

**DEPARTAMENTO DE INFORMATICA**  
**I. E. S. SANTISIMA TRINIDAD**

**PROGRAMACIÓN DE AREA**

**INFORMÁTICA APLICADA**

**4º E.S.O.**

**CURSO 2014/2015**

## PROFESORES

Montserrat Ruiz Rodríguez Informática Aplicada 4º ESO grupo A-B-C-D

Montserrat Ruiz Rodríguez Informática Aplicada 4º ESO grupo A-B- C-D

## 1. INTRODUCCIÓN

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) Hardware y software. Conceptos generales.
- b) Organización de la información en los ordenadores.
- c) El entorno Guadalinex/Ubuntu.
- d) La utilización de un procesador de texto.
- e) El manejo de una hoja de cálculo.
- f) Creación de presentaciones.
- g) Diseño web.
- f) Las posibilidades de la Telemática.

Estos bloques, salvo los dos primeros, pueden ser independientes. En función de las prioridades del alumnado se elegirán uno u otros bloques, sin necesidad de coincidir exactamente con la estructura presentada. Por ello, preferimos que se plantee el objetivo prioritario de conseguir que los alumnos y alumnas obtengan unas ideas y conceptos claros de la herramienta utilizada. Estos conceptos deben permitirles, posteriormente, investigar sobre dichas herramientas o sobre cualquiera de las otras aplicaciones expuestas.

El último apartado (posibilidades de la telemática) se irá intercalando con el resto de bloques a lo largo de todo el curso en atención al interés y aplicaciones que suscita entre el alumnado.

Es necesario tener en cuenta el carácter optativo de este área cuando se elabora la programación de la misma. Informática Aplicada se oferta en 3º y en 4º. No todos los alumnos matriculados en 3º la escogen en su matrícula, pero sí es posible que la elijan cuando pasan a 4º. Entonces es necesario volver a incidir sobre los conceptos estudiados en 3º para que los nuevos alumnos (no matriculados en 3º de esta área) los adquieran y para que al resto les sirva como repaso y consolidación.

La exploración inicial da como resultado diferentes niveles, dependiendo principalmente si en 3º de ESO se ha cursado este área o no. En general, todos han tenido contacto con el entorno Guadalinex/Ubuntu debido al uso de las TIC en los cursos anterior; pero tienen pocos conocimientos en cuanto a las aplicaciones ofimáticas propias de este sistema.

Por grupos: el formado por los alumnos de los grupos ABD tienen un nivel muy bajo, porque no estuvieron matriculados en 3º de ESO y porque la mayoría de ellos son alumnos de diversificación. El grupo formado por alumnos de los grupos ABC es el más heterogéneo pues hay alumnos con más conocimientos que otros, debido a que unos cursaron en 3º y otros no informática aplicada. El grupo formado por alumnos de los grupos ACD es bastante homogéneo pues en su mayoría han cursado informática en 3º y tienen un buen nivel para el curso que acaban de iniciar.

## 2. METODOLOGÍA

Toda situación de aprendizaje debe partir de los contenidos, tanto conceptuales como procedimentales o actitudinales y experiencias del alumno/a, es decir, de aquello que constituye su esquema de conocimiento previo. Los nuevos contenidos que constituyen el aprendizaje deben ser formulados de manera tal que el alumno/a pueda relacionarlos con su esquema previo. Los contenidos deben organizarse en esquemas conceptuales, o sea, en un conjunto ordenado de informaciones que pueda ser conectado a la estructura cognitiva del alumnado.

Para la adquisición de los nuevos conocimientos, es útil presentar al principio un conjunto de conceptos y relaciones de la materia objeto del aprendizaje, organizado de tal manera que permita la inclusión en él de otros contenidos: conceptos, procedimientos y actitudes.

La organización del conocimiento de esta forma supone un esfuerzo de adaptación de la estructura interna de los conocimientos informáticos a la estructura cognitiva del alumnado y esto supone que el aprendizaje sea significativo.

El aprendizaje significativo tiene cuatro principios fundamentales con importantes implicaciones metodológicas en el trabajo del profesor con el alumnado:

**1. Asimilación activa de los contenidos.** Ello supone una intensa actividad por parte del alumno/a, que ha de establecer relaciones entre los nuevos contenidos y su propia estructura cognitiva. Para ayudar a este proceso, el profesor debe:

- Suscitar en el alumnado conocimiento y experiencias relevantes respecto del conocimiento que se le propone.
- Tener en cuenta los conocimientos previos del alumno o de la alumna y la conexión que pueda establecer con los nuevos contenidos.
- Fijar los contenidos y predisponer favorablemente al alumnado.

**2. Construcción, organización y modificación de los conocimientos.** Ello supone en el trabajo del profesor:

- El diseño de la presentación previa, a la vez general y concreta, de los conceptos y relaciones fundamentales.
- La activación de los conceptos que el alumnado posee o la formación de los mismos por medio de actividades y ejemplos.
- El resultado debe ser la modificación de la estructura cognitiva del alumnado. Éste no sólo aprende nuevos conceptos sino que, sobre todo, aprende a aprender.

**3. Diferenciación progresiva de los contenidos,** que implica:

- La ampliación progresiva de conceptos por el alumnado mediante el enriquecimiento de sus conceptos previos del aprendizaje en cuestión: análisis-síntesis, clasificación y ordenación.
- La organización previa de los materiales por el profesor: secuencia de los contenidos.

**4. Solución de las dificultades de aprendizaje:**

- Durante el proceso de aprendizaje pueden producirse conceptos contradictorios o no debidamente integrados en la estructura cognitiva del alumno o de la alumna. El profesor contribuye a prevenir las dificultades mediante una buena secuencia de los contenidos y a superarlas con su orientación al

alumnado. Será necesario tener presente esta concepción de aprendizaje cuando se tomen decisiones sobre los criterios de diseño de actividades de aprendizaje y de evaluación.

#### **ACTIVIDADES:**

- 10 minutos dedicados a la lectura en cada sesión.
- Dado el carácter práctico de este área, las actividades se hacen directamente en ordenadores, utilizando el procesador de textos como herramienta principal de trabajo, lo cual conlleva a realizar tareas de escritura.

Realización de presentaciones que cada alumno expondrá y explicará al grupo. La temática de estas presentaciones tocará temas, no necesariamente de contenido informático, de interés académico para los alumnos.

### **3. DIDÁCTICA**

Todas las unidades de la programación de contenidos tienen la misma estructura, formada por una serie de apartados que siempre se presentan 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 libro de texto es **Informática Linux para la ESO** de la editorial Casals.

Además habrá un material didáctico adicional que 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

### **4. OBJETIVOS GENERALES**

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, almacenar gran cantidad de datos, realizar cálculos, dibujar, multimedia y comunicaciones.
2. **Saber como se organiza la información en un ordenador y como se representa internamente, así como conocer las distintas medidas.**
3. **Conocer el entorno gráficos 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.
4. **Conocer y utilizar un procesador de textos** para editar trabajos escritos, que incluyan tablas, columnas y otros elementos gráficos.
5. **Conocer y usar una hoja de cálculo** para realizar operaciones aritméticas básicas, interpretar los resultados obtenidos y representarlos gráficamente.
6. **Conocer y usar un editor de presentaciones:** para componer diapositivas electrónicas que sirvan como soporte a exposiciones.
7. **Aprender a elaborar un conjunto de páginas web que conforman la información a publicar en Internet.**
8. **Utilizar herramientas propias de las tecnologías de la información** con un manejo suficiente para comunicarse telemáticamente, transferir informaciones, participar en foros telemáticos y solucionar los problemas básicos que se le plantean en cada entorno. Así como entender el concepto de privacidad para mostrar un comportamiento ético en la administración y en la difusión de la información.

### **5. COMPETENCIAS BASICAS**

La asignatura de Informática Aplicada de 4º de ESO contribuye a la adquisición de las ocho competencias básicas propuestas en el marco de la Unión Europea para todo el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria:

### 1. Competencia en comunicación lingüística (CL)

Contribuye de manera importante en la adquisición de la **competencia en comunicación lingüística**, especialmente en los aspectos de la misma relacionados con el lenguaje escrito y las **lenguas extranjeras**. Desenvolverse ante fuentes de información y situaciones comunicativas diversas permite consolidar las destrezas lectoras, a la vez que la utilización de aplicaciones de procesamiento de texto posibilita la composición de textos con diferentes finalidades comunicativas. La interacción en lenguas extranjeras colaborará a la consecución de un uso funcional de las mismas.

### 2. Competencia matemática (CM)

Contribuye de manera parcial a la adquisición de la **competencia matemática**, aportando la destreza en el uso de aplicaciones de **hoja de cálculo** que permiten utilizar técnicas productivas para calcular, representar e interpretar datos matemáticos y su aplicación a la resolución de problemas. Por otra parte, la utilización de **aplicaciones interactivas** como **Wiris** y **GeoGebra**, en modo local o remoto, permitirá la formulación y comprobación de hipótesis acerca de los cambios producidos por la modificación de datos en escenarios diversos.

### 3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico (CF)

A la adquisición de la **competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico** se contribuye en tanto que proporciona destrezas para la obtención de información cualitativa y cuantitativa que acepte la resolución de problemas sobre el espacio físico. La posibilidad de interactuar con aplicaciones de simulación que permitan observar procesos cuya reproducción resulte especialmente difícil o peligrosa colabora igualmente a una mejor comprensión de los fenómenos físicos.

### 4. Competencia de tratamiento de la información y competencia digital (CD)

Esta materia contribuye de manera plena a la adquisición de la **competencia referida al tratamiento de la información y competencia digital**, imprescindible para desenvolverse en un mundo que cambia, y nos cambia, empujado por el constante flujo de información generado y transmitido mediante unas tecnologías de la información cada vez más potentes y omnipresentes.

En la sociedad de la información, las tecnologías de la información y la comunicación ofrecen al sujeto la posibilidad de convertirse en creador y difusor de conocimiento a través de su comunicación con otros sujetos interconectados por medio de redes de información. La adaptación al ritmo evolutivo de la sociedad del conocimiento requiere que la educación obligatoria dote al alumnado de una competencia en la que los conocimientos de índole más tecnológica se pongan al servicio de unas destrezas que le sirvan para acceder a la información allí donde se encuentre, utilizando una multiplicidad de dispositivos y siendo capaz de seleccionar los datos relevantes para ponerlos en relación con sus conocimientos previos y generar bloques de conocimiento más complejos. Los contenidos de la materia de Informática contribuyen en alto grado a la consecución de este componente de la competencia.

Sobre esta capa básica se solapa el desarrollo de la capacidad para integrar las informaciones, reelaborarlas y producir documentos susceptibles de comunicarse con los demás en diversos formatos y por diferentes medios, tanto físicos como telemáticos. Estas actividades implican el progresivo fortalecimiento del pensamiento crítico ante las producciones ajenas y propias, la utilización de la creatividad como ingrediente esencial en la elaboración de nuevos contenidos y el enriquecimiento de las destrezas comunicativas adaptadas a diferentes contextos. Incorporar a los comportamientos cotidianos el intercambio de contenidos será posible gracias a la adopción de una actitud positiva hacia la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación. Esa actitud abierta, favorecida por la adquisición de conductas tendentes a mantener entornos seguros, permitirá proyectar hacia el futuro los conocimientos adquiridos en la fase escolar. Dicha proyección fomentará la adopción crítica de los avances tecnológicos y las modificaciones sociales que éstos produzcan.

Desde este planteamiento, los conocimientos de tipo técnico se deben enfocar al desarrollo de destrezas y actitudes que posibiliten la localización e interpretación de la información para utilizarla y ampliar horizontes comunicándola a los otros y accediendo a la creciente oferta de servicios de la sociedad del conocimiento, de forma que se evite la exclusión de individuos y grupos. De esta forma se contribuirá de forma plena a la adquisición de la competencia, mientras que centrarse en el conocimiento exhaustivo de las herramientas no contribuiría sino a dificultar la adaptación a las innovaciones que dejarían obsoletos a corto plazo los conocimientos adquiridos.

### 5. Competencia social y ciudadana (CS)

La contribución a la adquisición de la **competencia social y ciudadana** se centra en que, en tanto que aporta destrezas necesarias para la búsqueda, obtención, registro, interpretación y análisis requeridos para una correcta interpretación de los fenómenos sociales e históricos, permite acceder en tiempo real a las fuentes de información que conforman la visión de la actualidad. Se posibilita de este modo la adquisición de perspectivas múltiples que favorezcan la adquisición de una conciencia ciudadana comprometida en la mejora de su propia realidad social. La posibilidad de compartir ideas y opiniones a través de la participación en redes sociales brinda unas posibilidades insospechadas para ampliar la capacidad de intervenir en la vida ciudadana, no siendo ajeno a esta participación el acceso a servicios relacionados con la administración digital en sus diversas facetas.

### 6. Competencia cultural y artística (CC)

Además, la materia contribuye de manera parcial a la adquisición de la **competencia cultural y artística** en cuanto que ésta incluye el acceso a las manifestaciones culturales y el desarrollo de la capacidad para expresarse mediante algunos códigos artísticos. Los contenidos referidos al acceso a la información, que incluye las manifestaciones de arte digital y la posibilidad de disponer de informaciones sobre obras artísticas no digitales inaccesibles físicamente, la captación de contenidos multimedia y la utilización de aplicaciones para su tratamiento, así como la creación de nuevos contenidos multimedia que integren informaciones manifestadas en diferentes lenguajes, colaboran al enriquecimiento de la imaginación, la creatividad y la asunción de reglas no ajenas a convenciones compositivas y expresivas basadas en el conocimiento artístico.

### 7. Competencia para aprender a aprender (CA)

La contribución a la adquisición de la **competencia para aprender a aprender** está relacionada con el conocimiento de la forma de acceder e interactuar en entornos virtuales de aprendizaje, lo que capacita para la continuación autónoma del aprendizaje una vez finalizada la escolaridad obligatoria. En este empeño contribuye decisivamente la capacidad desarrollada por la materia para obtener información, transformarla en conocimiento propio y comunicar lo aprendido poniéndolo en común con los demás.

### 8. Competencia de autonomía e iniciativa personal (CP)

Por último, contribuye a la **competencia de autonomía e iniciativa personal** en la medida en que un entorno tecnológico cambiante exige una constante adaptación. La aparición de nuevos dispositivos y aplicaciones asociadas, los nuevos campos de conocimiento, la variabilidad de los entornos y oportunidades de comunicación exigen la reformulación de las estrategias y la adopción de nuevos puntos de vista que posibiliten la resolución de situaciones progresivamente más complejas y multifacéticas.

## 6. CONTENIDOS GENERALES

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

**Unidad 1.** Hardware y software. Conceptos generales.

**Unidad 2.** Organización y representación de la información en el ordenador.

**Unidad 3.** El entorno Guadalinex/Ubuntu

Competencias del bloque: CD, CL, CA, CP, CM

### BLOQUE II: PROCESADOR DE TEXTOS

**Unidad 4.** Empezando con Open Office Writer.

**Unidad 5.** Progresando en Open Office Writer.

Competencias del bloque: CD, CL, CA, CP, CS

### BLOQUE III: HOJA DE CÁLCULO

**Unidad 6.** Empezando con Open Office Calc.

**Unidad 7.** Progresando en Open Office Calc.

Competencias del bloque: CD, CL, CA, CP, CM, CS

## **BLOQUE IV: PRESENTACIONES.**

**Unidad 8:** Open Office Impress.

Competencias del bloque: CD, CL, CA, CP, CC, CS

## **BLOQUE V: EDITORES WEB**

**Unidad 9:** Diseño, elaboración e integración de componentes web.

Competencias del bloque: CD, CL, CA, CP, CC, CS

## **Bloque VI: TELEMÁTICA**

**Unidad 10:** Internet.

Competencias del bloque: CD, CL, CA, CP, CS

# **7. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN**

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

Se pretende en este bloque conocer y diferenciar el Hardware y software.

El entorno Guadalinex/Ubuntu se concibe como sistema operativo multimedia. Además de estudiarse las características funcionales del entorno Guadalinex/Ubuntu, en este bloque se han de tratar aspectos de control de los periféricos: Impresora y sus posibilidades (tipos de letra, instalaciones, etc. ), pantalla (control de sus diferentes resoluciones), etc.

### **Temporalización**

**Unidad 1.** Hardware y software. 6 horas (2 semanas)

**Unidad 2.** Organización y representación de la información en el ordenador. 6 horas (2 semanas)

**Unidad 3.** Guadalinex/Ubuntu. 6 horas (2 semanas)

### **Objetivos específicos**

- Conocer los distintos componentes del ordenador y sus periféricos diferenciando los que son de entrada y salida, y los que son al mismo tiempo de entrada/salida.
- Diferenciar entre hardware y software. Clasificando el software: básico, de aplicaciones y lenguajes de programación.
- Saber como se organiza la información en un ordenador y como se representa internamente, así como conocer las distintas medidas.
- Conocer entornos informáticos gráficos, los menús e iconos comunes a muchas aplicaciones.
- Conocer el entorno gráfico Guadalinex/Ubuntu, sus herramientas básicas.

## **CONTENIDOS**

### **Conceptos**

Las 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.

### **Procedimientos**

- Manejo de las utilidades y de los accesorios del entorno operativo gráfico.
- Realización práctica de tareas de mantenimiento de directorios, archivos, gestión del disco duro y de disquetes.
- Configuración de la pantalla y sus distintas resoluciones. Configuración de la impresora. Manejo de los distintos tipos de letra, controladores de teclado, escritorio, etc.

**Actitudes**

- Valoración del entorno Guadalinex/Ubuntu como herramienta de ayuda en el manejo del ordenador y sus periféricos.
- Curiosidad por investigar las posibilidades de los periféricos y utilidades por encima de las prestaciones estándar.
- Valoración crítica de las aportaciones del ordenador al desarrollo de la sociedad y sus aspectos discutibles.

**Criterios de evaluación mínimos (5 puntos)**

- Identificar y diferenciar las funciones de los distintos elementos físicos que componen el ordenador.
- Preparar y organizar en soporte magnético utilizando el entorno Guadalinex/Ubuntu.

**Criterios de evaluación (6-10 puntos)**

- Identificar y diferenciar las funciones de los distintos elementos físicos que componen el ordenador, relacionando y utilizando los dispositivos de almacenamiento y los periféricos.
- Preparar y organizar en soporte magnético utilizando el entorno Guadalinex/Ubuntu.
- Utilizar las diversas herramientas del entorno Guadalinex/Ubuntu, para resolver problemas que necesitan de las características multitarea y multimedia.
- Organizar y configurar el entorno Guadalinex/Ubuntu para adaptarlo a las necesidades concretas de cada usuario.

<b>COMPETENCIAS/SUBCOMPETENCIAS BLOQUE I</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>
<b>Competencia lingüística</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Usar fuentes de información y situaciones de comunicación diversas para consolidar las destrezas lectoras.</li> <li>•Utilizar aplicaciones de procesamiento de textos para diferentes finalidades educativas.</li> <li>•Interactuar en lenguas extranjeras para conseguir un uso funcional de las mismas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Investigar la evolución histórica de los ordenadores y el microprocesador.</li> <li>•Realizar tareas sencillas de instalación y configuración hardware.</li> <li>•Buscar en a través de Internet las últimas novedades hardware.</li> </ul>
<b>Competencia matemática</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Usar aplicaciones de hoja de cálculo para el manejo de técnicas de cálculo y de representación e interpretación de datos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Realizar correctamente documentos donde veamos los componentes hardware existentes.</li> </ul>
<b>Digital y tratamiento de la información</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Convertirse en creador y difusor de conocimientos a través de la comunicación con otros sujetos interconectados por medio de redes de información.</li> <li>•Acceder a la información desde múltiples dispositivos y ubicaciones para seleccionar datos relevantes con el fin de relacionarlos con los conocimientos previos y generar así bloques de comprensión más complejos.</li> <li>•Integrar información, reelaborarla y producir documentos que puedan ser difundidos en distintos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Conocer la definición y principales funciones de los componentes hardware.</li> <li>•Investigar la evolución histórica de los ordenadores y el microprocesador.</li> <li>•Realizar tareas sencillas de instalación y configuración hardware.</li> <li>•Diferenciar los diferentes dispositivos de entrada y de salida.</li> <li>•Diferenciar los distintos tipos de almacenamiento.</li> </ul>

<p>formatos y por diferentes medios.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Localizar e interpretar la información para utilizarla, difundirla y permitir que todos los individuos y grupos sociales puedan acceder a la creciente oferta de servicios de la sociedad del conocimiento.</li> </ul>	
<p><b>Aprender de forma autónoma a lo largo de la vida</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Obtener información, transformarla en conocimiento propio y comunicar lo aprendido a los demás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Conocer la definición y principales funciones hardware</li> <li>•Investigar la evolución histórica de los ordenadores y el microprocesador.</li> <li>•Realizar tareas sencillas de instalación y configuración de hardware.</li> <li>•Diferenciar los componentes hardware.</li> </ul>
<p><b>Autonomía e iniciativa personal</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Adaptarse a un entorno tecnológico cambiante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Todos los de la unidad.</li> </ul>

## BLOQUE II: PROCESADOR DE TEXTOS

Se pretende en este bloque componer documentos que incluyan elementos gráficos.

El uso del procesador de textos facilitará al alumno el diseño, la realización e impresión de trabajos escritos y le familiarizará con los elementos comunes a los otros programas del entorno Guadalinex/Ubuntu.

### Temporalización

**Unidad 3.** Empezando con Open Office Writer. 9 horas (3 semanas)

**Unidad 4.** Progresando en Open Office Writer. 12 horas (4 semanas)

### Objetivos específicos

- Escribir y borrar, seleccionar y mover bloques de texto, abrir y guardar los documentos.
- Organizar la presentación de los documentos, utilizar formatos y fuentes de letras y revisar la ortografía.
- Organizar la información textual para presentarla en tablas y columnas.
- Crear documentos que integren texto y gráficos, seleccionar y usar imágenes en los documentos.

### Contenidos

#### Conceptos

- Edición y modificación de documentos.
- Formatos, fuentes y estilos.
- Columnas, tablas y otros elementos gráficos.

#### Procedimientos

- Abrir y guardar documentos.
- Editar texto y formatearlo.
- Insertar elementos gráficos para dar una presentación atractiva a los documentos.

**Actitudes**

- Gusto por la presentación correcta de los documentos escritos.
- Curiosidad por averiguar las prestaciones de los programas procesadores de textos para facilitar las tareas de tratamiento de la información textual.

**Criterios de evaluación mínimos (5 puntos)**

- Conocer las posibilidades del procesador de textos para la realización de documentos escritos.
- Producir textos escritos de formatos sencillos: cartas, informes.

**Criterios de evaluación (6-10 puntos)**

- Conocer las posibilidades del procesador de textos para la realización de documentos escritos.
- Producir textos escritos de diferentes formatos: cartas, informes, esquemas, portadas, trabajos, folletos, etc.

Integrar elementos gráficos y texto en los documentos.

<p align="center"><b>COMPETENCIAS/SUBCOMPETENCIAS BLOQUE II</b></p>	<p align="center"><b>CRITERIOS DE EVALUACION</b></p>
<p><b>Competencia lingüística</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Usar fuentes de información y situaciones de comunicación diversas para consolidar las destrezas lectoras.</li> <li>•Utilizar aplicaciones de procesamiento de textos para diferentes finalidades educativas.</li> <li>•Interactuar en lenguas extranjeras para conseguir un uso funcional de las mismas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Conocer las posibilidades del procesador de textos para la realización de documentos escritos.</li> <li>•Producir textos escritos de diferentes formatos: cartas, informes, esquemas, portadas, trabajos, folletos, etc.</li> <li>•Manejar con soltura software de edición de textos.</li> <li>•Elaborar plantillas de documentos para ser utilizadas en nuevos proyectos.</li> <li>•Integrar correctamente los elementos que forman parte de un documento.</li> </ul>
<p><b>Digital y tratamiento de la información</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Convertirse en creador y difusor de conocimientos a través de la comunicación con otros sujetos interconectados por medio de redes de información.</li> <li>•Acceder a la información desde múltiples dispositivos y ubicaciones para seleccionar datos relevantes con el fin de relacionarlos con los conocimientos previos y generar así bloques de comprensión más complejos.</li> <li>•Integrar información, reelaborarla y producir documentos que puedan ser difundidos en distintos formatos y por diferentes medios.</li> <li>•Localizar e interpretar la información para utilizarla, difundirla y permitir que todos los individuos y grupos sociales puedan acceder a la creciente oferta de servicios de la sociedad del conocimiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Conocer las posibilidades del procesador de textos para la realización de documentos escritos.</li> <li>•Producir textos escritos de diferentes formatos: cartas, informes, esquemas, portadas, trabajos, folletos, etc.</li> <li>•Manejar con soltura software de edición de textos.</li> <li>•Elaborar plantillas de documentos para ser utilizadas en nuevos proyectos.</li> <li>•Integrar correctamente los elementos que forman parte de un documento.</li> </ul>
<p><b>Social y ciudadana</b></p>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>•Buscar, obtener, registrar, analizar e interpretar información sobre los fenómenos sociales e históricos.</li> <li>•Compartir ideas y opiniones a través de la participación en redes sociales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Todos los de la unidad.</li> </ul>
<p><b>Aprender de forma autónoma a lo largo de la vida</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Acceder e interactuar en entornos virtuales de aprendizaje.</li> <li>•Obtener información, transformarla en conocimiento propio y comunicar lo aprendido a los demás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Todos los de la unidad.</li> </ul>
<p><b>Autonomía e iniciativa personal</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Adaptarse a un entorno tecnológico cambiante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Todos los de la unidad.</li> </ul>

### BLOQUE III: HOJA DE CÁLCULO

En este bloque se pretende conocer y utilizar tanto la hoja de cálculo como sus gráficos.

El hilo conductor se verá desde una doble perspectiva: La resolución de problemas básicos a través de las actividades de cada unidad y la interpretación de los resultados con su representación gráfica.

También se introduce el estudio de las funciones incorporadas en la hoja de cálculo, como una potente herramienta de programación de la hoja de cálculo.

#### Temporalización

**Unidad 5.** Empezando con Open Office Calc. 12 horas (4 semanas)

**Unidad 6.** Progresando en Open Office Calc. 12 horas (4 semanas)

#### Objetivos específicos

- Adquirir destrezas en el manejo de una Hoja de cálculo para emplearla en la resolución de situaciones y problemas que requieren su utilización.
- Reconocer una Hoja de cálculo como entorno programable orientado a resolver problemas de cálculo.
- Representar gráficamente datos y los resultados obtenidos utilizando hojas de cálculo.

#### Contenidos

##### Conceptos

- Diferentes formatos de las celdas y rangos en la hoja de cálculo.
- Copia relativa y absoluta de rangos.
- Sintaxis de las fórmulas y funciones.
- Conocimiento de los diferentes tipos de gráficos asociados.

##### Procedimientos

- Realización de aplicaciones sencillas de la Hoja de Cálculo. Utilización de las características de búsqueda de objetivos como paradigma de la potencia de esta herramienta.
- Manejo de la Hoja de Cálculo como entorno de simulación de procesos representables numéricamente. Ejemplos procedentes de física, sociología, economía, etc.
- Representación gráfica de datos. Resolución de problemas sencillos, su representación gráfica e interpretación de los gráficos. Análisis de las variaciones en los gráficos al variar los parámetros.

**Actitudes**

- Valoración de la importancia de las Hojas de Cálculo y programas afines en la economía, industria, investigación, fabricación, estadística, etc.
- Curiosidad por las soluciones alternativas o distintas que permite la búsqueda de objetivos.
- Gusto por explorar las posibilidades de la Hoja de Cálculo como herramienta.
- Apreciación de la importancia de tener modelos matemáticos o numéricos de los fenómenos que se pretende investigar.

**Criterios de evaluación mínimos (5 puntos)**

- Utilizar una Hoja de cálculo para resolver situaciones y problemas.
- Interpretar los resultados obtenidos y representarlos gráficamente.

**Criterios de evaluación (6-10 puntos)**

- Utilizar una Hoja de cálculo para resolver situaciones y problemas.
- Utilizar una Hoja de cálculo como entorno programable para resolver situaciones y problemas.
- INTERPRETAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS Y REPRESENTARLOS GRÁFICAMENTE.

COMPETENCIAS/SUBCOMPETENCIAS BLOQUE III	CRITERIOS DE EVALUACION
<b>Competencia matemática</b>	
Usar aplicaciones de hoja de cálculo para el manejo de técnicas de cálculo y de representación e interpretación de datos. Utilizar aplicaciones interactivas que permitan la formulación y comprobación de hipótesis.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Conocer las posibilidades del la hoja de calculo para la realización de gráficos y cálculos.</li> <li>•Elaborar plantillas con la hoja de cálculo para ser utilizadas en nuevos proyectos.</li> <li>•Integrar correctamente los elementos que forman parte de un documento.</li> <li>•Utilizar una Hoja de cálculo para resolver situaciones y problemas.</li> <li>•Interpretar los resultados obtenidos y representarlos gráficamente.</li> </ul>
<b>Competencia lingüística</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Usar fuentes de información y situaciones de comunicación diversas para consolidar las destrezas lectoras.</li> </ul> <b>Interactuar en lenguas extranjeras para conseguir un uso funcional de las mismas.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Todos los de la unidad.</li> </ul>
<b>Digital y tratamiento de la información</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Convertirse en creador y difusor de conocimientos a través de la comunicación con otros sujetos interconectados por medio de redes de información.</li> <li>•Acceder a la información desde múltiples dispositivos y ubicaciones para seleccionar datos relevantes con el fin de relacionarlos con los conocimientos previos y generar así bloques de comprensión más complejos.</li> <li>•Integrar información, reelaborarla y producir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Utilizar una Hoja de cálculo para resolver situaciones y problemas.</li> <li>•Manejar con soltura software de hoja de cálculo.</li> <li>•Elaborar plantillas para ser utilizadas en nuevos proyectos.</li> </ul>

documentos que puedan ser difundidos en distintos formatos y por diferentes medios. •Localizar e interpretar la información para utilizarla, difundirla y permitir que todos los individuos y grupos sociales puedan acceder a la creciente oferta de servicios de la sociedad del conocimiento.	
<b>Social y ciudadana</b>	
•Buscar, obtener, registrar, analizar e interpretar información sobre los fenómenos sociales e históricos. •Compartir ideas y opiniones a través de la participación en redes sociales.	•Todos los de la unidad.
<b>Aprender de forma autónoma a lo largo de la vida</b>	
•Acceder e interactuar en entornos virtuales de aprendizaje. •Obtener información, transformarla en conocimiento propio y comunicar lo aprendido a los demás.	•Todos los de la unidad.
<b>Autonomía e iniciativa personal</b>	
•Adaptarse a un entorno tecnológico cambiante.	•Todos los de la unidad.

**BLOQUE IV: PRESENTACIONES**

El objetivo de este bloque es aprender a componer diapositivas electrónicas que sirvan como soporte a exposiciones.

**Temporalización**

**Unidad 7.** Open Office Impress: 15 horas (5 semanas).

**Objetivos específicos**

- Aprender el manejo de un programa visualizador de imágenes.
- Diseñar, crear y modificar diapositivas que contienen distintos elementos: textos, imágenes, sonidos, vídeos, tablas, etc.
- Mantener una presentación de diapositivas ya creada: ordenar, modificar, eliminar, agregar, etc.
- Llevar a cabo una presentación de diapositivas ante un auditorio.
- Integrar ofimática, multimedia y presentación digital.

**Contenidos**

**Conceptos**

- Entorno de trabajo.
- Piloto automático.
- Diseño de las diapositivas.
- Transición de diapositivas. Efectos.

**Procedimientos**

- Elaboración de presentaciones de diapositivas, utilizando Open Office Impress.

- Diseño de diapositivas que contienen objetos multimedia: sonido, vídeo.
- Aplicación de efectos de animación y de transición de diapositivas.
- Integración de las presentaciones digitales con elementos que proceden de otras aplicaciones ofimáticas.

**Actitudes**

- Reconocimiento y valoración del potencial comunicativo que ofrece la tecnología multimedia.
- Interés en los avances que se realizan continuamente en la tecnología multimedia, así como en el aprendizaje de nuevas aplicaciones.
- Sensibilización ante el uso indiscriminado de la imagen como medio de comunicación.
- Saber utilizar un programa visualizador de imágenes.

**Criterios de evaluación mínimos (5 puntos)**

- Crear una presentación sencilla de diapositivas con Open Office Impess.
- Llevar a cabo una presentación de diapositivas ante un auditorio

**Criterios de evaluación mínimos (6-10 puntos)**

- Crear una presentación sencilla de diapositivas con Open Office Impess.
- Crear diapositivas que contienen esquemas y plantillas, transiciones y animaciones.
- Llevar a cabo una presentación de diapositivas ante un auditorio
- Crear diapositivas que contienen elementos multimedia, así como procedentes de otras aplicaciones ofimáticas (hoja de cálculo y procesador de textos).

COMPETENCIAS/SUBCOMPETENCIAS BLOQUE IV	CRITERIOS DE EVALUACION
<b>Competencia lingüística</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Usar fuentes de información y situaciones de comunicación diversas para consolidar las destrezas lectoras.</li> <li>•Utilizar aplicaciones de procesamiento de textos para diferentes finalidades educativas.</li> <li>•Interactuar en lenguas extranjeras para conseguir un uso funcional de las mismas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Conocer la utilidad de una presentación y diferenciar los distintos tipos de archivos.</li> <li>•Manejar con soltura software de creación de presentaciones.</li> <li>•Elaborar plantillas de presentaciones para ser utilizadas en nuevos proyectos.</li> <li>•Integrar correctamente los elementos que forman parte de una presentación.</li> <li>•Utilizar la animación y la interactividad para aumentar la calidad del trabajo con presentaciones.</li> <li>•Publicar en distintos formatos una presentación electrónica.</li> </ul>
<b>Digital y tratamiento de la información</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Convertirse en creador y difusor de conocimientos a través de la comunicación con otros sujetos interconectados por medio de redes de información.</li> <li>•Acceder a la información desde múltiples dispositivos y ubicaciones para seleccionar datos relevantes con el fin de relacionarlos con los conocimientos previos y generar así bloques de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Todos los de la unidad</li> </ul>

comprensión más complejos. •Integrar información, reelaborarla y producir documentos que puedan ser difundidos en distintos formatos y por diferentes medios. •Localizar e interpretar la información para utilizarla, difundirla y permitir que todos los individuos y grupos sociales puedan acceder a la creciente oferta de servicios de la sociedad del conocimiento.	
<b>Competencia cultural y artística</b>	
•Expresarse mediante algunos códigos lingüísticos.	•Todos los de la unidad.
<b>Social y ciudadana</b>	
•Buscar, obtener, registrar, analizar e interpretar información sobre los fenómenos sociales e históricos. •Compartir ideas y opiniones a través de la participación en redes sociales.	•Todos los de la unidad.
<b>Aprender de forma autónoma a lo largo de la vida</b>	
•Acceder e interactuar en entornos virtuales de aprendizaje. •Obtener información, transformarla en conocimiento propio y comunicar lo aprendido a los demás.	•Todos los de la unidad.
<b>Autonomía e iniciativa personal</b>	
•Adaptarse a un entorno tecnológico cambiante.	•Todos los de la unidad.

## BLOQUE V: EDITORES WEB

### Unidad 8. Editores web

En este bloque, el alumnado aprenderá a diseñar Sitios Web de una página, de varias páginas y con marcos, con la finalidad de presentar en **Internet** información referida a nosotros, a nuestras aficiones o a una empresa mediante texto, imágenes, sonido, animaciones, etc.

#### Temporalización

**Unidad 8:** Editores web 15 horas (5 semanas)

#### Objetivos específicos

- *Manejar* un programa de diseño de páginas web.
- *Insertar* texto, imágenes, tablas...
- *Modificar* las propiedades de la tabla y de las celdas.
- *Conocer* qué es un Sitio Web.
- *Crear y diseñar* una página web.
- *Utilizar* el concepto de *hipervínculo* o enlace.
- *Publicar* en **Internet** una página web.

#### Contenidos

*Conceptos*

- Vistas del editor de páginas web: diseño, dividir, código y vista previa.
- Panel de tareas.
- Lista de carpetas.
- El archivo index.htm
- Exploración.
- Temas.
- Titular de página.
- Las páginas web como entorno de información personalizada.
- Sitio Web.
- Herramienta de diseño de páginas web.
- Manejo de los enlaces o *hipervínculos*.
- Marcos.
- Protocolo de transferencia de ficheros (FTP).

*Procedimientos*

- Creación de un Sitio Web.
- Diseño de una página web sobre un tema cultural, comercial o lúdico.
- Publicación de un Sitio Web.
- Definición de «marquesina».

**Criterios de evaluación mínimos (5 puntos)**

- *Crear* un Sitio Web.
- *Diseñar* de forma atractiva una página web.
- *Mostrar* los *hipervínculos* de un Sitio Web.
- Saber publicar un sitio web en internet.

**Criterios de evaluación (6-10 puntos)**

- *Crear* un Sitio Web.
- *Diseñar* de forma atractiva una página web.
- *Identificar* los marcos.
- *Saber insertar* una tabla.
- *Generar* informes del Sitio Web.
- *Mostrar* los *hipervínculos* de un Sitio Web.
- Saber publicar un sitio web en internet.

COMPETENCIAS/SUBCOMPETENCIAS BLOQUE V	CRITERIOS DE EVALUACION
<b>Competencia lingüística</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar fuentes de información y situaciones de comunicación diversas para consolidar las destrezas lectoras.</li> <li>• Utilizar aplicaciones de procesamiento de textos para diferentes finalidades educativas.</li> <li>• Interactuar en lenguas extranjeras para conseguir un uso funcional de las mismas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer la terminología básica y el funcionamiento de la World Wide Web.</li> <li>• Manejar de forma muy básica el lenguaje HTML.</li> <li>• Manejar con soltura software sencillo de edición Web.</li> <li>• Publicar contenidos y gestionar un sitio Web constituido por varias páginas enlazadas.</li> </ul>
<b>Digital y tratamiento de la información</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Convertirse en creador y difusor de conocimientos a través de la comunicación con otros sujetos interconectados por medio de redes de información.</li> <li>• Acceder a la información desde múltiples dispositivos y ubicaciones para seleccionar datos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejar de forma muy básica el lenguaje HTML.</li> <li>• Aplicar criterios adecuados al diseño de sus páginas Web.</li> <li>• Manejar con soltura software sencillo de edición Web.</li> </ul>

<p>relevantes con el fin de relacionarlos con los conocimientos previos y generar así bloques de comprensión más complejos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Integrar información, reelaborarla y producir documentos que puedan ser difundidos en distintos formatos y por diferentes medios.</li> <li>•Localizar e interpretar la información para utilizarla, difundirla y permitir que todos los individuos y grupos sociales puedan acceder a la creciente oferta de servicios de la sociedad del conocimiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Publicar contenidos y gestionar un sitio Web constituido por varias páginas enlazadas.</li> <li>•Desarrollar contenidos para la red aplicando estándares de accesibilidad en la publicación de la información.</li> </ul>
<b>Competencia cultural y artística</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Acceder a las manifestaciones culturales.</li> <li>•Expresarse mediante algunos códigos lingüísticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Conocer la terminología básica y el funcionamiento de la World Wide Web.</li> <li>•Aplicar criterios adecuados al diseño de sus páginas Web.</li> </ul>
<b>Social y ciudadana</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Acceder en tiempo real a las fuentes de información que conforman la visión de la realidad.</li> <li>•Compartir ideas y opiniones a través de la participación en redes sociales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Conocer la terminología básica y el funcionamiento de la World Wide Web.</li> <li>•Manejar con soltura software sencillo de edición Web.</li> <li>•Publicar contenidos y gestionar un sitio Web constituido por varias páginas enlazadas.</li> <li>•Desarrollar contenidos para la red aplicando estándares de accesibilidad en la publicación de la información.</li> </ul>
<b>Aprender de forma autónoma a lo largo de la vida</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Obtener información, transformarla en conocimiento propio y comunicar lo aprendido a los demás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Manejar de forma muy básica el lenguaje HTML.</li> <li>•Manejar con soltura software sencillo de edición Web.</li> <li>•Publicar contenidos y gestionar un sitio Web constituido por varias páginas enlazadas.</li> <li>•Desarrollar contenidos para la red aplicando estándares de accesibilidad en la publicación de la información.</li> </ul>
<b>Autonomía e iniciativa personal</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Adaptarse a un entorno tecnológico cambiante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Todos los de la unidad.</li> </ul>

## BLOQUE VI: TELEMÁTICA

El objetivo de este bloque es que el alumno conozca las posibilidades de las comunicaciones por ordenador, en especial lo que nos ofrece la red Internet. Las principales herramientas son los navegadores de Web y el correo electrónico, aunque también se habla en este bloque del servicio FTP, para transferencia de ficheros, de Telnet para conectarnos a máquinas remotas y de las News, o tableros de anuncios.

### Temporalización

**Unidad 9.** Internet 18 horas (6 semanas)

La temporalización para la última unidad 9 se hará a lo largo de todo el curso. Es decir, cada seis 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.

**Objetivos específicos**

- Conocer las posibilidades de la red Internet y sus servicios: WEB, mail, FTP, Telnet, News, . . .
- Localizar, seleccionar y transferir la información que se encuentra en la red, para los diversos tipos de servidores y en los distintos formatos, desde el hipertexto a ficheros de imagen, programas, sonido, etc.
- Comprender la estructura de las direcciones de servidores en la red y de usuarios de correo electrónico.
- Comprender la importancia de Internet en la sociedad de la información en que vivimos, y aprender a respetar la privacidad de otras personas y a manejar la información de forma crítica y responsable.

**Contenidos**

**Conceptos**

- Servidores de información en la red Internet.
- Utilización del correo electrónico para el intercambio de mensajes con la posibilidad de adjuntar cualquier tipo de fichero, o lo que es lo mismo, cualquier tipo de información.
- Otros servicios de la red : transferencia de archivos, terminal remoto y noticias.
- Normas éticas en la administración, difusión y uso de la información.

**Procedimientos**

- Navegación por los hipertextos contenidos en los servidores de WEB de la red.
- Intercambio de correo electrónico adjuntando todo tipo de archivos.
- Utilización de los buscadores y de otras herramientas para localizar la información en la red.
- Transferencia de archivos.

**Actitudes**

- Actitud favorable en la comunicación y en la compartición de la información y otros recursos.
- Respeto por la privacidad de la información.
- Comportamiento ético en el manejo de la información.

**Criterios de evaluación mínimos (5 puntos)**

- Localizar y obtener determinados elemento de información.
- Enviar y recibir correo electrónico a un usuario o a varios simultáneamente.

**Criterios de evaluación (6-10 puntos)**

- Localizar y obtener determinados elemento de información, por ejemplo una cotización de bolsa, el tiempo que hará mañana, etc.
- Localizar y transferir un archivo desde un servidor de Internet.

Enviar y recibir correo electrónico a un usuario o a varios simultáneamente.

COMPETENCIAS/SUBCOMPETENCIAS BLOQUE VI	CRITERIOS DE EVALUACION
<b>Competencia lingüística</b>	
• Usar fuentes de información y situaciones de	• Definir qué es una comunidad virtual y participar en

<p>comunicación diversas para consolidar las destrezas lectoras.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Utilizar aplicaciones de procesamiento de textos para diferentes finalidades educativas.</li> <li>•Interactuar en lenguas extranjeras para conseguir un uso funcional de las mismas.</li> </ul>	<p>sus distintas formas. Crear y gestionar un foro, una página wiki y un blog.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Utilizar correctamente los distintos servicios de mensajería instantánea.</li> <li>•Conocer la terminología utilizada en las distintas comunidades virtuales.</li> <li>•Realizar trabajos con documentos remotos.</li> </ul>
<p><b>Digital y tratamiento de la información</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Convertirse en creador y difusor de conocimientos a través de la comunicación con otros sujetos interconectados por medio de redes de información.</li> <li>•Acceder a la información desde múltiples dispositivos y ubicaciones para seleccionar datos relevantes con el fin de relacionarlos con los conocimientos previos y generar así bloques de comprensión más complejos.</li> <li>•Integrar información, reelaborarla y producir documentos que puedan ser difundidos en distintos formatos y por diferentes medios.</li> <li>•Localizar e interpretar la información para utilizarla, difundirla y permitir que todos los individuos y grupos sociales puedan acceder a la creciente oferta de servicios de la sociedad del conocimiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Todos los de la unidad</li> </ul>
<p><b>Social y ciudadana</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Acceder en tiempo real a las fuentes de información que conforman la visión de la realidad.</li> <li>•Compartir ideas y opiniones a través de la participación en redes sociales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Conocer la terminología básica y el funcionamiento de Internet. Protocolos de comunicación.</li> <li>•Definir qué es una comunidad virtual y</li> <li>•participar en sus distintas formas. Crear y gestionar un foro, una página wiki y un blog.</li> <li>•Utilizar correctamente los distintos servicios de mensajería instantánea.</li> </ul>
<p><b>Aprender de forma autónoma a lo largo de la vida</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Obtener información, transformarla en conocimiento propio y comunicar lo aprendido a los demás.</li> </ul> <p>Acceder e interactuar en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Conocer la terminología básica y el funcionamiento de Internet. Protocolos de comunicación.</li> <li>•Definir qué es una comunidad virtual y participar en sus distintas formas. Crear y gestionar un foro, una página wiki y un blog.</li> <li>•Utilizar correctamente los distintos servicios de mensajería instantánea.</li> <li>•Realizar trabajos con documentos remotos.</li> <li>•Comprender el funcionamiento y la utilidad de los principales servicios telemáticos de Internet.</li> </ul>
<p><b>Autonomía e iniciativa personal</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Adaptarse a un entorno tecnológico cambiante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Todos los de la unidad.</li> </ul>

**TOTAL HORAS POR EVALUACION:**

1ª evaluación: 42 horas.

2ª evaluación: 30 horas.

3ª evaluación: 39 horas.

## 8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar y diferenciar las funciones de los distintos elementos físicos que componen el ordenador, relacionando y utilizando los dispositivos de almacenamiento y los periféricos.
2. Preparar y organizar en soporte magnético utilizando el entorno Guadalinex/Ubuntu.
3. Organizar y configurar el entorno Guadalinex/Ubuntu para adaptarlo a las necesidades concretas de cada usuario.
4. Utilizar las diversa herramientas del entorno Guadalinex/Ubuntu, para resolver problemas que necesitan de las características multitarea y multimedia.
5. Utilizar el procesador de textos para componer trabajos escritos, que contengan texto y gráficos, con corrección ortográfica y buena presentación.
6. Utilizar la hoja de cálculo para resolver problemas, interpretando los resultados obtenidos y representándolos gráficamente.
7. *Diseñar y elaborar* presentaciones destinadas a apoyar el discurso verbal en la exposición de ideas y proyectos. Se pretende evaluar la capacidad de estructurar mensajes complejos con la finalidad de exponerlos públicamente, utilizando el ordenador como recurso en las presentaciones. Se valorará la correcta selección e integración de elementos multimedia en consonancia con el contenido del mensaje, así como la corrección técnica del producto final y su valor en el discurso verbal.
8. *Desarrollar* contenidos para la red aplicando estándares de accesibilidad en la publicación de la información. Se pretende que el alumnado utilice aplicaciones específicas para crear y publicar Sitios Web, incorporando recursos multimedia, aplicando los estándares establecidos por los organismos internacionales, aplicando a sus producciones las recomendaciones de accesibilidad y valorando la importancia de la presencia en la red para la difusión de todo tipo de iniciativas personales y grupales.
9. Utilizar los recursos básicos de la telemática y las utilidades de conexión remota a ordenadores y de transmisión y recepción de ficheros a distancia, para la localización, selección y transferencia de la información, y para conectarse con otros centros o instituciones.
10. Entender el concepto de privacidad y los mecanismos y fenómenos asociados a él, como las palabras de acceso, la encriptación y la piratería telemática, comprendiendo la necesidad de unas reglas de comportamiento comunes en el mundo de las comunicaciones por ordenador.

## 9. INSTRUMENTOS DE EVALUACION

Se realizará una prueba por tema.

Las actividades realizadas en clase se evaluarán trimestralmente así como la actitud, interés y respecto a toda la comunidad educativa.

La nota final para cada trimestre se calcula según se describe en la siguiente tabla:

Pruebas escritas	60%
Actitud e interés	10%
Trabajo en el aula	25%
Ortografía	5%

## 10. RECUPERACIONES

Habrà un examen de recuperación por cada trimestre suspenso, 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. También se harán puntualmente actividades de recuerdo del trimestre anterior, en el trimestre actual.

## **11. RECUPERACIONES PENDIENTES CURSO ANTERIOR**

El propio profesor de la asignatura será el encargado de llevar a cabo un programa de refuerzo para aquellos alumnos pendientes del curso anterior.

Dicho programa consistirá en la propuesta de actividades que recuperen los conocimientos no adquiridos.

La evaluación, se podrá llevar a cabo con la observación de las capacidades adquiridas por el alumnado que sigue dicho programa; o bien con la realización de alguna prueba específica. Será el profesor quien valore la necesidad de realizar la prueba.

## **12. ATENCION A LA DIVERSIDAD.**

Realización de actividades de refuerzo para aquellos alumnos que lo necesiten.

Adaptación curricular para alumnos con necesidades educativas especiales.

Autoaprendizaje para aquellos alumnos cuyo nivel en la materia va muy por encima de la media de los compañeros. Se darán una directrices y orientaciones al respecto.

## **13. TEMAS TRASVERSALES.**

La informática es un área multidisciplinar. 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.

## **14. FOMENTO DE LECTURA**

10 minutos dedicados a la lectura en cada sesión.

## **15. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

Se realizarán algunas actividades complementarias a propuesta del grupo según sus intereses académicos en relación con otras áreas o con la propia informática.

## **16. MECANISMOS PARA LA REVISION, SEGUIMIENTO Y EVALUACION DE LA PROGRAMACION.**

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 criterios 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. Contemplar otros momentos de evaluación inicial: a comienzos de un tema, de unidad didáctica, de nuevos bloques de contenido...
5. Utilizar sistemáticamente procedimientos e instrumentos variados de recogida de información (registro de observaciones, actividades del alumno)
6. Corregir y explicar -habitual y sistemáticamente- los trabajos y actividades de los alumnos y, dar pautas para la mejora de sus aprendizajes.
7. Usar estrategias y procedimientos de autoevaluación y coevaluación en grupo que favorezcan la participación de los alumnos en la evaluación.
8. Utilizar diferentes técnicas de evaluación en función de la diversidad de alumnos/as
9. 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.

La jefa de departamento

Montserrat Ruiz Rodríguez