



C.P. "Gregorio Miñano"
MOLINA DE SEGURA

Maestro: Mariano Esteban Arredondo

PROGRAMACIÓN INFORMÁTICA
Curso 2002/03

Objetivos generales del Aula de Informática:

- a) Conocimiento de las nuevas tecnologías informáticas y su importancia y posibilidades como instrumento de trabajo y aprendizaje.
- b) Conocimiento básico de los elementos que componen el PC: hardware y software
- c) Uso de programas pedagógicos adaptados a las diferentes edades de los alumnos/as.
- d) Valoración de los aspectos positivos del nuevo medio y las consecuencias de su uso inadecuado.

Contenidos:

Conceptos Infantil

Primer trimestre:

Creación del rincón del ordenador.
Conocer el aula.
Encender y apagar los ordenadores.
Manejo básico del ratón.
Conocer el teclado del ordenador.
Abrir y cerrar programas.

Segundo trimestre:

Ampliar las experiencias realizadas en la clase.
Programas CLIC adaptados a su edad: identificar las vocales visual y auditivamente, colocar la letra que falta, colores y formas, relacionar, clasificar, seriar y transformar.

Tercer trimestre:

Otros programas adaptados a su edad tipo ADIBÚ,PIPO, otros.

Conceptos 1^{er} Ciclo Primaria:

1.- Hardware:

- Partes fundamentales de los equipos. Presentación del hardware existente en los equipos: Unidad central, monitor, teclado, ratón, altavoces.
- Funciones del ratón: botón izquierdo. Picado, doble picado, arrastrar.



- El teclado: teclado alfabético, flechas, enter, suprimir, retroceder, bloque de mayúsculas.
- 2.- Windows:
- Encendido del ordenador.
 - Concepto de escritorio: Iconos y ventanas.
 - Barra inicio: elección del programa deseado.
- 3.- Programa CLIC y aplicaciones para lengua, matemáticas, conocimiento del medio y música.
- 4.- Programas de juegos didácticos: Adibu, y Pipo.
- Conocer iconos y herramientas que permiten acceder y realizar los juegos.

Conceptos 2º Ciclo Primaria:

- 1.- Hardware:
- La impresora.
- 2.- Windows:
- Partes de las ventanas: Barra de título, Barra de menú, Barra de herramientas, Cuadro del menú de control, Botones minimizar, restaurar, maximizar, Cuadros de desplazamiento, Área de texto.
 - Los cuadros de diálogo.
- 3.- Programa CLIC y aplicaciones para lengua, matemáticas, conocimiento del medio y música.
- Seguir lo trabajado en 1^{er} Ciclo y continuar avanzando.
- 4.- Word:
- Editar texto y modificarlo con la barra de formato: Fuente, Tamaño fuente, Negrita, Cursiva, Subrayar, Alinear a la izquierda, Centrar, Alinear a la derecha, Justificar.
 - Uso de la barra de herramientas Estándar: Guardar, Abrir, Imprimir, Deshacer, Rehacer,
- 5.- Programas de juegos didácticos: Adibu, Pipo, uso de Cdrom con programas interactivos didácticos.
- Conocer iconos y herramientas que permiten acceder y realizar los juegos.
- 6.- Internet:
- Explorer: Buscadores, Actualizar, Detener, Adelante, Atrás, Menús contextuales. Imprimir, Copiar, Guardar como...
 - Correo electrónico: Bandeja de entrada, bandeja de salida, elementos enviados, redactar mensajes, responder al autor,



responder a todos, reenviar mensaje, enviar y recibir, libreta de direcciones.

- Uso de sitios Web como herramienta de trabajo: Acceder a determinados sitios de la Red para buscar información y realizar determinados trabajos.

Conceptos 3^{er} Ciclo:

1.- Hardware :

- Disco duro, diskettes, Cdrom.

2.- Windows:

- Partes de las ventanas: Botones de modo de visión, Barra de estado.
- Cuadros de diálogo: Cuadro de lista, Cuadros de control, Pestañas, Botones de comando Muestra o ejemplo de resultado de las selecciones.

3.- Word:

- Uso del Ratón: Botón derecho (menú contextual), formas de seleccionar letras, palabras, párrafos, todo el archivo.
- Editar texto y modificarlo con la barra de formato: Estilo, Números, Viñetas, Reducir y Aumentar sangría, Bordes y sombreado.
- Uso de la barra de herramientas Estándar: Nuevo, Ortografía, Cortar, Copiar, Pegar, Insertar tabla, Columnas, Barra Dibujo, Zoom, Ayuda, Tablas.

4.- Programas de juegos didácticos ADIBÚ, PIPO, etc: Uso de Cdrom con programas interactivos didácticos:

- Conocer iconos y herramientas que permiten acceder y realizar los programas.

5.- Internet:

- Explorer: Historial, Manejo de Favoritos, Canales, Dirección (URL): HTTP, FTP, NEWS, Buscadores, Actualizar, Detener, Adelante, Atrás, Menús contextuales. Imprimir, Copiar, Guardar como...
- Correo electrónico: Bandeja de entrada, bandeja de salida, elementos enviados, redactar mensajes, responder al autor, responder a todos, reenviar mensaje, enviar y recibir, libreta de direcciones.



- Uso de sitios Web como herramienta de trabajo: Acceder a determinados sitios de la Red para buscar información y realizar determinados trabajos.

Procedimientos:

- Reconocimiento de los distintos elementos que componen el medio informático.
- Conocimiento y uso del vocabulario conceptual e instrumental básico utilizado en Informática, en concordancia con los conceptos de cada nivel.
- Conocimiento y uso de las herramientas básicas de los programas de software de cada Ciclo.
- Práctica libre de navegación en Internet y uso personal de los programas informáticos.
- Uso transversal de los medios informáticos con otras áreas o temas propiamente transversales: elaboración tarjetas navideñas, realización de trabajos-textos para otras asignaturas, Día de la Paz, Día de los derechos del niño, Periódico para la página Web del Centro...

Actitudes:

- Valorar las posibilidades que ofrece la informática, en general, y cada programa, en particular.
- Usar de forma creativa los conocimientos y herramientas informáticas para un uso positivo y enriquecedor de la persona.
- Usar los medios informáticos con criterios positivos, estableciendo límites éticos a su uso.

Metodología:

- La metodología es eminentemente activa donde la manipulación de los equipos y programas es la base del aprendizaje.
- Se propiciará el uso creativo e intuitivo para el aprendizaje del lenguaje y herramientas informáticas.
- El proceso de aprendizaje tendrá tres momentos:
explicación teórica \Rightarrow ejercicio práctico mecánico \Rightarrow uso creativo
- Buscar la finalidad práctica del aprendizaje culminando todo el proceso con un producto elaborado.

Criterios de Evaluación:



Región de Murcia
Consejería de
Educación y
Cultura

C.E.I.P. Gregorio Miñano

C/ El Salvador 25
30500 Molina de Segura (Murcia) España
Telf.: 968611960
E-mail: cp.gregorio.minano@centros3.pntic.mec.es

<http://centros3.pntic.mec.es/cp.gregorio.minano/index.html>

- Conocer los elementos básicos que componen el PC: hardware y software estudiado en cada Ciclo.
- Realizar las tareas que se le encomienden, usando las herramientas informáticas que se precisen.
- Participar de forma activa y disciplinada en el proceso de aprendizaje.