



JUNTA DE ANDALUCÍA  
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

30 de junio

**PROYECTO  
EDUCATIVO**

**2016**

PUNTO 16. PROYECTO ESCUELA TIC 2.0

**CEIP TIERNO  
GALVÁN**

## 16. PROYECTO EDUCATIVO: Proyecto Escuela TIC 2.0

La Ley Orgánica de la Educación (LOE), al introducir el concepto de “competencias básicas”, apuesta por una educación orientada al desarrollo de destrezas y habilidades que resulten de utilidad para desenvolverse de manera autónoma en la vida diaria y para seguir aprendiendo a lo largo de la vida.

Hoy en día no es posible entender muchos acontecimientos de nuestro entorno si la intervención de las TIC. Por tanto, al estar presentes en el mundo de hoy es necesario dominarlas. La escuela debe ser consciente e de ello, asumir su enseñanza como una técnica instrumental más.

Aclaremos, antes de entrar en su desarrollo, que la competencia que nos ocupa, “tratamiento de la información y competencia digital”, consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Esta competencia incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Centrándonos en la competencia digital, observamos que incluye utilizar las tecnologías de la información y la comunicación extrayendo su máximo rendimiento a partir de la comprensión de la naturaleza y modo de operar de los sistemas tecnológicos.

Asimismo supone manejar estrategias para identificar y resolver los problemas habituales de software y hardware que vayan surgiendo. Igualmente permite aprovechar la información que proporcionan y analizarla de forma crítica mediante el trabajo personal autónomo y el trabajo colaborativo, tanto en su vertiente sincrónica como diacrónica, conociendo y relacionándose con entornos físicos y sociales cada vez más amplios. Además de utilizarlas como herramienta para organizar la información, procesarla y orientarla para conseguir objetivos y fines de aprendizaje, trabajo y ocio previamente establecidos. En definitiva, la competencia digital comporta hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles para resolver problemas reales de modo eficiente. Al mismo tiempo, posibilita evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas a medida que van apareciendo, en función de su utilidad para acometer tareas u objetivos específicos. La competencia digital, como cualquier otra competencia, no es algo que se adquiere de un día para otro, sino que es un proceso lento y gradual, que se inicia con la escolarización del niño o la niña y que le acompañará a lo largo de su aprendizaje.

Somos conscientes, de cómo las Tecnologías de la Información y la Comunicación han evolucionado espectacularmente en los últimos años. Esta nueva fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se han convertido en un recurso interactivo para el aprendizaje, que permite realizar actividades educativas dirigidas al desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social de los alumnos/as.

La escuela debe integrar también la nueva cultura: alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo... Por ello es importante la presencia en clase del ordenador y verlo como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas...

Debemos de enseñar a saber buscar, valorar, seleccionar y organizar la información, ya que con ello estamos trabajando la comprensión y reflexión. Además debemos integrar el trabajo colaborativo, ya que a las TICs muchas veces se las ataca por favorecer la individualidad, cuando la realidad es que ofrecen grandes posibilidades para el trabajo cooperativo y la interacción social.

## 1. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DEL RESTO DE COMPETENCIAS BÁSICAS.

A través de las Tics no solo se desarrolla la competencia de “tratamiento de la información y competencia digital”, sino que va a desarrollar asimismo todas las competencias básicas en mayor o menor medida. Pasamos a hacer un pequeño análisis de las mismas:

### Competencia lingüística:

- Los alumnos y alumnas escriben para que los lean y su motivación al escribir aumenta. Un texto en pantalla es un texto vivo, que permite revisiones, que se escribe en borrador, podemos corregir, puede ser leído por otros.
- La comunicación en la red es una nueva forma de comunicarse y conversar y, como tal, precisa de una intervención educativa.

### Competencia matemática:

- El uso de las TICs facilita el empleo del lenguaje matemático y potencia la autonomía del alumnado en el aprendizaje de las matemáticas. Existen aplicaciones y herramientas digitales que facilitan su enseñanza y aprendizaje de una forma más lúdica para el alumnado.

### Conocimiento e interacción con el mundo físico:

- Van a aprender a buscar información, evaluarla y convertirla en conocimiento.

### Competencia social y ciudadana:

- Es una competencia que está inmersa en todas las materias del currículo. Los niños y niñas tienen que desarrollarse como personas y ejercer su ciudadanía un mundo cada vez más complejo. Una metodología de las TICs basada en la investigación, el aprendizaje en colaboración y los proyectos de trabajo facilita la autonomía, la toma de decisiones, el respeto a los demás... Aprendiendo juntos se relacionan más, se comprenden más, se respetan más, resuelven mejor sus conflictos.

2

## 2. OBJETIVOS COMUNES.

En la Enseñanza Infantil y Primaria, al igual que en todos los otros niveles educativos, la informática (con todas sus ramas asociadas: telemática, multimedia, robótica...), se utiliza con cuatro finalidades básicas:

- Herramienta de trabajo para los profesores y los alumnos (instrumento de productividad) que facilita los trabajos de búsqueda, proceso, almacenamiento y comunicación de la información: edición de apuntes, presentación de trabajos, consulta y selección de la información.
- Instrumento cognitivo para los alumnos, que da apoyo a la realización de actividades mentales como construcción de mapas conceptuales, organización de la información, simulación de procesos...
- Medio didáctico para facilitar el aprendizaje de los diversos contenidos curriculares: sistematizar el cálculo aritmético, aprender una metodología para la resolución de problemas, comprender y memorizar conceptos básicos...
- Instrumento para facilitar la gestión de los centros docentes: inventarios, expedientes de los alumnos, contabilidad, tutoría, boletines de notas...
- Además, la informática se convierte también en materia de estudio, pues hay una serie de competencias básicas, conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con ella que se considera conveniente que los alumnos aprendan, sistematicen y asimilen durante su proceso de formación.

## 3. OBJETIVOS GENERALES.

- Llevar a cabo un plan de actuación sistemático que permita el uso de las TICs de forma coordinada en todos los niveles educativos.

- Integrar la utilización de las TICs en el proceso de enseñanza – aprendizaje en las distintas áreas del currículo.
- Coordinar el proceso de enseñanza-aprendizaje de conceptos y habilidades relacionadas con las TICs
- Potenciar el uso de las TICs en el profesorado, como medio para mejorar y facilitar su acción docente.
- Utilizar los recursos que ofrecen las TICs en la gestión administrativa del Centro.
- Fomentar en uso de las TICs en las familias
- Evaluar el grado de utilización de las TICs y su incidencia en el proceso educativo.
- Seguimos pretendiendo el desarrollo integral de las personas. Ahora también con el uso de los instrumentos de comunicación y la capacitación para desenvolverse en la sociedad actual.

#### **4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

##### **RELACIONADOS CON EL CENTRO.**

Potenciar el uso de la informática como herramienta de trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizándola de forma activa por parte de los alumnos.

Favorecer su uso por parte del profesorado en sus tareas habituales: programaciones, memorias, planes, circulares, comunicaciones...

Facilitar la búsqueda de información y su tratamiento crítico como forma de conocer el mundo de Internet y sus posibilidades de acceso a la información útil.

##### **RELACIONADOS CON EL PROFESORADO.**

Informar al profesorado de los recursos TICs existentes en el Centro.

Conocer el funcionamiento de los recursos tecnológicos del centro para utilizarlos en la práctica diaria.

Diseñar tareas utilizando recursos TICs y, a su vez, propiciar el uso colaborativo por el alumnado.

Programar actividades que permitan la utilización de todo el alumnado de las TICs, ajustando las ayudas a las necesidades individuales.

Utilizar las TIC en el aula para desarrollar el currículo escolar integrando su uso como un recurso cotidiano en el proceso de enseñanza.

- Posibilidad de formación de Grupos de Trabajo de profesorado del Centro.
- Difusión de las experiencias que se realizan en el Centro a través del Equipo de coordinadores y coordinadoras en coordinación con el Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica.
- Difusión de experiencias, informaciones y documentación de interés a través del Equipo de coordinadores y coordinadoras en coordinación con el Centro de Profesorado.

##### **RELACIONADOS CON EL ALUMNADO.**

Conocer y utilizar las TICs como recurso para desarrollar su aprendizaje y facilitar su autoaprendizaje.

Utilizar las TIC como medio de intercambio de conocimientos, desarrollando un aprendizaje colaborativo.

Utilizar de forma responsable los recursos que nos ofrecen las TICs potenciando valores sociales.

Despertar el interés por conocer y profundizar sobre diferentes temas y darles las pautas para acceder y seleccionar la información precisa.

Potenciar su razonamiento y su afán de conocimiento

Utilizar el ordenador como medio de investigación para ampliar conocimientos y elaborar pequeños proyectos a nivel individual y/o colectivo.



Utilizar el ordenador como medio para desarrollar la creatividad, la integración, la cooperación, la expresión y los valores sociales.

Utilizar programas, Pizarra Digital y entornos que faciliten su aprendizaje en las diferentes áreas de contenidos: matemáticas, lenguas, música, conocimiento del medio...

Hacer servir el ordenador como medio de creación, de integración, de cooperación, de potenciación de valores sociales y de expresión de las ideas de cada uno.

#### **RELACIONADOS CON LA COMUNIDAD EDUCATIVA.**

Informar a las familias de los recursos TICs existentes en el Centro

Facilitar asesoramiento en temas relacionados con las TICs, relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado.

Proporcionar formación sobre las TICs en la educación.

Potenciar la participación de las familias en el Centro a través de las TICs: página Web, bitácora, blogs, redes sociales, hojas informativas, correo electrónico... para difundir diferentes informaciones con el AMPA, las familias, etc.

Mantenerse informado de todo aquello relacionado con Leyes, información educativa y normativa, así como convocatorias, competencias y otros temas legislativos a través de los organismos competentes.

Potenciar la Plataforma PASEN como medio de comunicación con las familias.

- Teletramitación de gestiones administrativas.
- Información general y específica del centro y grupo.
- Seguimiento académico a padres y madres.
- Horarios.
- Acceso a las publicaciones y actividades extraescolares del Centro.

#### **RELACIONADOS CON LA GESTIÓN DEL CENTRO.**

Integrar las TICs en todos los procesos administrativos y de gestión del Centro.

Potenciar las TICs como medio de comunicación con las familias y con otras instituciones.

### **5. COMPROMISO DEL PROFESORADO.**

- La organización de los recursos humanos y materiales del Centro garantizará que todos los grupos, alumnos y alumnas del Centro se beneficien del mismo sin discriminación.
- Incluimos en el Proyecto Educativo la programación del trabajo con las TIC.
- A la formación TIC consensuada en el Claustro.
- Al favorecimiento de la tutoría electrónica con las familias.
- Al establecimiento de canales de comunicación accesibles para las familias y puesto a disposición de las mismas y de los centros por parte de la comunidad educativa.

### **6. CONTENIDOS.**

Damos prioridad a aquéllos que promuevan aprendizajes polivalentes, generalizables, funcionales y relevantes para el futuro y desarrollen destrezas básicas como:

- Imaginación y creatividad
- Dominio de la lengua propia y del inglés: leer, escribir y redactar correctamente, hablar en público...

- Habilidades de búsqueda y selección de información que precisen en cada momento para elaborar el conocimiento necesario
- La elaboración personal del conocimiento funcional, aplicable.
- La capacidad de análisis y razonamiento crítico.
- La capacidad de aplicar conocimientos para resolver problemas.
- La capacidad para argumentar las opiniones.
- El equilibrio afectivo y capacidad de adaptación al cambio.
- La capacidad de autoaprendizaje.
- Desarrollo de una personalidad curiosa, que disfrute aprendiendo y que esté dispuesta para la formación permanente.
- El trabajo en equipo.
- La comunicación y convivencia con otros.
- La conciencia de comunidad y participación, actitudes de respeto y tolerancia.
- Iniciativa.
- Motivación y perseverancia en el trabajo.

## 7. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

Crear un ámbito motivador entre el uso del ordenador, las experiencias, las relaciones con los demás y con los maestros/as que intervienen en el proceso (enseñanza activa).

La práctica docente con las nuevas tecnologías debe ir enfocada en el sentido de que los alumnos/as descubran y vean la utilidad práctica que tiene para su vida cotidiana.

Se hará una valoración inicial para tener en cuenta lo que el alumno/a va a ser capaz de hacer delante de un ordenador y se comprobará el nivel de cada uno

Se respetarán los contenidos de cada materia, el ordenador ayudará a conocerlos e integrarlos.

Se utilizarán las nuevas tecnologías para el desarrollo de capacidades y contenidos tal como la sociedad requiere, y se trabajarán de este modo:

- Se presentará la información de forma atractiva y variada.
- Se organizarán los contenidos de forma que sean fáciles de comprender para los alumnos/as y de manera estructurada.
- Se utilizarán diversidad de recursos como por ejemplo, situaciones modelos, cuadros, gráficos, resúmenes u otros para orientar en la labor de análisis y síntesis de la información.
- Se posibilitará la comunicación de docentes y alumnado entre comunidades interconectadas con Chat, listas de interés, e-mail...

## 8. EVALUACIÓN.

Realizaremos una evaluación inicial que facilite:

- Los conocimientos previos que se poseen de las unidades que vamos a trabajar.
- La actitud hacia el proceso de aprendizaje.
- Los conocimientos que tiene en el uso de los ordenadores, programas o habilidades informáticas.

Realizaremos una evaluación formativa continua que nos indique:

- Si va logrando los objetivos propuestos en las distintas áreas del conocimiento. (Seguimiento habitual)
- Si va adquiriendo las habilidades básicas marcadas en el uso del recurso informático: uso de los elementos del ordenador, manejo de programas didácticos, navegación por la web, uso de

herramientas básicas informática (procesador de textos, programa para dibujar, programa para editar fotografías, uso del correo electrónico,...), consulta de enciclopedias y buscadores...

- Si establece la correspondencia adecuada entre los aprendizajes de las distintas áreas y el uso de los recursos informáticos.

Evaluación final:

- Resultado de analizar todo el proceso de evaluaciones continuas hechas.

## **9. TRATAMIENTO DE LA DIVERSIDAD, ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NEE Y MEDIDAS PARA FOMENTAR LA IGUALDAD ENTRE LOS DIFERENTES SEXOS.**

### **Ordenadores en el Aula de Apoyo.**

El alumnado de Apoyo y Refuerzo contará con dos ordenadores duales para poder usar los programas informáticos interactivos más adecuados tanto en Internet, Guadalinux o Windows.

Tratamiento de la diversidad:

- La metodología de trabajo opta por tareas colaborativas realizadas por parejas de niños y niñas, con lo que la integración y la ayuda mutua tienen un campo abonado para dar sus mejores frutos. El profesorado valorará la formación de parejas mixtas en su grupo.
- En cada sesión, se buscará un momento al menos para poner en común los problemas y soluciones encontrados, de manera que sirva de ayuda a otras parejas del grupo.
- Utilizando el método de proyectos, nos permite adaptar el nivel de complejidad a las competencias reales de los equipos. El trabajo con los ordenadores posibilita la diversidad de ritmos y de profundización así como la dirección del interés en la selección de temas.

6

## **10. PROGRAMACIÓN TIC 2.0.**

### **OBJETIVOS POR ETAPAS:**

#### INFANTIL:

- Reconocer el ordenador como un elemento cotidiano de nuestro entorno.
- Conocer y poner en práctica las normas básicas de funcionamiento del ordenador; encendido, apagado, manejo del ratón y teclado.
- Manejar los diferentes programas propuestos siendo capaces de seguir la secuencia correcta de órdenes para su correcta utilización.

#### PRIMER CICLO DE PRIMARIA:

- Reconocer las principales partes de un ordenador
- Reconocer e identificar los elementos principales del escritorio.
- Identificar y reconocer letras y números al teclado.
- Teclear letras y, progresivamente, palabras.

#### SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA:

- Identificar las principales partes de un ordenador.
- Redactar utilizando el procesador de textos.
- Reconocer los elementos básicos de un navegador.
- Realizar búsquedas en bases de datos y buscadores en línea para obtener información y contenidos multimedia.
- Valorar el trabajo cooperativo como medio para superar los retos tecnológicos..

- Valorar la importancia de tener las precauciones mínimas cuando se navegue por Internet respetando la seguridad y la protección de la información personal.
- Conocer medidas básicas de seguridad informática: el antivirus.

#### TERCER CICLO DE PRIMARIA:

- Reconocer las partes de un ordenador, así como los elementos básicos del sistema operativo.
- Redactar en el procesador de textos y emplear herramientas básicas para mejorar la presentación final e insertar ilustraciones.
- Navegar por Internet empleando las posibilidades y funciones que los navegadores ofrecen.
- Utilizar las posibilidades del correo electrónico.
- Crear presentaciones sencillas de contenido multimedia.
- Utilizar software o recursos en línea para textos en otras lenguas.
- Realizar búsquedas a bases de datos y buscadores en línea para obtener información y contenidos multimedia.
- Valorar el trabajo cooperativo en grupo como medio para superar los retos tecnológicos.
- Valorar la importancia de tener las precauciones mínimas cuando se navega por Internet o se realiza algún tipo de intercambio comunicativo donde se respete la seguridad y la protección de la información personal.
- Aplicar medidas básicas de seguridad informática: el antivirus.

#### **CONTENIDOS POR ETAPAS:**

##### INFANTIL:

- Utilizar el aula de ordenadores (rincones de trabajo) para trabajar con el ordenador como un elemento cotidiano de nuestro entorno.
- Usar el botón de encendido y saber diferenciarlo del “reset”.
- Conocer cómo apagar un ordenador.
- Usar el ratón para señalar y hacer clic.
- Usar el teclado. Mayúsculas con bloqueo y minúsculas.
- Conocer y poner en práctica las normas básicas de funcionamiento del ordenador; encendido, apagado, manejo del ratón y teclado.
- Usar y manejar programas propuestos siendo capaces de seguir la secuencia correcta de órdenes para su correcta utilización.

##### PRIMER CICLO:

- Usar el ratón para señalar y hacer clic.
- Iniciar/cerrar el ordenador.
- Usar el teclado.
- Imprimir haciendo clic en el icono de imprimir.
- Usar los componentes básicos del entorno gráfico del ordenador.
- Abrir y cerrar una aplicación, y crear un nuevo documento.
- Guardar y recuperar un documento con la ayuda del maestro.
- Confeccionar una imagen utilizando un software de dibujo sencillo.
- Acceder a la información que se encuentre en un PEN DRIVE y/o CD ROM.
- Acceder a páginas web previamente seleccionadas.
- Crear, acceder y editar una o más frases con un procesador de texto sencillo.
- Imprimir documentos.
- Utilizar software gráfico sencillo.

##### SEGUNDO CICLO:



- Usar el escritorio y controles avanzados.
- Utilizar el ordenador de forma segura y responsable.
- Identificar las diferencias entre el uso del disco duro y los CD.
- Guardar y recuperar un documento sin ayuda del maestro.
- Acceder a varios CD-ROM sin ayuda del maestro.
- Imprimir de forma selectiva.
- Crear y editar un documento (una carta, un artículo de prensa...) usando herramientas de edición de texto cada vez más complejas.
- Elaborar una presentación multimedia sencilla.

**TERCER CICLO:**

- Personalizar aspectos del sistema.
- Identificar diferentes tipos de ordenadores.
- Comprender la necesidad de hacer copias de seguridad y ser capaces de hacerlas.
- Identificar las ventajas de trabajar en red local.
- Buscar información en diferentes ámbitos.
- Usar un buscador.
- Crear una lista de preferidos.
- Hacer capturas de texto y gráficos con las opciones copia y pega.
- Crear y editar un documento (una postal, un calendario...) utilizando editores de textos y gráficos.
- Elaborar una sesión de diapositivas o una presentación más sofisticada con ayuda del maestro.

**SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS POR CURSOS:**

8

<b>SECUENCIA DE CONTENIDOS Y HABILIDADES BÁSICAS</b>	Inf	1º	2º	3º	4º	5º	6º
Encender y apagar el ordenador	X	X	X	X	X	X	X
El ratón	X	X	X	X	X	X	X
El menú y los iconos del escritorio		X	X	X	X	X	X
La barra de desplazamiento	X	X	X	X	X	X	X
El monitor	X	X	X	X	X	X	X
Los auriculares y los altavoces		X	X	X	X	X	X
Iniciar aplicaciones desde el escritorio		X	X	X	X	X	X
El teclado: Letras mayúsculas y minúsculas	X	X	X	X	X	X	X
Minimizar, maximizar y cerrar ventanas		X	X	X	X	X	X
La barra de herramientas			X	X	X	X	X
Guardar y "guardar como" archivos a un directorio				X	X	X	X
La unidad de CD-ROM				X	X	X	X
La unidad de DISCO DURO EXTERNO (PEN DRIVE)				X	X	X	X
La impresora: encender, apagar y carga papel				X	X	X	X
Uso del botón derecho del ratón				X	X	X	X
El disco duro						X	X
El puerto USB						X	X
Disco y tarjetas/lápiz de						X	X
Sistema de directorios, carpetas y archivos						X	X

Copiar, aferrar y mover archivos						X	X
Guardar ficheros a una unidad local						X	X
La extensión de los archivos						X	X
Instalación y eliminación de aplicaciones						X	X
Antivirus						X	X
Actualización automática del sistema y					X	X	X
<b>INTERNET - HABILIDADES BÁSICAS</b>	Inf	1º	2º	3º	4º	5º	6º
Abrir el navegador	X	X	X	X	X	X	X
Cargar una página o ir a la página anterior		X	X	X	X	X	X
Navegación por múltiples ventanas			X	X	X	X	X
Utilización de buscadores de información					X	X	X
Búsqueda avanzada de información						X	X
Copiar textos e imágenes procedentes de						X	X
Seguridad y protección de la información			X	X	X	X	X
<b>PROCESADOR DE TEXTO HABILIDADES BÁSICAS</b>	Inf	1º	2º	3º	4º	5º	6º
Crear un documento en blanco		X	X	X	X	X	X
Abrir documentos desde el directorio			X	X	X	X	X
Tecla suprimir y volver atrás			X	X	X	X	X
Desplazarse por el texto y teclas de				X	X	X	X
Seleccionar fuente y tamaño de letra				X	X	X	X
Imprimir documentos				X	X	X	X
Cortar, copiar y enganchar					X	X	X
Seleccionar texto y modificar las					X	X	X
Corrector ortográfico					X	X	X
Alineación del texto					X	X	X
Interlínea						X	X
Configurar márgenes y orientación de la						X	X
Vista preliminar						X	X
Imprimir una selección del texto o páginas						X	X
Insertar objetos (fotografías, gráficos,...)						X	X
Selección y modificación de los objetos						X	X
Utilización de las herramientas de dibujo							X
<b>PRESENTACIONES HABILIDADES BÁSICAS</b>	Inf	1º	2º	3º	4º	5º	6º
Crear diapositivas						X	X
Añadir y editar texto: tipo y tamaño de letra						X	X
Añadir colores, gráficos y fondo						X	X
Reorganizar el orden de las diapositivas						X	X
Añadir transiciones							X
Insertar un archivo sonoro							X
Insertar un archivo de vídeo							X
Animación de los contenidos							X

<b>CORREO ELECTRÓNICO</b> <b>HABILIDADES BÁSICAS</b>	Inf	1º	2º	3º	4º	5º	6º
Estructura de la dirección de correo						X	X
Crear una cuenta de correo						X	X
Crear un mensaje. Destinatario y asunto						X	X
Enviar y responder un mensaje						X	X
Eliminar mensajes						X	X
Spam y mensajes no deseados						X	X
Seguridad y protección de la información						X	X
Múltiples destinatarios							X
Adjuntar fichero							X
La libreta de direcciones							X

### **METODOLOGÍA:**

Ir con los alumnos a una actividad de informática supone una preparación y una planificación. Eso exige una programación que, como todas, sea flexible y adaptada a los diferentes alumnados.

Durante las primeras sesiones el maestro/tutor informará al alumnado de los pasos a seguir cuando se llegue al aula de informática.

#### ANTES

- Planificar la actividad. El maestro/a seleccionará los programas y comprobará los contenidos que se trabajan. Preverá las actividades a realizar y planificará el número de sesiones y cómo se organizarán.
- Integrar el trabajo de informática dentro de la programación del curso y los contenidos que se trabajan.
- Enmarcar el trabajo de informática, siempre que se pueda, dentro de una actividad más amplia: actividades previas en la pizarra digital, actividades en el aula de informática y actividades posteriores en la pizarra digital.

#### MIENTRAS

A las primeras sesiones, el maestro/a insistirá y concienciará a los alumnos de las siguientes premisas:

- Ordenador: encender, apagar, cuidar, ordenar...
- Disco: posición correcta para introducirlos y sacarlos, que se puede hacer con ellos,...
- Funciones básicas del escritorio.
- Abrir y cerrar un programa correctamente
- Teclear correctamente
- Uso correcto del ratón.
- Apagar adecuadamente el ordenador cuando se acaben las actividades.
- Ir al aula de informática y al aula de la pizarra digital con lápiz y papel.
- Dejar claro desde un principio qué y cómo se trabajará.
- Explicación inicial en la pizarra digital y trabajo posterior.
- Hoja de trabajo. ¿Qué trabajaremos?
- Pequeñas explicaciones y trabajo posterior.
- Guardar el aula ordenada y respetar el material que se encuentra.

#### DESPUÉS

Realizar anotaciones: qué hemos hecho, aspectos interesantes, qué hemos aprendido, modificaciones o problemas que han surgido, comentarios, puesta en común con ayuda de la Pizarra digital...

## 11. IMPLEMENTACIÓN DE LAS TIC EN LAS ÁREAS.

### SEGUNDO CICLO.

#### ÁREA DE LENGUA ESPAÑOLA.

- Realización de dictados con corrección ortográfica (procesador de textos).
- Gusto y estética para la elaboración de trabajos (no usar muchos tipos de letras en el mismo documento, insertar imágenes...)
- Realización de periódicos o revistas que puedan ser leídos por el resto de la comunidad educativa.

#### ÁREA DE MATEMÁTICAS

- Fomento del ordenador como herramienta para la realización de cálculo mental y escrito.
- Utilización de los recursos del ordenador (calculadora para corregir y comprobar los resultados de las operaciones).
- Buscar en Internet páginas educativas que traten las unidades didácticas que se tengan programadas y seleccionar la información que sea más conveniente, útil e interesante.
- Búsqueda y selección de información sobre los diferentes temas.
- Uso responsable del ordenador e Internet.
- Actitud responsable del profesor/a, alumno/a y familia para el uso del ordenador.

#### ÁREA DE LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)

- Uso de software de tipo lúdico que permita, por una parte, enriquecer el vocabulario de los alumnos y alumnas y, por otra, fomentar las cuatro destrezas básicas: comprensión y expresión oral y escrita.
- Realización de actividades en el procesador de textos para la práctica y afianzamiento del vocabulario y estructuras gramaticales, así como para la mejora de la ortografía.

#### MÚSICA

- Utilizar el ordenador como reproductor de contenidos multimedia: presentación unidades didácticas, vídeos, cd 's, etc.
- Usar los recursos del ordenador para realizar ejercicios de discriminación auditiva:
  - Sonidos de animales.
  - Sonidos de la naturaleza.
  - Sonidos que producen objetos cotidianos.
  - Sonidos musicales.
- Usar el ordenador para realizar audiciones de piezas musicales diversas y canciones. Incluyendo también la posibilidad de grabar y reproducir piezas grabadas por los propios alumnos y la posibilidad de enviar esos archivos a otros niños/as para que los escuchen.
- Usar el ordenador para reproducir canciones en karaoke.

#### PLÁSTICA

- Potenciar el uso de programas de dibujo como Tuxpaint para desarrollar la capacidad de composición de formas, colores, etc.
- Fomentar la realización de portadas para mejorar la presentación de los trabajos a realizar en las distintas áreas.

#### EDUCACIÓN FÍSICA

- Buscar y seleccionar a través de la red contenidos relacionados con la educación física, el deporte y sus valores correspondientes:
- Paz, coeducación, cooperación, competición, juego, etc.
- Actividades en Javaclit.
- Los deportes en la escuela.
- Música para la expresión corporal.

## TERCER CICLO.

### ÁREA DE LENGUA ESPAÑOLA.

- Realización de dictados con corrección ortográfica (procesador de textos).
- Utilización de Internet para realizar diferentes búsquedas según las diferentes unidades didácticas.
- Utilización del correo electrónico para intercambiar experiencias educativas con otros centros integrados en el programa en el ámbito de profesorado.
- Buscar en Internet páginas educativas que traten las unidades didácticas que se tengan programadas y seleccionar la información que sea más conveniente, útil e interesante (búsqueda de autores, biografías, obras, páginas de animación a la lectura y bibliotecas)
- Lectura de la prensa digital.

### ÁREA DE MATEMÁTICAS.

- Buscar en Internet páginas educativas que traten las unidades didácticas que se tengan programadas y seleccionar la información que sea más conveniente, útil e interesante.
- Fomento del ordenador como herramienta para la realización de cálculo mental.
- Utilización de programas de dibujo para los contenidos de geometría (plano, polígono, ángulos, poliedros,...)
- Utilización de programas de dibujo para la representación gráfica de las operaciones básicas (multiplicación, división, fracciones,...)
- Utilización de los recursos del ordenador (calculadora para corregir y comprobar los resultados de las operaciones).

### ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO.

- Uso responsable del ordenador e Internet.
- Búsqueda y selección de información sobre los diferentes temas.
- Estudios específicos sobre temas concretos (visita a páginas web sobre el tema a elegir, selección y comparación de la información, búsqueda de datos, imágenes y comparación con otras páginas visitadas.
- Actitud responsable del profesorado, alumnado y familias para el uso del ordenador.
- Concienciación del alumnado sobre la información que podemos encontrar en Internet de las diferentes culturas, razas y creencias, para el fomento de una cultura de la paz, la tolerancia y la responsabilidad.
- Fomentar actitudes de respeto al medio ambiente mediante la elaboración de trabajos en los que los alumnos/as tengan que buscar y seleccionar información en sitios web de organizaciones gubernamentales y no gubernamentales que velan por la conservación del entorno, de la flora de nuestro planeta.
- Reforzar unidades didácticas concretas a través de Internet. Por ejemplo: el sistema solar, la fotosíntesis, el tiempo atmosférico...

### ÁREA DE LENGUA EXTRANJERA - INGLÉS



- Uso de software de tipo lúdico que permita, por una parte, enriquecer el vocabulario del alumnado y, por otra, fomentar las cuatro destrezas básicas: comprensión y expresión oral y escrita.
- Realización de actividades en el procesador de textos para la práctica y afianzamiento del vocabulario y estructuras gramaticales, así como para la mejora de la ortografía.
- Buscar en Internet información relacionada con las costumbres, modos de vida y tradiciones de los países anglosajones para realizar trabajos de este tipo.
- Buscar y seleccionar en Internet cuentos u otros textos sencillos en inglés para fomentar la comprensión lectora.

### MÚSICA

- Utilizar el ordenador como reproductor de contenidos multimedia: presentación unidades didácticas, videos, cd 's, etc.
- Usar los recursos del ordenador para realizar ejercicios de discriminación auditiva:
  - ✓ Sonidos de animales.
  - ✓ Sonidos de la naturaleza.
  - ✓ Sonidos que producen objetos cotidianos.
  - ✓ Sonidos musicales.
- Usar el ordenador para realizar audiciones de piezas musicales diversas y canciones. Incluyendo también la posibilidad de grabar y reproducir piezas grabadas por los propios alumnos y la posibilidad de enviar esos archivos a otros niños/as para que los escuchen.
- Usar el ordenador para reproducir canciones en karaoke.

### PLÁSTICA

- Potenciar el uso de programas de dibujo como Tuxpaint para desarrollar la capacidad de composición de formas, colores,... Fomentar la realización de portadas para mejorar la presentación de los trabajos a realizar en las diferentes áreas.
- Creación libre con recursos informáticos y realizar retoques fotográficos con carácter lúdico o expresivo (una vez que el profesorado domine dichos programas)

