

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

**DE TIC**

**4º E.S.O.**

**CURSO 2016/2017**

**I.E.S MAESTRO PADILLA-ALMERÍA**

## ÍNDICE

**1. INTRODUCCIÓN**

**2. LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

**3. OBJETIVOS DE LA MATERIA**

**4. CONTENIDOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL**

**5. TEMAS TRANSVERSALES**

**6. METODOLOGÍA**

**7. EVALUACIÓN**

- **7.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**
- **7.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

## 1. INTRODUCCIÓN

De la misma forma que la tecnología ha sido definida como el conjunto de actividades y conocimientos científicos y técnicos empleados por el ser humano para la construcción o elaboración de objetos, sistemas o entornos —ha impulsado el desarrollo de muy diversos aspectos de las distintas civilizaciones históricas desde sus orígenes—, la informática es entendida como el uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación en cualquier forma en que estas se presenten, es decir, el procesamiento automático de la información.

La aceleración vertiginosa que se ha producido en el desarrollo tecnológico en las últimas décadas (vivimos en una era tecnológica tras una revolución tecnológica, en la que la informática es y continúa siendo su motor) y el aumento del protagonismo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, que han relegado a las tecnologías manuales, permite prever que en poco tiempo las actuales tecnologías informáticas pueden quedar obsoletas y ser sustituidas por otras. Esta posibilidad exige que la formación que reciben los alumnos no se limite tan solo al conocimiento intrínseco del uso de las tecnologías actuales y a sus utilidades prácticas inmediatas (alfabetización digital), sino que incida en toda una serie de destrezas (en muchos casos generadas intuitivamente por dicho uso) que les permitan adecuarse a las que irán conociendo a la largo de su vida académica y laboral (en la primera, para facilitar nuevos aprendizajes; en la segunda, por ser prácticamente imprescindibles para cualquier actividad productiva).

Una materia como ésta, con un fuerte componente procedimental y en la que sus contenidos se están renovando permanentemente —poco tiene que ver esta materia con la de hace unos pocos años, y no solo por sus diferentes contenidos, también por su metodología—, debe plantearse desde unos parámetros poco academicistas si se quiere que sirva para lograr los objetivos previstos (la utilidad de los conocimientos adquiridos impulsa la motivación del alumno y su aprendizaje).

Independientemente de las posibilidades que estas tecnologías abren para crear, almacenar y transmitir la información (más, en dispositivos reducidos y en menos tiempo y más lejos), o para simular virtualmente fenómenos, el mundo educativo debe contemplarlas como una gran ocasión para construir el conocimiento de nuevas formas (y de paso evitar la brecha digital que puede abrirse para quienes no se sumen a él). Pero el conocimiento no debe limitarse a su mero uso instrumental y al conocimiento técnico de las herramientas tecnológicas, sino que debe ir más allá, sobre todo en sus implicaciones legales (e, incluso, morales): las posibilidades de comunicación y de difusión interactiva de información en chats, blogs, Internet, correo electrónico, etc., deben hacer que los alumnos sean sumamente cautos con la información que transmiten (o que reciben), porque de ello podrían derivarse consecuencias que trascienden de sus iniciales intenciones.

La comisión gratuita de actos violentos y delictivos para su difusión masiva en Internet, que en ocasiones se produce, requiere que todos los entornos educativos (familia, escuela, medios de comunicación, etc.) pongan especial empeño en formar a los jóvenes en el uso socialmente responsable de estas tecnologías. Obviamente, para ello el alumno debe ser formado en su uso selectivo y crítico, tanto de sus propias producciones como de las ajenas (y, por extensión, en los avances tecnológicos), es decir, debe acostumbrarse a desenvolverse en entornos seguros. Esta actitud crítica ante la información es lo que puede hacer, además, que el alumno convierta la información (se tiene acceso libre e indiscriminado a ella) en conocimiento.

El alumno debe saber que las tecnologías de la información y la comunicación le conceden un papel del que no es consciente, papel que no es otro que el de creador de información, una información que rápidamente llegará a otros usuarios y que podrá ser difundida en ámbitos sumamente amplios. Estas destrezas comunicativas, independientemente de la forma más o menos ortodoxa en que se

materialicen, podrán ser puestas al servicio de su formación académica e intelectual, sobre todo porque le familiarizan con unos nuevos hábitos que le resultaban ajenos.

## **2. LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

¿De qué forma se logran cada una de las competencias básicas desde esta materia? Vamos a exponer los aspectos más relevantes:

### **▪ COMPETENCIA DIGITAL Y EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

Esta competencia se puede adquirir en esta materia mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente en lo que se refiere a la localización, procesamiento, elaboración, almacenamiento y presentación de la información en diferentes formatos y por diferentes medios.

### **▪ COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO Y NATURAL**

Esta competencia se adquiere en esta materia en cuanto que proporciona destrezas para la obtención de información que permita resolver problemas sobre el espacio físico.

### **▪ COMPETENCIA EN LA AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL**

Esta competencia se adquiere en cuanto que el cambiante entorno tecnológico exige una permanente adaptación, es decir, la adopción de nuevos enfoques que permitan resolver situaciones no previstas y cada vez más complejas.

### **▪ COMPETENCIA PARA APRENDER DE FORMA AUTÓNOMA A LO LARGO DE LA VIDA**

El desarrollo de estrategias para obtener información, para transformarla en conocimiento y para comunicar los aprendizajes se convierte en el aspecto más relevante de la forma en que esta materia contribuye a la adquisición de esta competencia.

### **▪ COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA**

En lo que tiene de habilidad para las relaciones humanas y de conocimiento de la sociedad, puede adquirirse mediante la forma en que se actúa frente a los nuevos flujos de información que permiten las tecnologías informáticas. La expresión de ideas y razonamientos, el análisis de planteamientos diferentes a los propios, la toma de decisiones mediante el diálogo y la negociación, la aceptación de otras opiniones, etc., son habilidades sociales utilizadas en todos los ámbitos escolares, laborales y personales. Asimismo, el conocimiento de la sociedad puede hacerse desde la forma en que el desarrollo tecnológico provoca cambios económicos e influye en los cambios sociales.

### **▪ COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA**

En esta materia, esta competencia se alcanza mediante la adquisición de un vocabulario propio utilizado en la búsqueda, análisis, selección, resumen y comunicación de la información, a la que contribuyen también la lectura, interpretación y redacción de informes y documentos.

## ▪ **COMPETENCIA EN RAZONAMIENTO MATEMÁTICO**

Esta materia contribuye a la adquisición de esta competencia mediante las destrezas en el uso de aplicaciones informáticas (uso de hojas de cálculo, por ejemplo) que pueden ser aplicadas a la resolución de problemas.

## ▪ **COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA**

La creación de contenidos multimedia, la utilización de aplicaciones para el tratamiento de obras artísticas, el acceso a manifestaciones culturales de muy diverso tipo, etc., permiten que el alumno desarrolle su creatividad e imaginación, aspectos clave de su formación artística y cultural.

Anteriormente indicábamos las competencias básicas que recoge nuestro sistema educativo, competencias que por su propia formulación son, inevitablemente, muy genéricas. Si queremos que sirvan como referente para la acción educativa y para demostrar la competencia real del alumno, debemos concretarlas mucho más, desglosarlas, siempre en relación con los demás elementos del currículo. Es lo que hemos dado en llamar *subcompetencias*, y que sin pretender llegar a abarcar todas las posibles, sí recogen aquellas que mayor relación tienen con el currículo de la materia y mayor presencia en todas las materias por su carácter interdisciplinar. Son las siguientes:

### **2.1.- COMPETENCIAS / SUBCOMPETENCIAS**

#### **Comunicación lingüística**

- Usar fuentes de información y situaciones de comunicación diversas para consolidar las destrezas lectoras.
- Utilizar aplicaciones de procesamiento de textos para diferentes finalidades educativas.
- Interacción en lenguas extranjeras para conseguir un uso funcional de las mismas.

#### **Razonamiento matemático**

- 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.

#### **Conocimiento e interacción con el mundo físico y natural**

- Obtener información cualitativa y cuantitativa que ayude a resolver problemas sobre el espacio físico.
- Uso de aplicaciones de simulación que permitan observar y comprender mejor los fenómenos físicos

#### **Digital y tratamiento de la información**

- Convertirse en creador y difusor de conocimientos a través de la comunicación con otros sujetos interconectados por medio de redes de información.
- 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.
- Integrar información, reelaborarla y producir documentos que puedan ser difundidos en distintos formatos y por diferentes medios.

### **3. OBJETIVOS DE LA MATERIA**

La enseñanza de la Informática en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Utilizar los servicios telemáticos adecuados para responder a necesidades relacionadas, entre otros aspectos, con la formación, el ocio, la inserción laboral, la administración, la salud o el comercio, valorando en qué medida cubren dichas necesidades y si lo hacen de forma apropiada.
2. Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones, valorando la importancia del respeto de la propiedad intelectual y la conveniencia de recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización.
3. Conocer y utilizar las herramientas para integrarse en redes sociales, aportando sus competencias al crecimiento de las mismas y adoptando las actitudes de respeto, participación, esfuerzo y colaboración que posibiliten la creación de producciones colectivas.
4. Utilizar periféricos para capturar y digitalizar imágenes, textos y sonidos y manejar las funcionalidades principales de los programas de tratamiento digital de la imagen fija, el sonido y la imagen en movimiento y su integración para crear pequeñas producciones multimedia con finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa.
5. Integrar la información textual, numérica y gráfica para construir y expresar unidades complejas de conocimiento en forma de presentaciones electrónicas, aplicándolas en modo local, para apoyar un discurso, o en modo remoto, como síntesis o guión que facilite la difusión de unidades de conocimiento elaboradas.
6. Integrar la información textual, numérica y gráfica obtenida de cualquier fuente para elaborar contenidos propios y publicarlos en la Web, utilizando medios que posibiliten la interacción (formularios, encuestas, bitácoras, etc.) y formatos que faciliten la inclusión de elementos multimedia decidiendo la forma en la que se ponen a disposición del resto de usuarios.
7. Conocer y valorar el sentido y la repercusión social de las diversas alternativas existentes para compartir los contenidos publicados en la web y aplicarlos cuando se difundan las producciones propias.
8. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet.
9. Valorar las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación y las repercusiones que supone su uso.

### **4. CONTENIDOS DE LA MATERIA Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL**

#### **Bloque 1. Sistemas operativos y seguridad informática**

- Creación de redes locales: configuración de dispositivos físicos para la interconexión de equipos informáticos.
- Creación de grupos de usuarios, adjudicación de permisos, y puesta a disposición de contenidos y recursos para su uso en redes locales bajo diferentes sistemas operativos.
- Seguridad en Internet. El correo masivo y la protección frente a diferentes tipos de programas, documentos o mensajes susceptibles de causar perjuicios. Importancia de la adopción de medidas de seguridad activa y pasiva.
- Conexiones inalámbricas e intercambios de información entre dispositivos móviles.

## **Bloque 2. Multimedia**

- Adquisición de imagen fija mediante periféricos de entrada.
- Tratamiento básico de la imagen digital: los formatos básicos y su aplicación, modificación de tamaño de las imágenes y selección de fragmentos, creación de dibujos sencillos, alteración de los parámetros de las fotografías digitales: saturación, luminosidad y brillo.
- Captura de sonido y vídeo a partir de diferentes fuentes. Edición y montaje de audio y vídeo para la creación de contenidos multimedia.
- Las redes de intercambio como fuente de recursos multimedia. Necesidad de respetar los derechos que amparan las producciones ajenas.

## **Bloque 3. Publicación y difusión de contenidos**

- Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales.
- Diseño de presentaciones.
- Creación y publicación en la Web. Estándares de publicación.
- Accesibilidad de la información.

## **Bloque 4. Internet y redes sociales**

- La información y la comunicación como fuentes de comprensión y transformación del entorno social: comunidades virtuales y globalización.
- Actitud positiva hacia las innovaciones en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación y hacia su aplicación para satisfacer necesidades personales y grupales.
- Acceso a servicios de administración electrónica y comercio electrónico: los intercambios económicos y la seguridad.
- Acceso a recursos y plataformas de formación a distancia, empleo y salud.
- La propiedad y la distribución del «software» y la información: «software» libre y «software» privativo, tipos de licencias de uso y distribución.
- La ingeniería social y la seguridad: estrategias para el reconocimiento del fraude, desarrollo de actitudes de protección activa ante los intentos de fraude.
- Adquisición de hábitos orientados a la protección de la intimidad y la seguridad personal en la interacción en entornos virtuales: acceso a servicios de ocio.
- Canales de distribución de los contenidos multimedia: música, vídeo, radio, TV.
- Acceso, descarga e intercambio de programas e información. Diferentes modalidades de intercambio.

Estos bloques de contenidos los desarrollamos repartidos en las siguientes **unidades didácticas**:

### **1º TRIMESTRE**

- **Unidad 1: Sistemas operativos**
  - Conceptos básicos
  - El escritorio
  - El menú Inicio
  - Los accesorios de Windows
- **Unidad 2: Redes informáticas**
  - Redes informáticas

- Configuración de la red
- Grupo de trabajo
- **Unidad 3: Procesador de textos.**
  - Funciones básicas
  - Dar formato a un texto
  - Tablas
  - Insertar imagen
  - Tabulaciones
  - Numeración y viñetas

## 2º TRIMESTRE

- **Unidad 4: Introducción a la hoja de cálculo.**
  - Operaciones básicas
  - Conceptos esenciales
  - Formatos en Excel
  - Prácticas con operaciones básicas y formatos
  - Funciones básicas y gráficos
- **Unidad 5: Introducción a la base de datos.**
  - Conceptos: base de datos, creación tablas, mantenimiento de datos...
  - Consultas.
  - Informes y formularios.
- **Unidad 10: Publicación en Internet.**
  - Publicar en Internet
  - FTP (*File Transfer Protocol*)
  - Publicación de páginas y sitios web
  - *Weblog*
  - **Otras publicaciones en Internet**

## 3º TRIMESTRE

- **Unidad 6: Presentaciones con diapositivas.**
  - Funciones básicas
  - Trabajar con PowerPoint
  - Funciones avanzadas
- **Unidad 7: Internet y correo electrónico.**
  - Conceptos básicos
  - El navegador
  - El correo electrónico
  - Búsquedas en Internet
  - Otros usos de Internet
- **Unidad 9: Diseño de páginas web**
  - Páginas y sitios web
  - Editores HTML

- Microsoft FrontPage 2003
  - Creación de una página web con FrontPage
  - Creación de un sitio web con FrontPage
- **Unidad Ampliación Diseño Gráfico**

## **5. TEMAS TRANSVERSALES**

En todo momento se pondrá especial cuidado en que ni en el lenguaje, ni en las imágenes, ni en las situaciones de planteamiento de problemas existan indicios de discriminación por sexo, nivel cultural, religión, riqueza, aspecto físico, etc. Además, se fomenta positivamente el respeto a los Derechos Humanos y a los valores democráticos reconocidos en la Constitución.

Además de este planteamiento general, algunos temas transversales implicados en la Informática Aplicada son objeto de un mayor desarrollo:

### **Educación moral y cívica**

#### **Objetivos:**

- El respeto a la autonomía de los demás.
- El diálogo como forma de solucionar las diferencias.

Se presentan contextos y situaciones en los que el alumnado se vea obligado a juzgar y jerarquizar valores. En todas las actividades colectivas se manifiesta una valoración positiva de la participación, el respeto a las opiniones y reglas, etc.

### **Educación para la salud**

#### **Objetivos:**

- Adquirir un conocimiento progresivo del cuerpo, de las principales anomalías y enfermedades, y del modo de prevenirlas o curarlas.
- Desarrollar hábitos de salud: higiene corporal y mental, alimentación correcta, prevención de accidentes, etc.

A la Informática Aplicada le corresponde utilizar intencionalmente ciertos problemas; por ejemplo, la posición del cuerpo cuando se trabaja con un ordenador, utilización de accesorios que protejan la vista de las radiaciones de la pantalla, prevención de accidentes que puedan ocurrir a causa de la corriente del ordenador,...

### **Educación medioambiental**

#### **Objetivos:**

- Adquirir experiencias y conocimientos suficientes para tener una comprensión de los principales problemas ambientales.
- Desarrollar conciencia de responsabilidad respecto del medio ambiente global.

- Desarrollar capacidades y técnicas de relacionarse con el medio sin contribuir a su deterioro, así como hábitos individuales de protección del medio.

Se plantean situaciones en las que el alumnado vea cómo influye en el medio ambiente la utilización de consumibles informáticos, como papel, tinta de impresoras, tóners,...

## **Educación para la paz**

### **Objetivos:**

- Educar para la acción. Las elecciones de paz, la evocación de figuras y el conocimiento de organismos comprometidos con la paz deben generar estados de conciencia y conductas prácticas.
- Entrenarse para la solución dialogada de conflictos en el ámbito escolar.

Expresamente se pretende introducir los valores de **solidaridad y cooperación** al plantear problemas relacionados con otras culturas, con la desigualdad, la pobreza y el subdesarrollo, etc.

## **6. METODOLOGÍA.**

Se introducirá la asignatura con una justificación al alumno de la incidencia en la sociedad y más concretamente en el mundo laboral de la Informática, y de la importancia del conocimiento del ordenador para su labor futura y su formación presente. Se pondrán ejemplos de la vida cotidiana que pueden ser resueltos gracias a la tecnología. Se observará la evolución de la Informática y se hablará de sus posibilidades en cuanto a aplicaciones y elementos físicos en la actualidad.

El alumno/a, cuando se requiera, deberá seguir la clase realizando ejercicios prácticos a medida que el profesor explica, y más tarde resolverá relaciones de actividades que irán de menor a mayor grado de complejidad. A veces, deberán formarse grupos para la realización de trabajos, en los cuales sea necesaria una labor en equipo.

Se revisará el trabajo realizado por el alumno y se hará incidencia sobre aquellas opciones de la herramienta sobre las que se detectan mayor falta de destreza.

Las explicaciones por parte del profesor y la aclaración de dudas, así como la enseñanza de los múltiples procedimientos presentes en esta materia, se llevarán a cabo con la ayuda de un retroproyector.

Los alumnos dispondrán, en su mayor parte, de un equipo informático para cada uno, siempre que sea posible, salvo excepciones, puesto que contamos con unos 16 ordenadores y el número de alumnos puede ser de 18 ó 20, con lo que algunos deberán compartir equipo.

### **RECURSOS DIDÁCTICOS.**

- 16 Ordenadores personales con sistema operativo Windows xp (de ellos, 10 con monitor TFT).
- Libro de texto de 4º ESO de la editorial Editex.
- Otros libros de apoyo, como son Informática de 4º ESO de la editorial Anaya, Santillana, Oxford y Casal.
- Revistas de actualidad de Informática: PC Computer & Internet, PC-ACTUAL, PC-WORDL,....
- CD-ROM's con aplicaciones multimedia.
- Plantillas y dibujos para realizar actividades.

- Diferentes periféricos: impresora, escáner,....
- Pendrive.
- Actividades confeccionadas en distintos soportes.
- Un retroproyector, soporte - atril para el mismo, pizarra - pantalla

## 7. EVALUACIÓN

Esta área es muy práctica y en ella se emplean equipos informáticos y programas que la mayoría del alumnado no suele tener en su hogar, por tanto, se considera un requerimiento esencial la asistencia regular a clase por parte del alumnado, ya obligatoria, por otra parte.

La evaluación en el área de Informática Aplicada deberá responder a los siguientes tres aspectos:

- Contenidos del área.
- Hábitos de trabajo del alumno;
- Actitudes que muestren hacia el estudio, hacia el cumplimiento de las normas en el aula de informática, y su grado de integración y relación con el grupo.

Respecto a la evaluación de los contenidos del área se tendrá en cuenta el grado de dominio de los contenidos establecidos en la programación. En los contenidos se valorarán los conceptos, procedimientos y actitudes.

### 7.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos utilizados para la evaluación deben ser variados y podrán incluir:

- Escala de observación.
- Registro del cuaderno del profesor.
- Seguimiento de los ejercicios realizados por el alumno en la clase.
- Valoración de las prácticas realizadas en clase.
- Trabajos de aplicación y síntesis.
- Cuaderno de clase.
- Intercambios orales con los alumnos: diálogos, entrevistas, asambleas,...
- Pruebas objetivas sobre los conceptos expuestos en las unidades de trabajo. Al menos dos por cada evaluación.
- Pruebas prácticas realizadas en los equipos informáticos del centro.
- Presentación, limpieza, orden,...
- Asistencia a clase.
- Responsabilidad en el trabajo.
  - Actitud en clase.
  - Cumplimiento de las normas establecidas para el aula de informática.

La nota total de cada trimestre se calculará del siguiente modo:

- Un 40% será la nota media de los trabajos y prácticas realizados por el alumnado (se incluyen los realizados en el cuaderno).
- Un 40% será la nota media de las pruebas objetivas.
- Un 20% recogerá la nota de las **actitudes** del alumno, tanto en clase como en el desarrollo de las actividades propuestas durante el trimestre.

Siempre hay que tener en cuenta la **obligatoriedad** de la asistencia a clase.

## **7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA**

### **1. Instalar y configurar aplicaciones y desarrollar técnicas que permitan asegurar sistemas informáticos interconectados.**

Se valora con este criterio la capacidad de localizar, descargar e instalar aplicaciones que prevengan el tráfico no autorizado en redes sobre diversos sistemas operativos. A su vez, se trata de identificar elementos o componentes de mensajes que permitan catalogarlos como falsos o fraudulentos, adoptar actitudes de protección pasiva, mediante la instalación y configuración de aplicaciones de filtrado y eliminación de correo basura, y de protección activa, evitando colaborar en la difusión de mensajes de este tipo.

### **2. Interconectar dispositivos móviles e inalámbricos o cableados para intercambiar información y datos.**

Se pretende evaluar la capacidad de crear redes que permitan comunicarse a diferentes dispositivos fijos o móviles, utilizando todas sus funcionalidades e integrándolos en redes ya existentes. También se trata de conocer los distintos protocolos de comunicación y los sistemas de seguridad asociados, aplicando el más adecuado a cada tipo de situación o combinación de dispositivos.

### **3. Obtener imágenes fotográficas, aplicar técnicas de edición digital a las mismas y diferenciarlas de las imágenes generadas por ordenador.**

Este criterio pretende valorar la capacidad de diferenciar las imágenes vectoriales de las imágenes de mapa de bits. Se centra en la captación de fotografías en formato digital y su almacenamiento y edición para modificar características de las imágenes tales como el formato, resolución, encuadre, luminosidad, equilibrio de color y efectos de composición.

### **4. Capturar, editar y montar fragmentos de vídeo con audio.**

Los alumnos han de ser capaces de instalar y utilizar dispositivos externos que permitan la captura, gestión y almacenamiento de vídeo y audio. Se aplicarán las técnicas básicas para editar cualquier tipo de fuente sonora: locución, sonido ambiental o fragmentos musicales, así como las técnicas básicas de edición no lineal de vídeo para componer mensajes audiovisuales que integren las imágenes capturadas y las fuentes sonoras.

### **5. 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 discurso verbal.

### **6. Desarrollar contenidos para la red aplicando estándares de accesibilidad en la publicación de la información.**

Se pretende que los alumnos utilicen 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 Web para la difusión de todo tipo de iniciativas personales y grupales.

**7. Participar activamente en redes sociales virtuales como emisores y receptores de información e iniciativas comunes.**

Este criterio se centra en la localización en Internet de servicios que posibiliten la publicación de contenidos, utilizándolos para la creación de diarios o páginas personales o grupales, la suscripción a grupos relacionados con sus intereses y la participación activa en los mismos. Se valorará la adquisición de hábitos relacionados con el mantenimiento sistemático de la información publicada y la incorporación de nuevos recursos y servicios. En el ámbito de las redes virtuales se ha de ser capaz de acceder y manejar entornos de aprendizaje a distancia y búsqueda de empleo.

**8. Identificar los modelos de distribución de «software » y contenidos y adoptar actitudes coherentes con los mismos.**

Se trata de evaluar la capacidad para optar entre aplicaciones con funcionalidades similares cuando se necesite incorporarlas al sistema, teniendo en cuenta las particularidades de los diferentes modelos de distribución de «software». Se tendrá en cuenta el respeto a dichas particularidades y la actitud a la hora de utilizar y compartir las aplicaciones y los contenidos generados con las mismas. Asimismo, el respeto a los derechos de terceros en el intercambio de contenidos de producción ajena.

**8. PLAN DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (P.A.D.)**

<b>ASIGNATURA: INFORMÁTICA APLICADA</b>	
<b>MEDIDA</b>	<b>Actuaciones</b>
<b>Establecimiento de distinto niveles de profundización de los contenidos</b>	<p><b>Contenidos.</b> Dentro del conjunto de conceptos, procedimientos y actitudes que hayamos asignado a cada curso, estableceremos una diferenciación entre información básica e información complementaria. Es decir, en primer lugar fijaremos un cuerpo de contenidos esenciales que deben ser aprendidos por todos para alcanzar los objetivos previstos. A partir de ahí, consideraremos otra serie de contenidos que podrán ser trabajados o no en función de las peculiaridades y necesidades de cada alumno. Debemos priorizar siempre los contenidos funcionales, y los procedimentales y actitudinales sobre los de tipo conceptual.</p> <p><b>Actividades.</b> Las actividades se organizarán por categorías en función de su distinta finalidad. Por un lado, contemplaremos actividades de refuerzo, de consolidación de aquellos aprendizajes que consideramos básicos; por otro lado, diseñaremos otro tipo de actividades más diversificadas que impliquen bien una complejidad mayor o bien una ampliación de la perspectiva del tema trabajado.</p> <p>Por tanto, diferenciaremos :</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>contenidos</i> básicos, deseables y opcionales, y</li> <li>- <i>actividades</i> básicas, de consolidación, de ampliación y recuperación .</li> </ul>
<b>Selección de recursos y estrategias metodológicas</b>	<p>En la <b>metodología</b> debemos contemplar una serie de estrategias especialmente beneficiosas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo simultáneo, cooperativo y participativo. Pueden participar todos en las mismas actividades, aunque no con la misma intensidad. No debemos llevar trabajos paralelos dentro del aula.</li> <li>- Partiremos siempre de los conocimientos previos del alumnado procurando un aprendizaje significativo.</li> <li>- Empezaremos con una actividad motivadora.</li> <li>- La misma materia se puede presentar de formas muy diversas para que cada alumno la asimile utilizando aquello en lo que destaca.</li> <li>- Utilizar el refuerzo positivo de todos los logros, contribuyendo a crear una buena imagen del alumnado entre sus compañeros y aumentar su autoestima.</li> <li>- Estrategias que favorezcan la experiencia directa, la reflexión y expresión.</li> <li>- Ofrecer al alumnado con necesidades educativas especiales una explicación clara sobre las características de las actividades que se van a realizar.</li> </ul> <p>Los <b>recursos</b> serán: explicaciones del profesor, de forma individual si es necesario, y actividades que contribuyan a la práctica de la expresión oral y escrita.</p>
<b>Adaptación de materiales curriculares</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los alumnos que pertenecen al P.D.C. trabajan la materia desde el ámbito práctico.</li> </ul> <p>Si el nivel de competencia curricular lo requiere, podemos <b>adaptar</b> las <b>unidades didácticas</b>. Elaboraremos un documento en el que se trate el mismo tema que sigue todo el grupo, pero con unos textos adaptados en extensión, vocabulario y nivel de abstracción, seguidos de numerosos ejercicios que trabajen esos textos. De esta forma los alumnos podrán participar de todas las actividades de clase, pero tendrán un trabajo individualizado que ellos pueden realizar.</p> <p>La utilización de materiales complementarios distintos del libro base, como es el ordenador y otros recursos audiovisuales, permite la diversificación del proceso de enseñanza-aprendizaje. De forma general, este tipo de materiales persiguen lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consolidar contenidos cuya adquisición por parte del alumnado supone una mayor dificultad.</li> <li>- Ampliar y profundizar en temas de especial relevancia para el desarrollo del área.</li> <li>- Practicar habilidades instrumentales ligadas a los contenidos del área.</li> <li>- Enriquecer el conocimiento de aquellos temas o aspectos sobre los que los alumnos muestran curiosidad e interés.</li> </ul>
<b>Diversificación de actividades e instrumentos de evaluación de los aprendizajes</b>	<p>Las <b>actividades</b> serán secuenciales según el grado de complejidad y se realizarán diferentes tipos de actividades para la consecución de un mismo objetivo.</p> <p>A los alumnos de integración se les adaptarán las actividades en el aula, al igual que los exámenes o controles que se les realice.</p>

Para la **evaluación** del alumno se tendrán en cuenta los siguientes mecanismos de recogida de la información:

- Observación del cuaderno de ejercicios diario.
- Actuación en pizarra u oral.
- Preguntas sueltas. Participación.
- Pruebas escritas baremadas.
- Esfuerzo general del alumno. Iniciativa e interés por el trabajo.