

IES San Vicente
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
CURSO 2011/2012

Informática:
El ordenador y la navegación por
Internet

Optativa 1º ESO

Profesores: Juan Manuel Guijarro
Paula Sempere
Roberto Hidalgo

ÍNDICE

1. Introducción	
1.1 Justificación de la programación.	3
1.2 Contextualización.	
2. Objetivos.	
2.1 Objetivos generales de la etapa y, en su caso, ciclo.	5
2.2 Objetivos específicos del área o materia.	
3. Competencias básicas. Relación entre las competencias básicas y los objetivos del área o materia y los criterios de evaluación.	7
4. Contenidos. Estructura y clasificación.	9
5. Unidades didácticas.	
5.1 Organización de las unidades didácticas.	15
5.2 Distribución temporal de las unidades didácticas.	
6. Metodología. Orientaciones didácticas.	
6.1 Metodología general y específica del área o materia.	16
6.2 Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje.	
7. Evaluación.	
7.1 Criterios de evaluación.	
7.2 Instrumentos de evaluación.	
7.3 Tipos de evaluación.	19
7.4 Criterios de calificación.	
7.5 Actividades de refuerzo y ampliación.	
7.6 Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje.	
8. Medidas de atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo o con necesidad de compensación educativa.	25
9. Fomento de la lectura.	27
10. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.	28
11. Recursos didácticos y organizativos.	29
12. Actividades complementarias.	29

1. INTRODUCCIÓN

1.1.- JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

A lo largo del último siglo, la tecnología ha ido adquiriendo una importancia progresiva en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad. Dentro de las diversas tecnologías, destaca la informática, o tecnologías de la información, como rama que estudia el tratamiento de esta por medio del uso de máquinas automáticas. Su protagonismo actual recae en ser dinamizadora de una tercera revolución productiva en que la información ocupa el lugar de la energía. Los sistemas de comunicaciones han supuesto el impulso definitivo que ha generado un nuevo entorno tecnológico que se caracteriza por su interactividad. Nuestra sociedad se ha visto condicionada por todos estos desarrollos hasta el punto de denominarse “sociedad de la información”.

Ya en 1970 se indicaba que los medios de producción se desplazaban desde los sectores industriales a los sectores de servicios, donde destaca la manipulación y el procesamiento de cualquier tipo de información. Desde el punto de vista económico, las tecnologías de la información se consideran nuevos motores de desarrollo y progreso, en un proceso que no ha dejado de incrementarse en las últimas décadas.

Pero no podemos perder de vista el marco sociocultural, donde numerosos retos nos condicionan. Por una parte, el crecimiento de la brecha digital nos debe impulsar a analizar las luces y las sombras de este modelo de sociedad que, a pesar de dotarnos de medios para acceder casi universalmente a la información, no consigue incorporar todos los miembros de la sociedad humana a este proceso. También debemos añadir a nuestra reflexión como el enorme flujo de información influye en los, cada día más común, conflictos entre acceso libre y leyes de copyright o derechos de autor. Finalmente, y en especial desde el mundo de la educación, debemos considerar que la información no es el mismo que el conocimiento. Este cambio de paradigma se ha propuesto desde numerosas fuentes, ya que el conocimiento es el fruto de un proceso de construcción activa, que requiere tratar la información con espíritu crítico, analizarla, seleccionar los diferentes elementos que la componen e incorporar los más interesantes a una base de conocimientos.

Por su importancia, se propone esta materia opcional en los tres primeros cursos de Educación Secundaria Obligatoria. No es tan sólo una materia instrumental, sino que también debe capacitar para comprender un presente cultural y social. Su finalidad es, pues, formar el alumnado en el conocimiento y uso responsable de la informática como herraje de trabajo, de creatividad, de comunicación, de organización y de ocio.

1.2.- CONTEXTUALIZACIÓN

Esta programación está orientada teniendo en cuenta las características del centro en el que se imparte. Estas características son:

- Centro Público, ubicado en un núcleo urbano con una población que ronda los 45.000 habitantes, donde acuden numerosos alumnos de zonas cercanas con menor población en régimen diurno y nocturno.
- El municipio dispone de gran cantidad de empresas del sector servicios que satisfacen las necesidades de todo el sector industrial de la zona. Ante esta situación, existe una creciente demanda de profesionales que sean capaces de desarrollar aplicaciones informáticas, y que son demandados tanto por las industrias como por las empresas de servicios.
- La asignatura de informática lleva impartándose en este centro diversos años, por lo que está dotado de todos los recursos necesarios para llevar a cabo los contenidos.
- Es un centro ubicado en un municipio muy cercano a una gran ciudad por lo que cuenta con amplias redes de transporte, que facilitará las posibilidades de desplazamiento para el caso de actividades extraescolares y complementarias, con una amplia oferta cultural.
- En cuanto a la climatología será apacible, propia de la Comunidad Valenciana, que evitará en parte el absentismo escolar.

2. OBJETIVOS

2.1.- OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

La materia de informática debe contribuir a que el alumno desarrolle las siguientes capacidades:

- Comprender el papel de la informática (nuevas tecnologías) en la sociedad actual.
- Conocer la evolución de la informática, no sólo sus inicios, sino también sus tendencias futuras.
- Utilizar con destreza la terminología informática más habitual.
- Conocer y utilizar los distintos dispositivos que forman parte del puesto de trabajo
- Conocer qué es un sistema operativo. Utilizar un sistema operativo de interfaz gráfica.
- Conocer y utilizar un procesador de textos para la creación y edición de distintos tipos de documentos.
- Asumir responsabilidades y aprender a trabajar en grupo.
- Aprender a planificar y desarrollar tareas de manera organizada y ordenada.
- Adquirir un método de trabajo para dar solución a los problemas.
- Utilizar herramientas propias de las tecnologías de la información para seleccionar, recuperar, transformar, analizar, transmitir, crear y presentar información.
- Resolver problemas propios de la modalidad que estudia el alumnado valiéndose del ordenador.
- Domine, se sienta seguro y adquiera las habilidades necesarias en el uso inicial y básico del ordenador.
- Haga del ordenador una herramienta habitual en su quehacer diario, especialmente en las tareas acordes a su nivel académico:
- búsqueda de información,
- generación de documentos con texto e imágenes.
- Emplear Internet para el intercambio de información elaborada por el alumno/a con el resto de la sociedad y viceversa.
- Tome conciencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, valore su existencia, sus aportaciones y sus riesgos.
- Sea capaz de reconocer las Tecnologías de la Información expresadas en cualquier forma o modo en su entorno cotidiano.

2.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL ÁREA

- Analizar la informática como elemento de innovación y en que ámbitos ha modificado sustancialmente nuestra vida.
- Tomar conciencia de la seguridad e higiene, precauciones, riesgos y ergonomía cuando se trabaja con sistemas informáticos.
- Familiarizarse con la Sociedad de la Información y todo lo que ella conlleva.
- Reconocer y discernir los elementos de un S.I.
- En hardware: Tipos de ordenadores, componentes, periféricos.
- Conocer e identificar tipologías de ordenadores y sus componentes.
- Uso básico.
- En software: Sistemas Operativos y aplicaciones. Conocer e identificar los diferentes tipos de aplicaciones / S.O.
- Hacer un uso práctico del ordenador. Aprender a usar el ratón, teclado, monitor e impresora.
- Clasificar y conocer los periféricos, instalación y mantenimiento.
- Proteger el sistema, instalar y actualizar antivirus.
- Conocer los conceptos, características, terminología y elementos de un S.O.
- Conocer aspectos comunes de la interfaz de las aplicaciones.
- Utilizar el escritorio y sus elementos, como interfaz de usuario.
- Organizar la información. Usar y crear directorios, subdirectorios, archivos, copiar, mover, borrar archivos y directorios.
- Conocer los conceptos, terminología y funcionamiento.
- Navegar de forma eficiente. Extraer, almacenar, organizar y utilizar la información.
- Configurar parámetros, aspecto y manejo, de navegadores web.
- Buscar información y recursos en Internet. Identificar el objetivo de búsqueda y elección del buscador adecuado para cada caso. Desarrollar capacidades de búsqueda, interpretación, discriminación y valoración de la información obtenida a través de Internet.
- Conocer diversas fuentes de información como bibliotecas, cursos, materiales formativos, prensa, etc.
- Comunicarse a través de correo electrónico.
- Valorar actitudes en Internet.
- Hacer uso de los conceptos, elementos y operaciones de edición.
- Realizar dibujos en mapa de bits.
- Reproducir sonido analizando formatos.
- Utilizar los elementos de un documento: Encabezado, pie, párrafo, fuentes, formatos.
- Utilizar y hacer uso del formato de un texto.
- Editar textos. Elaborar documentos, almacenarlos e imprimirlos.
- Trabajar con tablas, objetos gráficos.

3. COMPETENCIAS BÁSICAS

Una competencia básica es la forma en que cualquier persona utiliza sus recursos personales para actuar de manera activa y responsable en la construcción de su proyecto de vida tanto personal como social. Estas competencias básicas deben ser desarrolladas por los alumnos y alumnas al terminar la enseñanza obligatoria. La incorporación de las competencias básicas en el currículo tiene como finalidades:

- Integrar los diferentes aprendizajes, tanto los formales, como los informales y los no formales.
- Integrar los aprendizajes y ponerlos en relación con distintos tipos de contenidos.
- Utilizar los aprendizajes de manera efectiva en diferentes situaciones y contextos.
- Inspirar las decisiones relativas al proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Para que el trabajo de las áreas del currículo contribuya al desarrollo de las competencias básicas debe complementarse con medidas organizativas y funcionales:

- Organización y funcionamiento de los centros.
- Participación del alumnado.
- Normas de régimen interno.
- Uso de determinadas metodologías y recursos didácticos.
- Organización y funcionamiento de la biblioteca escolar.
- La acción tutorial.
- La planificación de actividades extraescolares y complementarias.

La LOE identifica ocho competencias básicas:

1. Competencia en comunicación lingüística
2. Competencia matemática
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico
4. Tratamiento de la información y competencia digital
5. Competencia social y ciudadana
6. Competencia cultural y artística
7. Competencia para aprender a aprender
8. Autonomía personal

Esta materia contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el medio físico mediante el conocimiento del entorno informático y a través del desarrollo de destrezas técnicas para interactuar con este en varios procesos y actividades.

La contribución a la autonomía y la iniciativa personal se presentará por medio de una metodología activa que, como en otros ámbitos de la educación tecnológica, utilice procesos en forma de proyectos que permitan, en la medida en que sea posible, la necesaria aportación personal.

El tratamiento específico de las tecnologías de la información y la comunicación se integra en esta materia de forma principal. No sólo plantea un conocimiento instrumental y técnico, sino toda la necesaria reflexión sobre el marco social y cultural que la informática ha modificado desde su irrupción a finales del siglo XX.

La adquisición de la competencia social y ciudadana se construye tanto a partir de las posibilidades de proyectos de aplicación que permiten adquirir destrezas sociales básicas desde la interacción y presa de decisiones del alumnado, como de la imprescindible reflexión sobre las responsabilidades ciudadanas adquiridas en el uso de las tecnologías de la información.

Para mejorar el conocimiento de la organización y el funcionamiento de las sociedades, se colabora desde el análisis y el uso de la información y la comunicación como fuentes de comprensión y transformación del entorno social.

La contribución a la competencia en comunicación lingüística se realiza a través de la adquisición de vocabulario específico en los procesos de busca, análisis, selección, resumen y comunicación de información, y en todas las actividades que proponen como finalidad la publicación y la difusión de contenidos.

La contribución a la competencia para aprender a aprender se materializa por medio de estrategias de resolución de problemas donde, después de adquirir los necesarios conocimientos, es imprescindible hacerlos significativos para abordar un proyecto.

Los objetivos y la selección de contenidos de las áreas buscan asegurar el desarrollo de todas ellas.

Los criterios de evaluación sirven de referencia para valorar el progresivo grado de adquisición. Dichos criterios se detallarán en el apartado de evaluación

4. CONTENIDOS

BLOQUE I. El ordenador y sus componentes

Codificación de la información

- Sistemas de numeración. Unidades de medida de la información.

Elementos de un sistema informático.

- Hardware y software. Tipos de ordenadores.
- Identificación, conexión y desconexión de los principales componentes del ordenador personal y sus periféricos.
- Adquisición y uso del vocabulario informático adecuado.

Funcionamiento de un ordenador.

Dispositivos de entrada

- Teclado. Ratón. Escáner. Otros dispositivos de entrada
- Utilización del teclado, el ratón y otros periféricos, como el escáner, para introducir información al ordenador.

Dispositivos de almacenamiento.

- Memoria RAM. Memoria ROM. Discos magnéticos. CD y DVD.

Dispositivos de procesamiento.

- La placa base y el microprocesador.

Dispositivos de salida.

- Monitor. Impresora. Otros dispositivos de salida. Dispositivos de entrada y salida
- Instalación y mantenimiento de periféricos como el escáner y la impresora.

Seguridad e higiene en el uso del ordenador.

BLOQUE II. Sistemas operativos

Conceptos y características de los sistemas operativos.

- Funciones. Terminología y elementos: Tareas, procesos, servicios, usuarios, recursos, entorno gráfico, consola, escritorio, servidor, cliente.

Windows y Linux

- Distribuciones GNU/Linux. LliureX.

El escritorio

- Elementos de interacción. Barra de tareas. Menús. Iconos de acceso directo.
- Uso del ratón: selección y desplazamiento de objetos, activación de menús contextuales, etc.
- Selección de opciones de menú. Activación de las distintas opciones de un cuadro de diálogo.

Interfaz de las aplicaciones

- Ventanas. Menús. Barras de herramientas. Barras de desplazamiento.
- Manipulación de ventanas: abrir, cerrar, mover, minimizar, maximizar, distribuir en el escritorio.

Manejo básico del sistema operativo.

- Inicio y final de sesión. Inicio y cierre de aplicaciones. Trabajo con ventanas. Uso del ratón.
- Encendido y apagado del ordenador. Puesta en marcha y salida del sistema operativo. Finalización correcta de una sesión de trabajo con el sistema operativo, cerrando todas las aplicaciones.
- Uso de algunas de las utilidades del sistema operativo: calculadora, notas, reproductor multimedia, etc.

BLOQUE III. Sistemas operativos. El explorador

El Explorador de Windows

- Elementos de la ventana. Paneles. Objetos. Visualización de objetos.
- Operaciones con objetos.
- Realización de las operaciones más habituales con archivos, carpetas y unidades de disco: copiar, mover, borrar, buscar, nombrar, etc.
- Utilización correcta de la ruta de acceso a cualquier fichero o carpeta.
- Almacenamiento y recuperación de archivos y carpetas en distintos soportes: discos duros, disquetes, CD, etc.
- Cuidado en la utilización y mantenimiento de los equipos informáticos y de los soportes lógicos.

El explorador de LliureX. Nautilus

- Elementos de la ventana. Unidades de almacenamiento. Ruta de acceso. Permisos. Activación de carpetas y unidades de disco. Visualización de objetos. Operaciones con objetos.
- Realización de las operaciones más habituales con archivos, carpetas y unidades de disco: copiar, mover, borrar, buscar, nombrar, etc.
- Utilización correcta de la ruta de acceso a cualquier fichero o carpeta.

- Almacenamiento y recuperación de archivos y carpetas en distintos soportes: discos duros, disquetes, CD, etc.
- Cuidado en la utilización y mantenimiento de los equipos informáticos y de los soportes lógicos.

BLOQUE IV. Procesador de texto

Creación de documentos

- Elementos de la ventana del procesador. Elementos de un documento. Introducción de texto. Guardar y recuperar documentos.
- Creación, almacenamiento y recuperación de textos.
- Utilización del procesador de textos en la realización de trabajos individuales o colectivos en las diferentes áreas.

Edición de textos

- Correcciones en el texto. Seleccionar, cortar, copiar, pegar y borrar.
- Utilización de las funciones de edición más habituales: borrar, copiar, mover, cortar, pegar, cancelar, deshacer.
- Utilización del diccionario ortográfico y de sinónimos. Búsqueda y sustitución de palabras.

Formatos

- Fuente y estilo. Formato de los párrafos. Sangrías. Viñetas. Alineación.
- Uso de márgenes, tabuladores, sangrías. Tipos y estilos de letras. Paginación.

Impresión de documentos

- Visualización previa e impresión de documentos.

Tablas

- Diseño, creación y modificación de tablas.

Objetos gráficos

- Confección de documentos que combinen textos e imágenes.

BLOQUE V. Imagen y sonido

Imágenes gráficas

- Tipos. Formatos. Calidad. Elementos.
- Captura de imágenes por distintos procedimientos: digitalización, capturas de pantalla, copiar y pegar, etc.
- Sensibilización ante el uso indiscriminado de la imagen como medio de comunicación.

Visualización de imágenes

- Visualizadores. Conversión de formatos.
- Visualización previa e impresión de imágenes.
- Conversión del formato de una imagen.

Editores gráficos

- Paint. Gimp
- Elaboración de imágenes y gráficos con distintas aplicaciones.

Elementos de un editor gráfico

- Objetos. Textos. Formas. Colores. Tonos. Contornos. Efectos. Bordes. Marcos. Brochas. Capas. Máscaras. Etc.

Operaciones de edición.

- Mover. Rotar. Duplicar. Agrupar. Escalar.
- Realización de documentos compuestos de informaciones de distinta naturaleza: esquemas, textos, diagramas, dibujos, etc.
- Retoque de imágenes empleando aplicaciones de retoque fotográfico
- Predisposición a la incorporación de recursos artísticos en la representación gráfica de objetos y sistemas técnicos.

Sonido digital.

- Tipos de archivos. Formatos. Reproductores.

BLOQUE VI. Internet

Conceptos, terminología y funcionamiento

Páginas web

- WWW. Hipervínculos. Dirección URL.
- Visita de algunas direcciones de Internet.

Navegación

- Navegadores. Configuración del navegador.

- Comparación de las prestaciones de distintos navegadores.
- Configuración de parámetros y aspecto de un navegador web.

Búsqueda de información.

- Buscadores.
- Búsqueda de información utilizando los buscadores. Selección del buscador más adecuado para cada caso.
- Localización, descarga y almacenamiento de distintos tipos de elementos (páginas completas, textos, imágenes, sonidos, vídeos, programas, etc.) en la Web.
- Elaboración de documentos que incorporen elementos (imágenes, textos, vídeos, etc.) descargados desde la Web.
- Interés por la búsqueda objetiva de datos ante informaciones antagónicas procedentes de distintas fuentes.

Correo electrónico a través del web

- Obtención y uso, mediante el navegador, de una cuenta de correo electrónico.

Actitudes y comportamiento en Internet

- Responsabilidad en la difusión y el uso de las informaciones obtenidas o introducidas en Internet.
- Valoración de la importancia que están adquiriendo las comunicaciones telemáticas hoy día y conocimiento de sus posibles repercusiones.
- Respeto por la utilización de los medios informáticos dentro de un marco legal y ético.

Protección del sistema.

- Antivirus
- Protección del sistema mediante la instalación y actualización de antivirus.

Los contenidos actitudinales de la asignatura son los siguientes:

- Utilización cuidadosa del sistema informático (tanto *hardware* como *software*)
- Presentación correcta de cualquier documento.
- Tolerancia y generosidad con los compañeros e interés por el trabajo en grupo.
- La asistencia del alumno es obligatoria.
- Interés, actitud positiva, participación y respeto por el material.
- Puntualidad en la entrega de los trabajos.

Los contenidos mínimos de la asignatura son los siguientes:

- La informática como elemento de innovación.
- Seguridad e higiene.
- Elementos de un S.I.
 - Hardware: Tipos de ordenadores, componentes, periféricos.
 - Software: Sistemas Operativos y aplicaciones.
- Uso práctico del ordenador. Uso básico.
- Conceptos y características de los sistemas operativos.
- Elementos de la interfaz de las aplicaciones.
- El escritorio y sus elementos. Barra de tareas, menús, iconos, accesos directos.
- Organización de la información. Uso y creación de directorios, subdirectorios, archivos, copiar, mover, borrar archivos y directorios.
- Elementos de un documento: Encabezado, pie, párrafo, fuentes, formatos.
- Edición de textos. Creación de documentos, almacenamiento e impresión.
- Formato de un texto: de carácter, párrafo, página, sección y documento. Saber utilizar los formatos adecuados en función del documento a elaborar.
- Tablas
- Trabajo con objetos gráficos.
- Conceptos, terminología y funcionamiento. Usos en los diferentes ámbitos.
- Navegación en la web. Navegación eficiente.
- Búsqueda de información y recursos en Internet. Buscadores: tipos y características.
- Correo electrónico a través de web.
- Actitudes en Internet: prudencia, corrección, cortesía y responsabilidad al intercambiar información.
- Editor de mapa de bits. Realización de dibujos en mapa de bits.
- Reproductores de sonido. Distintos tipos de formatos.

5. UNIDADES DIDÁCTICAS

5.1 ORGANIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

En cuanto a la organización de las unidades didácticas, se realiza una unidad didáctica por cada bloque temático referido en el anterior apartado que comprende mínimo los contenidos anteriores y en algunas unidades estos se amplían. Dichas unidades son las siguientes.-

- UNIDAD 1.- El ordenador y sus componentes.
- UNIDAD 2.- Sistemas operativos.
- UNIDAD 3.- Sistemas operativos. El explorador.
- UNIDAD 4.- Procesador de texto.
- UNIDAD 5.- Imagen y Sonido.
- UNIDAD 6.- Internet

5.2 DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

Las unidades didácticas se ajustarán a unas horas

- | | |
|--|----------|
| - UNIDAD 1.- El ordenador y sus componentes. | 4 horas |
| - UNIDAD 2.- Sistemas operativos. | 8 horas |
| - UNIDAD 3.- Sistemas operativos. El explorador. | 12 horas |
| - UNIDAD 4.- Procesador de texto. | 16 horas |
| - UNIDAD 5.- Imagen y Sonido. | 12 horas |
| - UNIDAD 6.- Internet | 20 horas |

Y estas unidades a su vez se ajustaran a las 3 evaluaciones del curso de la siguiente manera.-

1a Evaluación:

El ordenador y sus componentes
Sistemas operativos

2a Evaluación:

Sistemas operativos. El explorador
Procesador de texto

3a Evaluación:

Imagen y sonido
Internet

6. METODOLOGÍA

6.1 Metodología general y específica del área o materia.

Se expondrán los contenidos mediante explicaciones teóricas y prácticas con la ayuda de la pizarra y el proyector en caso de que sea posible. Al principio del curso predominará el contenido teórico, que se intentará intercalar con elementos prácticos de presentación de los mismos.

Los alumnos deberán tomar apuntes de las explicaciones teóricas y guardarán las prácticas que realicen en los ordenadores del aula en un lápiz de memoria propio del que se deberán hacer responsables.

Las prácticas propuestas cumplirán los requisitos indispensables por conseguir los objetivos propuestos a la asignatura. Los alumnos más avanzados dispondrán de actividades de ampliación más complejas.

6.2 Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje.

El currículo establece un concepto de actividad que se aleja de los comportamientos puntuales, o la repetición de conductas. Por el contrario, destaca la necesidad de que sean funcionales y mantengan relaciones con otras actividades. Unas se “encadenan” con otras, y en ello radica su posibilidad de propiciar aprendizajes significativos.

Al programar se pueden diseñar multitud de actividades, el mayor trabajo radica en seleccionar sólo las más idóneas. Relacionamos algunos criterios:

- El diseño de las actividades debe prever los comportamientos esperados.
- Las actividades deben estar relacionadas entre sí dentro de cada unidad didáctica.
- Se deben prever los recursos, espacios, tiempos, etc., necesarios.
- Las actividades deben estar secuenciadas en base al grado de complejidad de los contenidos que se trabajen en ellas.
- Se deben programar actividades de distinto tipo: individuales, de pequeño grupo y de gran grupo, actividades de iniciación y de desarrollo en función de los objetivos que persigamos.
- Las actividades deben ser lo suficientemente abiertas como para posibilitar a los alumnos que tomen decisiones sobre cómo realizarlas, cuáles eligen, etc.

Las actividades son necesarias para que el alumno consiga el desarrollo de las capacidades programadas. Las actividades a realizar se dividirán en.-

- Actividades de introducción-motivación

Se realizarán en la primera sesión de cada unidad de trabajo e irán dirigidas a promover el interés del alumno.

El aprendizaje requiere esfuerzo, procuraremos que el alumno encuentre atractivo e interesante lo que se le propone. Fomentaremos la motivación acercando las situaciones de aprendizaje a sus inquietudes y necesidades.

Esto obliga a tener en cuenta las ideas preconcebidas o conocimientos sobre los contenidos que se tratarán que el alumno/a pudiera tener.

- Actividades de desarrollo

Permitirán el aprendizaje de nuevos conceptos, afianzará los posibles conocimientos previos que el alumno pudiera tener y los nuevos que haya adquirido, y corregirá las ideas preconcebidas que tuviera equivocadas.

- Actividades de descubrimiento dirigido y tipo comprobativo.-

Donde se plantearán problemas sencillos sobre los contenidos.

- Actividades de consolidación.-

Iremos avanzando gradualmente desde las actividades de descubrimiento hasta las actividades de consolidación, donde el alumno realizará actividades de una dificultad media-alta, de manera que se consoliden los nuevos conocimientos y habilidades adquiridos.

- Actividades de refuerzo y ampliación

Con este tipo de actividades pretendemos dar respuesta a los diferentes ritmos de aprendizaje que presentan los alumnos. Las actividades de refuerzo permitirán que alumnos con un ritmo de aprendizaje menor lleguen a alcanzar las capacidades de la unidad, mientras que las actividades de ampliación permitirán que alumnos con un ritmo de aprendizaje mayor puedan profundizar en los contenidos de la unidad una vez alcanzadas las capacidades

Por lo que de estrategias de enseñanza aprendizaje se refiere, el desarrollo metodológico del curso será, en líneas generales, como a continuación se indica.

- Introducción de la unidad de trabajo, tratando de motivar y despertar curiosidad en el alumno/a por el contenido de la misma.
- Exposición de la unidad de trabajo de que se trate siempre acompañada de abundantes ejemplos y actividades para que el alumno/a comprenda los conceptos expuestos.
- Una vez terminada la exposición de la unidad de trabajo, desarrollo de actividades de consolidación, individuales y/o en pequeños grupos, para que el alumno/a afiance los conceptos vistos en la unidad.
- El contraste de ideas facilita la comprensión de los contenidos (realización de esquemas, ventajas y desventajas de un determinado problema o cuestión, realización de mapas conceptuales, etc.). Para ello los trabajos en grupo, nos permiten gozar de situaciones privilegiadas para este desarrollo.

Los trabajos en grupo nos permitirán habituar al alumno/a al trabajo en equipo, a fomentar la toma de decisiones, a respetar las decisiones del resto de integrantes del grupo, etc. En definitiva trataremos de simular un equipo de trabajo existente en cualquier empresa.

Con la realización de debates en clase se pretende potenciar la expresión oral, la comunicación y la participación activa en el proceso educativo.

7. EVALUACIÓN

7.1 Criterios de evaluación.

La supervisión diaria en cada clase aportará información suficiente para emitir la calificación individual en base a los siguientes criterios:

BLOQUE I. El ordenador y sus componentes

1. Cita algunos posibles usos del ordenador en el quehacer cotidiano.
2. Enumera algunas de las ventajas e inconvenientes de los ordenadores y la informática.
3. Conoce la configuración mínima necesaria para el funcionamiento de un ordenador personal.
4. Reconoce los principales componentes de un sistema informático: hardware (dispositivos de entrada, almacenamiento, procesamiento y salida) y software (sistema operativo y aplicaciones), explicando su misión en el conjunto.
5. Maneja el teclado, el ratón y otros dispositivos de entrada de datos.
6. Conecta y desconecta correctamente los distintos periféricos y componentes externos del ordenador (monitor, altavoces, impresora, escáner, etc.)
7. Conoce y respeta las normas y criterios establecidos para el uso de los ordenadores y demás recursos del aula de informática.

BLOQUE II. Sistemas operativos

8. Pone en marcha el ordenador y sale correctamente del sistema operativo.
9. Maneja correctamente el ratón, para realizar las operaciones habituales (selección de objetos, activación de menús, etc.)
10. Realiza las operaciones más habituales en el sistema operativo: arrancar aplicaciones, abrir y cerrar ventanas, localizar archivos, etc.
11. Trabaja con varias aplicaciones a la vez, activando en cada momento la ventana necesaria.

BLOQUE III. Sistemas operativos. El explorador

12. Organiza la información. Usa y crea directorios, carpetas y archivos.
13. Visualiza de distintas formas los objetos de una carpeta o directorio: en forma de lista, mediante iconos, etc.
14. Busca, selecciona, copia, mueve, borra y cambia el nombre de archivos y directorios.
15. Indica la ruta completa de acceso a cualquier archivo.
16. Graba y recupera información en distintos soportes: disco duro, disquetes, memorias flash, etc.

BLOQUE IV. Procesador de texto

17. Identifica las principales funciones y posibilidades de los procesadores de textos.
18. Crea, edita, almacena y recupera documentos sencillos.
19. Realiza las operaciones habituales con bloques de texto: seleccionar, cortar, copiar y borrar.
20. Diseña documentos utilizando sangrías, tabuladores, alineaciones, encabezados y pies de página, tipo, tamaño y estilo de letra, etc.
21. Elabora documentos que contienen tablas y objetos gráficos.
22. Imprime documentos completos, así como algunas de sus páginas.
23. Adopta la postura correcta al trabajar con el ordenador.

BLOQUE V. Imagen y sonido

24. Emplea el ordenador como herramienta de trabajo, con el objeto de elaborar documentos que contienen imágenes de elaboración propia o procedente de otros soportes: escáner, páginas web, aplicaciones multimedia, etc.
25. Sabe utilizar un visualizador de imágenes.
26. Convierte el formato de una imagen a otro diferente.
27. Realiza dibujos utilizando algún programa de diseño gráfico sencillo.
28. Hace uso de los conceptos, elementos y operaciones de edición.
29. Identifica diferentes dispositivos multimedia y explica la función y utilidad de cada uno de ellos.
30. Sabe utilizar un reproductor multimedia.
31. Conoce y respeta las normas y criterios establecidos para el uso de los ordenadores y demás recursos del aula de informática.

BLOQUE VI. Internet

32. Utiliza diversas fuentes de información como bibliotecas, cursos, materiales formativos, prensa, etc.
33. Conoce los conceptos y la terminología básica relacionada con Internet, así como los rasgos generales de su funcionamiento.
34. Busca información y recursos en Internet. Identifica el objetivo de búsqueda y elige el buscador adecuado para cada caso.
35. Se comunica a través de correo electrónico.
36. Sabe manejar un navegador: carga, imprime y guarda páginas web o elementos contenidos en ellas.
37. Navega de forma eficiente. Extrae, almacena, organiza y utiliza la información.
38. Configura parámetros, aspecto y manejo, de navegadores web.
39. Localiza información en la Red relacionada con un tema estipulado de antemano.
40. Elabora documentos que contienen elementos (textos, tablas, imágenes) obtenidos en Internet.
41. Es responsable en la difusión y el uso de los contenidos obtenidos o introducidos en Internet.
42. Instala, utiliza y actualiza antivirus.

7.2 Instrumentos de evaluación.

Se llevará a cabo la corrección de los trabajos realizados por los alumnos. Se valorará la presentación, la expresión, la ortografía y la puntualidad en la entrega.

Se realizarán exámenes teóricos y prácticos para los diferentes bloques expuestos. Si el profesor/a lo considera oportuno, podrá sustituir el examen de un bloque por alguna/s práctica/s que permita valorar la adquisición de los conocimientos y destrezas de dicho bloque por parte del alumno.

Se llevará a cabo una observación directa del alumno en clase, valorando los siguientes aspectos:

- Atención, trabajo y participación en clase.
- Respeto hacia el profesor y hacia los compañeros.
- Comportamiento: cumplimiento de las normas del aula.
- Cuidado del material del aula.
- Asistencia y puntualidad

Para superar cada evaluación deberá tener una puntuación positiva en las prácticas, aprobar los exámenes individuales, y mostrar una buena actitud en clase.

7.3 Tipos de evaluación.

- Continúa.- a lo largo de todo el proceso de aprendizaje. Se tendrá en cuenta la evaluación inicial o diagnóstica, la evaluación formativa y la evaluación sumativa.
- Integradora.- no sólo se han de evaluar los contenidos, sino también el resto de componentes que forman parte de la formación del alumnado, como actitudes, destrezas, comportamientos, capacidad de investigación y de iniciativa, etc.
- Individualizadora.- ha de ajustarse a las características personales de cada alumno/a.
- Orientadora.- debe informar al alumnado del grado de evolución conseguido respecto a los objetivos del módulo y la mejor forma de alcanzarlos.

7.4 Criterios de calificación.

La calificación final de cada evaluación se calculará de la siguiente manera:

- 40%:** Adquisición de conocimientos (exámenes)
- 40%:** Procedimientos (Prácticas diarias en clase)
- 20%:** Actitud (Comportamiento, participación,...)

El alumno deberá tener mínimo una nota de 5 en conocimientos y procedimientos para poder realizar dichos porcentajes para aprobar la evaluación. En la calificación tanto de las prácticas de clase como de los exámenes teóricos y prácticos, se valorará la **expresión escrita** del alumno, de manera que los errores ortográficos, gramaticales o de expresión, influirán en la nota de la actividad en cuestión.

Se tendrá en cuenta la **educación en valores**, donde los alumnos:

- Respeten a los compañeros y al profesor.
- No discriminen a ningún compañero por su sexo, nacionalidad, aspecto físico, etc.
- Empleen un lenguaje no sexista.
- Sean responsables y cuiden el material del aula.

Para superar la asignatura, el alumno deberá aprobar las tres evaluaciones.

La nota final se obtiene de la media aritmética de las notas de las tres evaluaciones. En caso de tener alguna evaluación suspendida se planteará una recuperación a lo largo del curso.

Los alumnos que suspendan la asignatura en junio, deberán presentarse a la convocatoria extraordinaria de septiembre. Por poder aprobar deberán presentar el día del examen el trabajo encomendado en junio y superar positivamente la prueba teórico-práctica correspondiente. Siendo el trabajo requisito indispensable para la realización del examen

Para aquellos alumnos o alumnas que han promocionado a 2º con evaluación negativa en la asignatura, se realizará un seguimiento de la recuperación de los aprendizajes por parte del profesor que le imparta la asignatura en el curso actual. Los alumnos que superen la asignatura de segundo curso, tendrán también aprobada la de primero.

En el caso de que el alumno/a no esté cursando la asignatura en el curso actual, deberá superar una prueba teórico-práctica preparada por el departamento, en la fecha y hora que se le indique, para aprobar la asignatura pendiente.

7.5 Actividades de refuerzo y ampliación.

Se dispone de diversidad de actividades de refuerzo y ampliación por unidad didáctica. Con este tipo de actividades pretendemos dar respuesta a los diferentes ritmos de aprendizaje que presentan los alumnos. Las actividades de refuerzo permitirán que alumnos con un ritmo de aprendizaje menor lleguen a alcanzar las capacidades de la unidad, mientras que las actividades de ampliación permitirán que alumnos con un ritmo de aprendizaje mayor puedan profundizar en los contenidos de la unidad una vez alcanzadas las capacidades.

7.6 Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje

La evaluación del proceso de aprendizaje está dirigida a conocer el nivel de competencia alcanzado en el desarrollo de las capacidades, a adaptar la enseñanza a sus necesidades.

Para la evaluación del proceso de aprendizaje, entre otros, los siguientes aspectos:

- La evaluación se realizará tomando como referencia las capacidades y criterios de evaluación establecidos.
- La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere su asistencia regular a las clases y a las actividades.

Para la evaluación del proceso de enseñanza, entre otros, los siguientes aspectos:

¿Qué evaluar?

Por tanto se debe evaluar la programación, la intervención del profesor, los recursos, los espacios y tiempos previstos, la participación de alumnos, los criterios e instrumentos de evaluación aplicados, etc. Pero además, se debe evaluar la coordinación docente, la adecuación de las decisiones del Proyecto curricular de etapa y la coherencia entre los Proyectos curriculares de cada etapa

así como con el Proyecto educativo de centro.

¿Cómo evaluar?

En relación a los procedimientos e instrumentos para la evaluación de la enseñanza, utilizaremos los siguientes:

- El contraste de experiencias con otros compañeros del equipo docente o de otros centros.
- La reflexión a partir del análisis comparativo entre resultados esperados y los obtenidos.
- Los cuestionarios contestados por los propios profesores y por los alumnos sobre asuntos que afecten a la marcha general del centro y del módulo. Ejemplo de cuestionario en el Anexo V.

¿Cuándo evaluar?

La intervención educativa debe ser continua y conviene tomar datos a lo largo del proceso para hacer los cambios pertinentes en el momento adecuado. No obstante, dadas las características de los diferentes elementos del proceso y de los documentos en que se plasman, hay momentos especialmente indicados para recoger la información que sirve de base para la evaluación.-

- La evaluación inicial al comienzo de curso para situar tanto el punto de partida del grupo aula como la del equipo docente, así como los recursos materiales y humanos de que dispone el centro.
- Tras la finalización de cada unidad didáctica para tomar decisiones sobre posibles cambios en la propia unidad o siguientes.
- Al final del módulo, los datos tomados permitirán evaluar y tomar decisiones de modificación de las programaciones.

8. MEDIDAS DE ATENCIÓN

No se contempla la posibilidad de la formación de grupos de desdoble y refuerzo o taller. En cuanto a la atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo o con necesidad de compensación educativa en la asignatura optativa de Informática de 1º de ESO, se pondrán en práctica las siguientes medidas:

Medidas preventivas para la detección de necesidades atendiendo a los distintos ritmos de aprendizaje:

- Evaluación inicial.
- Análisis de los trabajos realizados por los alumnos.
- Actividades iniciales sobre meta-aprendizaje: explicación de métodos de trabajo de las unidades didácticas, destrezas básicas para estudiarlas y procedimiento de control sobre el propio aprendizaje.

Medidas ordinarias:

- Actividades de refuerzo que fundamenten futuros aprendizajes significativos y vayan dirigidas a aquellos alumnos que tienen lagunas en aspectos básicos.
- Diversificación curricular y tratamiento para alumnos/as con necesidades educativas especiales: todas estas medidas se reflejarán en el Proyecto Curricular en caso de ser necesarias.

Las posibles adaptaciones curriculares de carácter no significativo se harán basándonos en los contenidos mínimos arriba relacionados. Se atenderá a los alumnos que necesiten este tipo de adaptación a través de:

- Cambios metodológicos.
- Realización de actividades de refuerzo.
- Modificaciones en el tiempo de consecución de los objetivos.
- Prioridad en la consecución de algunos objetivos respecto a otros.
- Adecuaciones en los criterios de evaluación en función de sus dificultades específicas.

Para los alumnos con necesidades educativas especiales, sin embargo, las adaptaciones curriculares serán significativas, por lo que habrá que reducir los contenidos mínimos, eliminando los que creamos necesarios en cada caso, después de haber valorado las capacidades, limitaciones y rendimiento de cada alumno, en colaboración con el Departamento de Orientación. En cualquier caso, los contenidos mínimos exigibles en estos casos son:

- Elementos principales de un Sistema Informático.

- Uso básico del ratón y el teclado.
- Operaciones básicas en el sistema operativo.
- Organización de la información: crear, copiar, mover, eliminar y recuperar archivos y directorios.
- Búsqueda eficiente de información y recursos en Internet.
- Realización de dibujos mediante algún programa de diseño gráfico sencillo.
- Creación, edición y almacenamiento de documentos sencillos mediante un procesador de textos.
- Formato de un texto: de carácter y de párrafo.

9. FOMENTO DE LA LECTURA

A fin de que el alumno desarrolle su comprensión lectora, se aplicarán estrategias que le faciliten su consecución:

- Favorecer que los alumnos activen y desarrollen sus conocimientos previos.
- Permitir que el alumno busque por sí solo la información, jerarquice ideas y se oriente dentro de un texto.
- Activar sus conocimientos previos tanto acerca del contenido cuanto de la forma del texto.
- Relacionar la información del texto con sus propias vivencias, con sus conocimientos, con otros textos, etc.
- Jerarquizar la información e integrarla con la de otros textos.
- Reordenar la información en función de su propósito.
- Ayudar a que los alumnos elaboren hipótesis sobre el tema del texto que se va a leer con apoyo de los gráficos o imágenes que aparecen junto a él.
- Realizar preguntas específicas sobre lo leído.
- Formular preguntas abiertas, que no puedan contestarse con un sí o un no.
- Coordinar una discusión acerca de lo leído.

→ Para la enseñanza y el aprendizaje de la lectura vamos a trabajar con:

- Lectura de textos cortos relacionados con el tema y preguntas relacionadas con ellas.
- Lectura de materiales que se dejarán en la plataforma moodle.
- Lectura en voz alta motivadora del libro de clase con su explicación correspondiente y lectura silenciosa que antecede a la comprensión, estudio y memorización.

→ En cada sesión se dedicarán entre 10-15 minutos a la lectura de textos relacionados con los contenidos de la unidad que se esté tratando, tanto aquellos provistos por el libro de texto, como los elaborados por los propios alumnos (ejercicios realizados como deberes para casa, actividades de investigación, etc.). Se incrementará el tiempo en función del nivel de progresión de los grupos.

→ Diseño y aplicación de las estrategias de comprensión lectora:

Realizaremos las actividades del libro en cada Unidad Didáctica leyendo individualmente para ejercitar la comprensión.

10. UTILIZACIÓN DE LAS T.I.C

Las nuevas tecnologías inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo. Para favorecer su aprendizaje, es importante la presencia en clase de las mismas como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas, etc.

A continuación, indicamos los principales factores a los que contribuye el uso de las TIC en el proceso de enseñanza:

- Aprendizaje a partir de los errores. El "feed back" inmediato a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen.
- Aprendizaje cooperativo. Los instrumentos que proporcionan las TIC (fuentes de información, materiales interactivos, correo electrónico, espacio compartido de disco, foros...) facilitan el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales, el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad.
- Interés y motivación. Los alumnos están muy motivados al utilizar los recursos TIC y la motivación es uno de los motores del aprendizaje.
- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información. El gran volumen de información disponible en CD/DVD y, sobre todo Internet, exige la puesta en práctica de técnicas que ayuden a la localización de la información.
- Mejora de las competencias de expresión y creatividad. Las herramientas que proporcionan las TIC (procesadores de textos, editores gráficos...) facilitan el desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual.

El software y hardware que utilizaremos en el módulo será el siguiente;

- Sistema operativo windows.
- Suite informática Libreoffice con todos sus programas
- Conexión a Internet de los ordenadores del centro.
- Mínimo 30 ordenadores y un servidor para el almacenamiento de los trabajos de los alumnos y seguimiento del profesor.
- Se utilizará la plataforma moodle para la realización de pruebas y entrega de trabajos. Además se dejará materiales en la plataforma para los alumnos
- Utilización del correo electrónico.
- Estos 2 puntos servirán para una ayuda rápida tanto de compañeros como del profesor y el profesor establecerá un seguimiento mayor a los alumnos.

11. RECURSOS DIDÁCTICOS Y ORGANIZATIVOS

El aula dispone de 30 ordenadores conectados en red para el uso de los alumnos, que disponen de conexión permanente a Internet de alta velocidad. Hay un escáner plano y el departamento dispone de proyectores que pueden ser incorporados en el aula para permitir a los alumnos un mejor seguimiento de la exposición de los procedimientos a realizar en los diferentes contenidos prácticos de la asignatura.

Los ordenadores permiten una puesta en marcha con Windows. Se empleará la suite ofimática Libreoffice en los diferentes bloques que lo requieran, así como el navegador web Firefox. Habrá como máximo dos alumnos por ordenador, aunque se procurará que cada alumno tenga su propio ordenador para que su trabajo sea individual.

Se utilizará la plataforma Moodle (Aula Virtual del Centro) para proporcionar los materiales didácticos necesarios para llevar a cabo las prácticas y realizar el seguimiento de su realización.

Además, durante este curso, los alumnos de 1º de ESO utilizarán el siguiente libro de texto:

Título: Informática 1. El ordenador y la navegación por Internet.

Autores: A. Bautista, P. García, P. Ferro, E. Yebes y J. Martínez.

Editorial: Anaya

12. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

No se prevé la realización de actividades extraescolares.