

Programación

Asignatura
Informática Aplicada

Curso
Cuarto E.S.O.

1.- Programación: Informática Aplicada.

1.1.- Objetivos de la Materia.

- Desarrollar actitudes investigadoras relacionadas con las destrezas cognitivas y el aprendizaje autónomo.
- Valorar la importancia de trabajar como miembro de un equipo en los proyectos de trabajo de la asignatura, asumiendo responsabilidades individuales en la ejecución de las tareas encomendadas con una actitud de cooperación.
- Adquirir los conocimientos básicos de la informática y de los procedimientos que definen las estructuras lógicas de esta disciplina.
- Utilizar el conocimiento informático para seleccionar, recuperar, transformar, analizar, transmitir, crear y presentar la información.
- Elaborar estrategias personales para el análisis de situaciones concretas y la identificación y resolución de problemas. Utilizar distintos recursos informáticos y valorar la conveniencia de las estrategias utilizadas en función del análisis de los resultados.
- Facilitar el conocimiento de la realidad tecnológica en la que se desenvuelven los alumnos y alumnas al observar y valorar los efectos de la informática en la sociedad.
- Iniciar a los alumnos y a las alumnas en el cómo y por qué deben reestructurar sus conocimientos y los medios de que disponen para obtener nuevas destrezas que les permitan interactuar con el ordenador.

1.2.- Orientaciones.

El objeto de la evaluación es doble: por un lado se evaluarán los aprendizajes del alumnado y por otro la enseñanza del profesor.

En el primer caso se quiere conocer en qué medida y con qué grado de elaboración y estructuración han sido adquiridos los contenidos (conceptos, procedimientos y actitudes) y en el segundo se pretende valorar la idoneidad del plan docente (selección y secuenciación de los contenidos, estrategias, etc.) y del entorno donde se puso en práctica (clima de trabajo, situación inicial de los alumnos y las alumnas, recursos de los que se disponía...), comparando los resultados alcanzados con los objetivos que se pretendía conseguir.

A la hora de evaluar, deben tenerse igualmente presentes tanto la calidad de las realizaciones de los alumnos y alumnas como el proceso por el que se llegó a elaborarlas.

1.3.- Criterios de Evaluación Generales.

La evaluación será continua, individualizada, formativa, funcional y flexible en la que se distinguirán las fases. Diagnóstica, formativa y sumativa. Ésta se centrará tanto en conceptos como procedimientos y actitudes contenidas en el bloque temático.

1. Sobre el aprendizaje autónomo

- Valorar la capacidad del alumno o alumna para interiorizar, gestionar y participar en los procesos de aprendizaje propios.
- Preguntarse si las interacciones ordenador-alumno/a han generado residuos cognitivos transferibles a otras situaciones similares o diferentes.

2. Sobre el planteamiento y la resolución de problemas
 - Valorar la capacidad del alumno/a para descomponer problemas complejos en módulos más sencillos así como para traducirlos en términos informáticos.
3. Sobre la expresión
 - Valorar la capacidad del alumno/a para expresarse a través de la informática.
4. Sobre la adquisición de conceptos básicos
 - Valorar si los conocimientos de la asignatura que posee el alumno o alumna le permiten incluirla como un elemento más de su realidad cultural e investigar, buscar y seleccionar con autonomía los soportes informáticos que le faciliten la consecución de los objetivos que persiga.
 - Valorar si el alumno/a es capaz no solamente de adquirir las capacidades necesarias para saber utilizar el ordenador sino también de saber cuándo es apropiado hacerlo.
5. Sobre la participación y el trabajo en equipo
 - Valorar la capacidad del alumno/a para trabajar en equipo en la resolución de proyectos que requieran de la ayuda de la informática.
 - Comprobar si el alumno/a valora y utiliza las posibilidades que, en el ámbito de las telecomunicaciones, ofrece la informática.
 - Comprobar que el alumnado trabaja de forma continuada y metódica a lo largo del curso.
6. Sobre el procesamiento de la información
 - Valorar la capacidad del alumno/a para localizar, seleccionar, ordenar y transmitir datos e informaciones.
7. Sobre el uso racional y crítico de la informática
 - Comprobar si los alumnos y alumnas identifican los factores que subyacen en las actividades con el ordenador, toman un papel activo en su dominio como instrumento de análisis y consiguen enjuiciar la informática desde una perspectiva global, en contraposición a la actitud del consumidor tecnológico pasivo sometido a las presiones comerciales.

1.4.- Contenidos.

1.4.1.- Criterios de Selección de contenidos.

La tecnología informática se ajusta mal a la estructura conocida de bloques. Para llevar a cabo una correcta interpretación de los contenidos es necesaria la lectura integrada de todos ellos. El profesor elige para cada investigación sólo aquellos contenidos que poseen significación lógica y que se relacionen de alguna manera con las ideas previas, la experiencia y las necesidades de los alumnos.

Se aconseja seleccionar en cada situación solo aquellos contenidos necesarios dentro de un trabajo convergente en torno a los tres ejes siguientes:

- a) Características físicas de los equipos informáticos. Hay que partir de la situación real de los recursos con los que contamos. De nada valdría planificar actividades que luego no pudieran ser realizadas en nuestro contexto debido a limitaciones materiales.
- b) Los datos. El núcleo de toda aplicación se basa en la representación, definición y aplicación de la estructura de los datos. La diferencia de eficacia entre dos trabajos puede depender de la elección adecuada del sistema de almacenamiento y recuperación de datos.

- c) El soporte Lógico. Su elección debería ser prioritaria en función de los objetivos que se quieran alcanzar y de las unidades de conocimientos que el profesor desea que sus alumnos adquieran según el plan de actividades.

Al elaborar este proyecto ha sido necesario elegir, entre equipos y programas, aquellos que hemos considerado más adecuados al alumnado al que va dirigido, estando además muy condicionada la elección a la dotación y disponibilidad que de estos productos tenga nuestro centro. De este modo, y aunque se hacen referencias a otros productos, optamos por los siguientes:

- Los ordenadores personales que utilizan el sistema operativo MS-Windows conjuntamente con Linux de manera que la mayoría del alumnado que utiliza ordenadores domésticos bajo Windows pueda migrar de forma escalonada a Linux sin saltos cuantitativos.
- Como básicamente usarán los ordenadores como nexos para Internet, es indiferente el sistema operativo que, en principio se utilice.
- Aplicaciones ofimáticas tipo procesador de textos y hoja de cálculo.
- Entorno de programación basado en Logo, por lo que el soporte operativo ha de ser Windows.

Al elaborar el proyecto y abordar el estudio de las aplicaciones de usuario más habituales (procesador de textos, hoja de cálculo y base de datos) se ha optado por el tratamiento con cierta profundidad de un paquete integrado, Office para Windows, por las siguientes razones:

- Es uno de los paquetes informáticos de más amplia difusión, dentro y fuera del ámbito escolar.
- Reúne las aplicaciones básicas que necesita conocer todo usuario: procesador de textos, hoja de cálculo, base de datos y comunicaciones.

Una vez transcurrido el curso y en función a los avances del alumnado, se procederá a la migración al entorno operativo Linux y al uso de Open Office como paquete ofimático.

En la medida de lo posible, se intentará que el alumnado cree su propia página web simple a partir de un procesador de textos y que la publique n Internet.

La programación incluye, además de estos conocimientos instrumentales, otros más generales acerca de la informática como ciencia y tecnología, así como sobre sus implicaciones: ética e informática, trabajo e informática, enseñanza asistida por ordenador, la informática y la tecnología multimedia, etc.

1.4.2.- Unidades.

1.4.2.1.-Unidad 1: Conceptos básicos. Soporte Físico.

1.4.2.1.1.- Objetivos.

- Familiarizar al alumno con la terminología y vocabulario empleado en informática.
- Conseguir que el alumno distinga entre los diferentes elementos integrantes en una explotación informática.
- Identificar y comprender básicamente la estructura y funciones de los componentes del ordenador y sus periféricos.
- Aprender las funciones de los elementos de un ordenador.
- Enseñar la diferencia entre dispositivos de entrada y salida.
- Conocer el modo en el que el ordenador manipula y almacena la información, así como el esquema de circulación de la misma a través de sus componentes.
- Familiarizar al alumno con los nuevos términos y componentes aprendidos.
- Contribuir al autoaprendizaje, objetivo este que debe aparecer entre los objetivos generales del centro, pues debería aplicarse a todas las áreas.
- Identificar y analizar problemas cotidianos que pueden resolverse con ayuda de la informática.
- Adquirir una visión general de la evolución histórica de la Informática.

1.4.2.1.2.- Nivel mínimo, Criterios Evaluación y Recuperación.

Como mínimos exigibles se observan:

- Conocer los elementos constitutivos de la informática.
- Manejar la terminología informática básica con propiedad y conocimiento de los conceptos.
- Conocer y respetar las normas y criterios establecidos para el uso de los ordenadores y demás recursos del aula de informática.
- Conocer la evolución y el porqué de la informática, así como sus implicaciones sociales más evidentes.
- Identificar los componentes del ordenador y sus periféricos.
- Conocer las funciones de los principales componentes del ordenador y de sus periféricos.
- Conocer la configuración mínima necesaria para el funcionamiento de un ordenador personal.
- Manejar el teclado y otros soportes de entrada.
- Conocer y respetar las normas y criterios establecidos para el uso de los ordenadores y demás recursos del aula de informática.
- Representar un dato en código binario con ayuda de la tabla de código ASCII.
- Interpretar las características que se utilizan habitualmente para definir un ordenador y las valora adecuadamente.

La evaluación será realizada mediante la realización de una o varias pruebas de conocimientos. Por último ésta se centrará tanto en conceptos como procedimientos y actitudes contenidas en el bloque temático.

El alumno será evaluado al final de la unidad. Al término de cada evaluación y del curso se le ofrecerá la oportunidad de recuperar. El profesor puede proponer trabajos de recuperación y para subir la calificación de la evaluación. Del mismo modo la calificación se podrá ver afectada por las anotaciones de clase del profesor, tanto de actividades de clase, actitud, trabajo en equipo, participación, asistencia, etc..

1.4.2.1.3.- Contenidos conceptuales y teóricos.

- 1.1 Definiciones básicas en Informática.
- 1.2 El hardware. Elementos constitutivos de un ordenador
- 1.3 El software. Tipos.
- 1.4 Tratamiento de la información. Código ASCII y sistemas de numeración.
- 1.5 Un poco de historia. Generaciones de ordenadores.

1.4.2.1.4.- Metodología, Procedimientos y Actividades.

La metodología a seguir en este bloque temático consistirá por una parte en explicar a través de esquemas en la pizarra, transparencias y apuntes los conceptos nuevos.

Dado el carácter teórico y de introducción a la informática de este tema no existen muchos contenidos procedimentales que marcar, pero podemos resaltar algunos como

- Desmontaje de un equipo y esquematización en papel de sus componentes y funciones.
- Realización de ejercicios sobre el tratamiento de la información.
- Realización de pruebas para comprobar el aprendizaje del alumno.
- Identificación física e instalación funcional de los componentes del ordenador personal y sus periféricos.
- Utilización adecuada del teclado, a través de prácticas mecanográficas sencillas. Uso de otros periféricos como el ratón y la impresora.
- Identificación y comprensión del funcionamiento de cada una de las partes elementales del ordenador y su representación interna.
- Utilización del vocabulario informático adecuado.

- Conocimiento de la configuración mínima para iniciar la utilización del ordenador personal.
- Manejar con destreza los dispositivos periféricos de este entorno: Impresoras, Unidades de disco, Pantallas.
- Realizar las operaciones básicas de mantenimiento de estos entornos, de ordenadores personales y sus dispositivos periféricos.
- Configurar el entorno operativo personalizándolo.
- Comprender y usar las reglas de permisos de acceso y el sistema multiusuario.

1.4.2.1.5.- Motivación, Participación y Actitudes de alumno.

- Valorar experiencias propias
- Desarrollar destrezas y habilidades que permitan el acercamiento al mundo de la computadora.
- Condicionar su actitud hacia una aceptación de la máquina como un elemento de trabajo amable y simplificador de tareas.
- Encauzar sus conocimientos hacia diferentes puestos de trabajo informáticas, permitiendo que descubran su actitud ante futuros puestos de trabajo relacionados con la informática.
- Valoración de la utilidad del ordenador y sus posibles aplicaciones.
- Curiosidad por conocer el funcionamiento de los mismos y sus periféricos.
- Interés en manipular de manera correcta el ordenador personal y sus periféricos.
- Cuidado en la utilización y mantenimiento de los equipos informáticos y en el uso de los soportes lógicos.
- Curiosidad por conocer la evolución histórica de la Informática.

1.4.2.2.- Unidad 2: Soporte Lógico: Sistemas Operativos.

1.4.2.2.1.- Objetivos.

- Valorar el trabajo propio y el realizado por otros compañeros, localizando errores y dificultades, y proponiendo soluciones.
- Diferencias entre software de sistemas y de aplicación.
- Definir el concepto de sistema operativo las funciones que desempeña.
- Conocer Los dos sistemas operativos que se van a usar: Linux y Windows y tomar conciencia del concepto de software libre.
- Adquirir hábitos de organización del entorno operativo y familiarizar al alumno con dicho entorno.
- Mantener una actitud de crítica ante lo desarrollado en clase, aplicando su curiosidad e ingenio en la búsqueda de información y adaptándola a sus necesidades.
- Organizar el trabajo en equipo para la realización de los diferentes problemas planteados por el profesor.
- Gestionar los recursos disponibles en el aula, y en el taller contribuyendo a su orden, mantenimiento y utilización racional.
- Contribuir al autoaprendizaje.
- Gestionar ficheros (guardar, copiar, borrar, cambiar el nombre...) utilizando los comandos adecuados.
- Manejar directorios (crear, borrar, cambiar el nombre, activar...) .
- Reconocer los distintos tipos de ventana que presenta el entorno Windows, así como los elementos que las constituyen. Idem. para Linux.
- Realizar las operaciones básicas con ventanas: abrir, cerrar, redimensionar, mover, maximizar, minimizar...
- Ejecutar cualquier aplicación Windows con independencia de si ésta dispone, o no, de su propio icono.
- Ejecutar aplicaciones en el entorno Linux..
- Familiarizarse con los conceptos de enlace simbólico, estructura de directorios y máquinas virtuales en Linux.
- Conocer el manejo de los bloc de notas, como una primera aproximación a los procesadores de texto.
- Manejar Paintbrush y Paint.
- Conocer la evolución del entorno Windows hasta el sistema operativo Windows 98.

Añadimos los siguientes objetivos por considerar que el desarrollo individual y personal del alumno son constantes en cualquier sistema educativo.

- Educar permanentemente como principio básico a lo largo de la vida desarrollando su capacidad de participación en la vida social, cultural, política y económica.
- Contribuir al desarrollo personal, intelectual y profesional del alumno al mundo futuro, mejorando su cualificación profesional.
- Adquirir y actualizar su formación básica y facilitar el acceso a los distintos niveles del sistema educativo.
- Concienciar al alumnado de las ventajas del uso del software libre frente al propietario.

1.4.2.2.2.- Nivel mínimo, Criterios Evaluación y Recuperación.

- Utiliza adecuadamente las operaciones básicas.
- Crea ficheros de texto con el programa notepad y write.
- Realiza las operaciones básicas con ficheros: almacenar, recuperar, copiar, cambiar el nombre, etc.
- Maneja los comandos relacionados con el manejo de directorios.
- Identifica los distintos tipos de ventana presentes en el entorno Windows y en Linux
- Maneja correctamente el ratón, para realizar las operaciones habituales.
- Abre, cierra y mueve ventanas y modifica su tamaño.
- Realiza correctamente las operaciones habituales de mantenimiento de ficheros, directorios y discos.
- Crea, modifica, almacena y recupera documentos con procesadores de texto elementales.
- Crea, modifica, almacena y recupera dibujos con la aplicación Paintbrush y/o tuxpaint..
- Trabaja con varias aplicaciones a la vez, activando en cada momento la ventana necesaria.
- Intercambia información entre distintas aplicaciones.

La evaluación será realizada mediante la realización de una o varias pruebas de conocimientos. El profesor hará una valoración de su trabajo y las técnicas aplicadas. Por último ésta se centrará tanto en conceptos como procedimientos y actitudes contenidas en el bloque temático.

Las pruebas se almacenarán en el área de trabajo de cada alumno y podrán ser revisadas por el profesor mediante las aplicaciones de monitoreo de red previamente instaladas en cada sistema.

El alumno será evaluado al final de la unidad. Al término de cada evaluación y del curso se le ofrecerá la oportunidad de recuperar. El profesor puede proponer trabajos de recuperación y para subir la calificación de la evaluación. Del mismo modo la calificación se podrá ver afectada por las anotaciones de clase del profesor, tanto de actividades de clase, actitud, trabajo en equipo, participación, asistencia, etc..

1.4.2.3.- Unidad 3: Internet

1.4.2.3.1.- Objetivos

- Conocer el funcionamiento básico de Internet.
- Navegación y búsqueda en la Web.
- Uso del correo electrónico.
- Hacer transferencias de ficheros entre ordenadores.
- Conocimientos de aplicaciones de Transferencia remota por FTP.
- Creación de una página Web simple.

1.4.2.3.2.-- Nivel mínimo, Criterios Evaluación y Recuperación

- Saber realizar la conexión a Internet.
- Utilizar el navegador y motores de búsqueda para localizar información en Internet.
- Envía y recibe correos electrónicos.
- Es capaz de transferir un fichero con FTP.

- Establece una conexión IRC
- Es capaz de crear una página Web sencilla con un procesador de textos y modificando código fuente.

La evaluación será realizada mediante la realización de una o varias pruebas propuestas por el profesor y la presentación de distintos trabajos por los alumnos. Estos trabajos y pruebas se irán enviando según se vayan realizando al FTP local donde serán almacenados, corregidos y permecerán expuestos para que puedan ser retirados mediante FTP por el alumnado. El profesor hará una valoración de su trabajo y las técnicas aplicadas, de la pulcritud, del respeto a las fechas límite establecidas para la entrega y del trabajo en clase. Por último ésta se centrará tanto en conceptos como procedimientos y actitudes contenidas en el bloque temático.

El alumno será evaluado al final de la unidad. Al término de cada evaluación se le ofrecerá la oportunidad de recuperar, aunque se considera recuperada esta parte de la materia en el momento en que haya realizado correctamente el trabajo y tras realizar una prueba de madurez. El profesor puede proponer trabajos de recuperación y para subir la calificación de la evaluación. Del mismo modo la calificación se podrá ver afectada por las anotaciones de clase del profesor, tanto de actividades de clase, actitud, trabajo en equipo, asistencia, participación, etc..

1.4.2.3.3.-- Contenidos conceptuales y teóricos

- 1.Concepto y origen de Internet. Utilidad.
- 2.Organización de Internet.
- 3.Como se identifican los ordenadores en Internet.
- 4.Conexión a Internet.
- 5.World Wide Web.
- 6.Los navegadores de la Web.
- 7.Buscar información en Internet. Guardar páginas web para su lectura offline
- 8.Correo electrónico.
9. Ftp.
- 10.Transferencia de ficheros a un servidor Local
- 11.Análisis de una página web.
- 12.Introducción a HTML

1.4.2.3.4.-- Metodología, Procedimientos y Actividades

La celeridad con que Internet esta continuamente evolucionando, y la amplia variedad de contenidos y posibilidades que ofrece, permite desarrollar en el alumno dotes investigadoras. Estas capacidades, siempre condicionadas en su inicio por el medio sociocultural del alumno, permitirán también el acercamiento al debate de los contenidos transversales en educación, debate abierto en diversos foros de Internet.

Los procedimientos mínimos a realizar serán:

- Navegar en la Web con Internet Explorer.
- Realizar búsquedas de información.
- Guardar páginas, imágenes y direcciones.
- Crear una cuenta de correo electrónico.
- Mandar y recibir correo electrónico desde una cuenta de correo Web.
- Acceder a servidores Ftp anónimos.
- Enviar trabajos, resúmenes, exámenes a un FTP local.
- Creación de una página Web personal del alumno.

1.4.2.3.5.-- Motivación, Participación y Actitudes de alumno

La novedad, para la mayoría del alumnado, y la variedad de posibilidades de comunicación que ofrece Internet hace que en principio la motivación y participación sea alta. El planteamiento de prácticas inherentemente van a crear un ambiente participativo incluso más allá de los límites de la clase.

Aprovechando esta amplitud se reforzarán en el alumno valores como:

- Cooperación entre usuarios.
- Encuentro con otras culturas.

1.4.2.4.- Unidad 4: Soporte Lógico: Aplicaciones.

1.4.2.4.1.- Objetivos.

- Clasificar los programas más conocidos del mercado según la utilidad a la que se destinan.
- Diferenciar y valorar cada una de las características de cada programa (procesador de texto, hoja de cálculo y gestor de base de datos)
- Dominar el manejo de las distintas funciones y comandos básicos de cada programa.
- Saber diseñar documentos con un procesador de texto.
- Realizar copias de seguridad periódicas.
- Saber instalar con éxito cada uno de los programas tratados.
- Dominar la creación, recuperación y salvado de cada documento, hoja de cálculo
- Identificar y comprender las principales funciones de un procesador de textos.
- Crear, almacenar, modificar, recuperar e imprimir documentos con el procesador de textos.
- Utilizar algunas de las posibilidades que ofrece el procesador de textos: dar formato a documentos, manejar sangrías y tabuladores, añadir encabezados y pies de páginas, cambiar el tipo y el estilo de letra, etcétera.
- Diseñar documentos utilizando sangrías, tabuladores, alineaciones, encabezados y pies de página, tipo, tamaño y estilo de letra, etc.
- Crear un documento publicable tipo revista o página de periódico integrando textos, imágenes, tablas, formatos...

01.4.2.4.2.- Nivel mínimo, Criterios Evaluación y Recuperación.

- Identifica las principales funciones y posibilidades de los procesadores de textos.
- Imprime documentos completos, así como algunas páginas de los mismos.
- Crea, almacena y recupera documentos sencillos.
- Realiza las operaciones habituales con bloques de texto: seleccionar, cortar, copiar y borrar.

La evaluación será realizada mediante la realización de una o varias pruebas de conocimientos y la presentación de distintos trabajos por los alumnos: tres documentos de texto con imágenes y tablas y convertir uno de los documentos al formato de página web. El material será impreso y almacenado en el servidor FTP local. El profesor hará una valoración de su trabajo y las técnicas aplicadas. Por último ésta se centrará tanto en conceptos como procedimientos y actitudes contenidas en el bloque temático.

El alumno será evaluado al final de la unidad. Se considerará superados los objetivos mínimos cuando se encuentre correctamente almacenados en el servidor local los documentos y hoja web y se haya conseguido una copia impresa de uno de los documentos a través de la impresora de red.. Del mismo modo la calificación se podrá ver afectada por las anotaciones de clase del profesor, tanto de actividades de clase, actitud, trabajo en equipo, asistencia, participación, etc..

1.4.2.4.3.- Contenidos conceptuales y teóricos.

1. Procesadores de textos. Utilidad.
2. Procesadores de textos más utilizados en la actualidad: Word para Windows Open Office para Linux.
3. Introducir, almacenar, corregir y recuperar texto.
4. Operaciones con bloques de texto. Cortar, copiar, pegar y borrar.
5. Formato del texto. Tipos: fuentes y estilo. Sangrías. Tabuladores.
6. Paginación. Encabezados y pies de página.
7. Impresión de documentos. Visión preliminar.
8. Autoedición. Concepto y aplicaciones.

1.4.2.2.4.4.- Metodología, Procedimientos y Actividades.

La metodología se basará en:

- Resolución de supuestos y problemas.
- Dividir la clase en grupos en función de los equipos disponibles.
- Los alumnos tomarán como fuente de consulta tanto las explicaciones del profesor y resúmenes de manuales de uso, pero haciendo mayor hincapié en la utilización de la ayuda del propio programa.

Se utilizarán procedimientos siguientes:

- Creación, almacenamiento y recuperación de textos.
- Uso de márgenes, tabuladores, sangrías. Tipos y estilos de letras. Paginación.
- Utilización de recursos: borrar, copiar, mover, cortar, pegar, cancelar, deshacer.
- Utilización del diccionario ortográfico y de sinónimos. Búsqueda y sustitución de palabras.
- Visualización previa e impresión de documentos.
- Utilización del procesador de textos en la realización de trabajos individuales o colectivos en las diferentes áreas.

Las actividades a realizar serán:

- Realizar distintos resúmenes y/o fichas sobre temas propuestos en clase.
- Elaboración de una tabla de horario de curso.
- Elaboración de un documento formateado.

Actividades de Promoción:

- Incitar al alumno a realizar investigaciones sobre conceptos ya estudiados para afianzar los conocimientos adquiridos.
- Plantearle problemas y supuestos que obliguen al alumno a realizar consultas en libros, manuales y ayudas del programa.
- Proponer un proyecto de creación de una revista en colaboración con ICO.

Actividades de Retracción:

- Buscar los nuevos estímulos que capten su atención.
- Reforzar los conocimientos no alcanzados.
- Proponer nuevos supuestos y problemas.

1.4.2.4.5.- Motivación, Participación y Actitudes de alumno.

- Valoración de la importancia del uso de un procesador de textos.

- Interés por aplicar los conocimientos adquiridos en sus trabajos utilizando los formatos básicos más comunes de la vida cotidiana.
- Respeto por las normas que se establezcan para el buen uso de las herramientas a su disposición como: hardware, software, libros o manuales, materiales, etc.
- Gusto por el orden y la limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos.
- Valoración de la informática como medio de expresión en los trabajos personales.
- Predisposición hacia el uso del procesador de textos como herramienta de trabajo en otras áreas de conocimiento.
- Interés por conocer y utilizar las posibilidades que ofrecen las hojas de cálculo: simulaciones, cálculos estadísticos, presupuestos, etc.
- Interés por emplear las facilidades que incorporan las hojas de cálculo para mejorar el aspecto de sus presentaciones.
- Valoración de las posibilidades que ofrece la hoja de cálculo en distintas áreas del conocimiento: Ciencias Sociales, Matemáticas, Ciencias de la Naturaleza, etc.
- Disposición favorable hacia el trabajo en equipo, para obtener los datos con los que se construirá una hoja de cálculo durante la resolución de problemas reales.
- Gusto por la planificación y la organización necesarias para realizar cualquier trabajo.
- Respeto por la utilización de los medios informáticos dentro de un marco legal y ético.
- Valoración de la importancia y necesidad de las bases de datos, para gestionar y manipular gran cantidad de información.
- Disposición favorable hacia la utilización de bases de datos públicas, para localizar y consultar información en ellas.

1.4.3.- Temporización.

Unidad 1 -----	5 semanas
Unidad 2 -----	5 semanas
Unidad 3 -----	10 semanas
Unidad 4 -----	12 semanas

1.4.4.- Contenidos Transversales y Cultura Andaluza.

El contenido eminentemente práctico de esta asignatura así como su esencia, tratamiento de información, hacen que sea idónea para la realización de trabajos de campo (recolección de datos), y su posterior presentación. La realización de estos trabajos, enfocados hacia los temas de cultura andaluza que se consideren más adecuados para cada aplicación que se practique, conseguirán el doble objetivo de asentar el aprendizaje teórico y práctico de la asignatura así como incrementar el nivel de conocimientos que sobre Andalucía tiene el Alumnado.

La realización de visitas a empresas u organismos andaluces como refuerzo de los temas vistos en clase ayudaran a al conocimiento e integración del alumno/a en el entorno empresarial e institucional de Andalucía.

La Informática es una ciencia aplicada y, en el nivel que nos ocupa, es ante todo una herramienta que tiene múltiples campos de actuación.

El empleo de ordenadores y programas es especialmente adecuado en proyectos y actividades de tipo interdisciplinar, entre las que podríamos englobar los llamados temas o contenidos transversales.

Educación para la igualdad

La revolución en el mundo de las comunicaciones, que ha supuesto la introducción de la Informática, permite hablar de conceptos tales como el de la aldea global, queriendo representar un tipo de sociedad en la que mayor cantidad de información se encuentra a disposición de cada vez mayor número de personas.

Educación para la salud

La programación incluye entre sus contenidos consideraciones de tipo ergonómico acerca de la forma más adecuada de utilizar el ordenador.

Educación para la paz

La metodología más aconsejable para el desarrollo de esta materia permite y necesita el trabajo en equipo. Ello supone el establecimiento de relaciones muy vivas e interdependientes entre los miembros de dicho equipo en las que, inevitablemente, aparecerán conflictos.

Educación ambiental

El estudio y la predicción del comportamiento de sistemas, como puede ser un ecosistema, supone el manejo de múltiples variables interrelacionadas y, por tanto, el trabajo con enormes cantidades de datos.

El empleo de la hoja de cálculo y de algunas aplicaciones más específicas permite realizar simulaciones sencillas que permiten observar cómo evolucionan ciertas variables cuando se alteran los valores de otras.

Educación del consumidor

El uso de las nuevas tecnologías, particularmente la tecnología multimedia, posibilita nuevas formas de expresión pero, también, de manipulación de las imágenes. Uno de los objetivos de la materia consiste en proporcionar elementos a los alumnos/as que les permitan enjuiciar la informática desde una perspectiva global, en contraposición a la actitud del consumidor tecnológico pasivo sometido a las presiones comerciales.

1.5.- Modificaciones a la programación.

Para alumnos de diversificación se propone una adaptación de la presente programación en atención a las características propias de este alumnado.

El enfoque propuesto es más práctico que el de la programación general, prescindiéndose de los contenidos teóricos de las primeras unidades, para entrar de lleno en el terreno de uso de Internet, procesadores de texto y manejo del entorno de programación Logo.

Así pues, de las unidades 1 y 2 se tomarán solamente los contenidos básicos y se pasará directamente a la unidad tres: manejo de Internet.

Finalizada la unidad cuatro, si las condiciones de los equipos lo permiten, se procederá a trabajar en Logo para la creación de pequeños programas de dibujo de figuras geométricas, de cálculo aritmético...