales de la Educación Secundaria Obligatoria y postobligatoria, consiste en dar respuesta a las necesidades educativas de todo el alumnado. Es necesario ofrecer respuestas diferenciadas en función de la diversidad del alumnado. Para lograr este ajuste, pueden llevarse a cabo las siguientes medidas:

Actividades diversas y graduadas: La diversificación de actividades, por un lado permite conectar con los diferentes intereses de los alumnos y por otro lado realizarán todo tipo de actividades y no se limitarán únicamente a aquéllas que más sencillas le resulten. La diversificación de tareas a las que se les da la misma valoración aumenta la autoestima de los alumnos. El profesor tendrá que graduar las dificultades de los contenidos dentro de la unidad didáctica. A su vez, una misma actividad puede plantearse con varios grados de exigencia, trabajando con algunos alumnos sólo los contenidos mínimos previamente seleccionados que entren en ella. Entre la variada gama de actividades que pueden utilizarse para que se realice un aprendizaje efectivo y se pueda responder a la diversidad de intereses y niveles de la clase.

Actividades de desarrollo: encaminadas a adquirir los contenidos programados. Existen diferentes tipos:

- Actividades para detectar las ideas previas.
- Actividades de descubrimiento dirigido.
- Actividades de tipo autoevaluación.
- Actividades de consolidación: esquemas, mapas conceptuales, etc.
- Actividades de investigación libre.
- Realización de pequeños proyectos.
- Resolución de problemas.
- Actividades encaminadas a la búsqueda de información.

Actividades de recuperación: programadas para alumnos que no han alcanzado los conocimientos trabajados. Podrían ser muchas de las ya utilizadas descompuestas en otras más sencillas.

Actividades de ampliación: permitirán desarrollar adecuadamente las capacidades de los alumnos más aventajados. Son especialmente útiles las investigaciones libres y la resolución de problemas de papel y lápiz, con diferentes grados de dificultad. Es importante diseñarlas con un grado alto de autonomía porque permiten al profesor atender a la vez a otros alumnos que lo necesiten más.

## TEMAS TRANSVERSALES

La informática es un área multidisciplinar, que permite contextualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje a contenidos de otras materias, a temáticas relativas al patrimonio de Andalucía y a los elementos transversales de currículo, mediante el uso de aplicaciones y herramientas informáticas.

En cada una de las áreas que forman el curso académico se establece una relación entre los contenidos de cada una de ellas y la informática. Así se puede ver la informática como una herramienta de trabajo en apoyo y/o complemento de otras áreas. Esta relación entre áreas garantiza la transversalidad que la informática tiene para con ellas.

## **METODOLOGÍA**

En Educación Secundaria Obligatoria, la metodología debe centrarse en el uso básico de la informática aplicada en desarrollar la competencia digital y, de manera integrada, contribuir al resto de competencias clave.

En concreto, se debe promover que los alumnos y las alumnas sean capaces de expresarse correctamente de forma oral, presentando en público sus creaciones y propuestas, comunicarse con sus compañeros de manera respetuosa y cordial, redactar documentación y consolidar el hábito de la lectura; aprender a aprender en un ámbito de conocimiento en continuo proceso de cambio que fomenta el desarrollo de estrategias de meta-aprendizaje; trabajar individualmente y en equipo de manera autónoma, construyendo y compartiendo el conocimiento, llegando a acuerdos sobre las responsabilidades propias y las de sus compañeros; tomar decisiones, planificar, organizar el trabajo y evaluar los resultados; crear contenido digital, entendiendo las posibilidades que ofrece como una forma de expresión personal y cultural, y de usarlo de forma segura y responsable.

Para llevar a cabo un enfoque competencial, el alumnado en Educación Secundaria Obligatoria realizará proyectos cooperativos en un marco de trabajo digital, que se encuadren en los bloques de contenidos de la materia, y que tengan como objetivo la creación y publicación de contenidos digitales.

Por último, los entornos de aprendizaje online dinamizan el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando tres aspectos clave: la interacción con el alumnado, la atención personalizada y la evaluación. Con el objetivo de orientar el proceso, ajustarse al nivel competencial inicial del alumnado y respetar los distintos ritmos de aprendizaje, se propone la utilización de entornos de aprendizaje online. Estos entornos deben incluir formularios automatizados que permitan la autoevaluación y coevaluación del aprendizaje por parte de alumnos y alumnas, la evaluación del nivel inicial, de la realización de los proyectos, del desarrollo competencial y del grado de cumplimiento de los criterios; repositorios de los contenidos digitales, documentación y tareas, que permitan hacer un seguimiento del trabajo individual y grupal de los estudiantes a lo largo del curso y visualizar su evolución.

## **DIDÁCTICA**

Todas las unidades de la programación de contenidos tienen la misma estructura: están divididas en una serie de apartados que siempre aparecen en el mismo orden. El objetivo con el que se han diseñado estos apartados es proponer un amplio conjunto de actividades de muy diversa índole.

El material didáctico lo proporcionará el profesor desglosado en bloques.

Entre los recursos didácticos contamos con 15 ordenadores personales (habrá 2 personas por ordenador como máximo), cañón para proyecciones, reproductor multimedia y acceso a internet. Acceso al servidor de contenidos escuela TIC 2.0



## PLAN LECTOR DEL CENTRO

10 minutos dedicados a la lectura en cada sesión con textos relacionados con las TIC.

## MECANISMOS PARA LA REVISIÓN, SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.

La finalidad de la evaluación educativa es mejorar el proceso de aprendizaje de cada alumno, el funcionamiento del grupo clase y nuestra propia práctica.

Para la revisión, seguimiento y evaluación de la programación, me baso en los siguientes ítems y compruebo concordancia entre la evolución del grupo y lo estipulado en la programación:

1. Tener en cuenta el procedimiento general, que concreto en mi programación de aula, para la evaluación de los aprendizajes de acuerdo con la programación de área.
2. Aplicar los estándares de evaluación de acuerdo con las programaciones de áreas,
3. Realizar una evaluación inicial a principio de curso, para ajustar la programación, en la que tengo en cuenta la opinión del Equipo Educativo y el Departamento de Orientación.
4. Utilizar sistemáticamente procedimientos e instrumentos variados de recogida de información (registro de observaciones, actividades del alumno)
5. Corregir y explicar -habitual y sistemáticamente- los trabajos y actividades de los alumnos y, dar pautas para la mejora de sus aprendizajes.
6. Usar estrategias y procedimientos de autoevaluación y coevaluación en grupo que favorezcan la participación de los alumnos en la evaluación.
7. Utilizar diferentes técnicas de evaluación en función de la diversidad de alumnos/as
8. Utilizar diferentes medios para informar a padres, profesores y alumnos (sesiones de evaluación, información personalizada a petición del tutor o padres, reuniones equipo educativo) de los resultados de la evaluación y/o en el momento en la que se produzca la petición.

## LEGISLACION.

- ✓ Ley Orgánica 8/2013 de 9 de mayo, de Educación para la Mejora de la Calidad Educativa, LOMCE.
- ✓ Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.
- ✓ Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- ✓ Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.