

## PLAN EDUCATIVO DE USO BÁSICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

### Introducción

A partir de los avances tecnológicos que se han venido produciendo en los últimos años en las tecnologías de la información y la comunicación (en adelante TIC), se puede decir que una nueva sociedad está emergiendo. Esta sociedad se caracteriza, entre otras cosas, por la capacidad de acceder a la información y la de saber utilizarla adecuadamente para transformarla en conocimiento. Tanto el acceso a las TIC como su uso se están convirtiendo en requisitos esenciales para la inserción y promoción laboral, la autonomía en el aprendizaje y para la práctica de una ciudadanía activa.

### Finalidades y objetivos

- Poner las tecnologías de la información y la comunicación al servicio de las personas para lograr una mayor calidad de vida y equilibrio social y territorial.
- Alfabetizar a la población adulta que lo requiera en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para evitar la llamada «brecha digital».
- Expandir el acceso a las TIC y el conocimiento de su uso básico.
- Que los alumnos/as sepan manejar con destreza y fluidez los periféricos de entrada de información y comunicación con el ordenador: ratón, teclado...
- Iniciar en el uso de algunas de las herramientas básicas de software incluidas en la distribuciones linux, ofimática, internet, tratamiento de imágenes, música...
- Descubrir las posibilidades de aplicación de las herramientas de software al trabajo y a la vida diaria.
- Crear una actitud de interés y auto-aprendizaje en el alumnado, para seguir ampliando los conocimientos informáticos y su aplicación práctica.

Después de realizar el curso, el alumno o alumna será capaz de:

- Entender que son los programas informáticos y las posibilidades que nos ofrecen.

- Utilizar el escritorio de linux para abrir programas en ventanas y moverse entre ellas.
- Comprender y dominar las operaciones básicas del sistema operativo (LinuxWindows) funcionamiento del escritorio, acceso a las aplicaciones, gestión de las ventanas, almacenamiento de la información: ficheros, carpetas y dispositivos. Y por tanto que sean capaces de organizar y gestionar su propio dispositivo de almacenamiento de datos (pen drive).
- Personalizar el aspecto de linux (del sistema operativo) según sus necesidades y preferencias.
- Ejecutar aplicaciones específicas.
- Escribir documentos, utilizando las herramientas básicas y avanzadas de formato.
- Abrir páginas web y buscar información de interés en Internet.
- Crear y utilizar una cuenta de correo electrónico.
- Realizar ejercicios básicos con la hoja de cálculo: contabilidad simple, facturas, listados...
- Hacer presentaciones de diapositivas que incorporen diversos tipos de objetos: texto, gráficos, dibujos, imágenes...
- Conocer los formatos de imágenes, nociones básicas de las imágenes digitales y realizar retoques fotográficos con la aplicación GIMP.

## PRIMER NIVEL: TIC

- a) BLOQUE I: Los sistemas operativos. linux.
  - Empezando con linux.
  - Ventanas y Aplicaciones • Organización de los archivos
  - Personalizar linux.
  - Navegador de carpetas Nautilus
- b) BLOQUE II. El teclado.
  - Manejo del teclado
  - Combinación de teclas y funciones
- c) BLOQUE III: Iniciación a las aplicaciones Básicas.
  - Editor de textos • Navegar por Internet

- Correo electrónico.
  - Buscar Información en la Web.
- d) BLOQUE IV: Procesadores de textos.
- Libreoffice. Edición básica.
  - Libreoffice. Dar formato al texto.
  - Libreoffice.Ortografía.

## SEGUNDO NIVEL TIC

### BLOQUE I: Profundización en el uso del procesadores de textos(libre office writer)

- Libreoffice. Edición básica.
- Libreoffice. Dar formato al texto.
- Libreoffice.Ortografía.
- Libreoffice. Writer. Tablas.
- Libreoffice. Writer Plantillas.
- Imágenes y gráficos.

### BLOQUE II: Introducción a internet.

- Los primeros pasos para conectarse a Internet.
- Navegar por Internet.
- Buscar Información en la Web.
- El correo electrónico y la libreta de direcciones.

### BLOQUE III: La web 2.0.

- Páginas de inicio personalizadas. google.
- Servicios de geolocalización.
- Utilización de herramientas ofimáticas on line.
- Publicación de contenidos en internet. Los blogs.

### BLOQUE IV:INTRODUCCIÓN A LAS PRESENTACIONES

- Introducción a las presentaciones.
- Trabajar con diapositivas.
- Trabajar con textos .
- Trabajar con gráficos.
- Insertar dibujos, fontwork....
- Elementos multimedia.

## TERCER NIVEL: TIC

### BLOQUE 1: Contenidos de iniciación a las aplicaciones básicas de tratamiento digital de imágenes

- Introducción al curso:
- Imágenes digitales. Conceptos básicos
- Resolución, modos de color....
- Introducción a GIMP:

### BLOQUE 2: Las ventanas de trabajo: herramientas, capas, canales.

- Ventana principal de trabajo
- Descarga de imágenes a nuestro ordenador:
- Cámaras digitales
- Lectores de tarjetas
- Escáner

### BLOQUE 3: Introducción al concepto de capas

- Ejercicio práctico capas: movimientos de capas, rotación...Script-fu. Los filtros
- Aplicación práctica con textos
- Aplicación práctica con imágenes
- Herramientas de selección

### BLOQUE 4: Las herramientas de recorte.

- Opciones de selección.

- Regla de los tercios.
- Proporción áurea.

#### BLOQUE 5: La herramienta de rotación

- Las herramientas de corrección de inclinación y corrección de perspectivas de GIMP.
- Conocimiento de las diferentes opciones de herramienta, implementadas en el programa. Utilización de rejillas, guías, etc.

#### BLOQUE 6: Herramientas de corrección de errores.

- Clonado y saneamiento
- Eliminación de defectos o de partes indeseadas de una imagen.
- Retoque facial
- Eliminación de imperfecciones.
- Cambios de color
- Realce de imágenes, corrección de colores, brillos, niveles...

#### BLOQUE 7: Creación de efectos especiales

- Combinación de imágenes
- Efecto Andy Warhol
- Efecto Obama
- Efecto pop art
- Efecto maqueta
- Marcos tipo polaroid

<b>CUARTO NIVEL</b>
---------------------

#### BLOQUE 1: BUSCADOR DE GOOGLE

- Introducción y objetivos

- Búsquedas en Google
- Búsqueda avanzada
- Búsqueda avanzada de imágenes
- Resumen

## **BLOQUE 2: GOOGLE APPS**

- Introducción y objetivos
- Ventajas y beneficios para la empresa
- Activar Google Apps
- Cómo personalizar Google App

## **BLOQUE 3: GMAIL**

- Introducción y objetivos
- Servicios que ofrece Gmail para la empresa
- Resumen

## **BLOQUE 4: DRIVE**

- Introducción y objetivos
- ¿Qué es Google Drive?
- Interface de Google Drive
- Configuración de Google Drive
- Resumen

## **BLOQUE 5: CALENDAR**

- Introducción y objetivos
- ¿Qué es Google Calendar?
- Interfaz de Google Calendar
- Trabajo y calendario
- Sincronización
- Resumen

## **BLOQUE 6: GOOGLE DOCS**

- Introducción y objetivos
- Google Docs para la empresa
- Grupos de Google para la empresa
- Google vídeos para la empresa
- Resumen

## BLOQUE 7: SITIOS Y BLOGS

- Introducción y objetivos
- Google sites para la empresa
- Añadir, ordenar, anidar o eliminar páginas
- Añadir contenido a una página de Sites
- Elegir un estilo para la web
- Resumen

## BLOQUE 8: GOOGLE

- Introducción y objetivos
- Google Hangouts
- Google Hangouts. Videoconferencias para la empresa
- Google Maps
- Youtube

## BLOQUE 9: SITIOS Y BLOGS

- Incluyendo banners en nuestro blog.
- Diseñar y maquetar nuestro blogger.
- Cómo crear páginas de productos o servicios.
- Licencias «creative commons» y copyright.
- Crear posts y/o noticias.
- Agregando gadgets a tu blog.
- Formulario de contacto.
- Páginas legales: Aviso Legal, Política de privacidad, Política de Cookies.
- Integración con Google Drive y Google Calendar.
- Hacer copias de seguridad de nuestra página web.

## **DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE**

La adquisición de competencias es un largo proceso que abarca toda la vida de cada ser humano. Se inicia en la etapa académica y prosigue en la vida adulta. Pero los años de formación escolar son fundamentales para el posterior desarrollo personal, social y profesional.

Precisamente para favorecer al máximo este desarrollo, se han identificado un grupo de siete competencias, que, por su rol vertebrador, se han denominado como Competencias Clave:

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- Competencia digital
- Aprender a aprender
- Competencias sociales y cívicas
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- Conciencia y expresiones culturales

## COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

La competencia en comunicación lingüística es el resultado de la acción comunicativa en un contexto social y cultural determinado.

Es una competencia compleja que incluye tanto aspectos propiamente lingüísticos como sociales, culturales y prácticos.

Su desarrollo se articula en torno a cinco componentes relacionados con sus ámbitos de aplicación o dimensiones:

- El **componente lingüístico** se centra, principalmente, en las dimensiones léxica, gramatical, semántica, fonológica, ortográfica
- El **componente pragmático-discursivo** contempla las dimensiones relacionadas con la aplicación del lenguaje y los discursos en contextos comunicativos concretos.
- El **componente sociocultural** incluye las dimensiones centradas en el conocimiento del mundo y la dimensión intercultural.
- El **componente estratégico** se centra en el desarrollo de destrezas y estrategias comunicativas para la lectura, la escritura, el habla, la escucha y la conversación.
- El **componente personal** potencia la actitud, la motivación y los rasgos de la personalidad a través de la interacción comunicativa.

## COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

### a) La competencia matemática.

La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto. Esta competencia requiere de conocimientos sobre:

- Los números, las medidas y las estructuras.
- Las operaciones y las representaciones matemáticas.
- La comprensión de los términos y conceptos matemáticos.

La competencia matemática comporta, a su vez, el desarrollo de una serie de destrezas que se centran en:

- La aplicación de las herramientas y conocimientos matemáticos a distintos contextos personales, sociales, profesionales o científicos.
- La realización de juicios fundados y de cadenas argumentales en la realización de cálculos.
- El análisis de gráficos y representaciones matemáticas y la manipulación de expresiones algebraicas.

Estos conocimientos y destrezas se articulan en cuatro áreas interrelacionadas entre sí y relativas a los números, el álgebra, la geometría y la estadística:

- La cantidad se centra en la cuantificación de los atributos de los objetos, las relaciones, las situaciones y las entidades del mundo.
- El espacio y la forma incluyen fenómenos de nuestro entorno visual y físico como propiedades y posiciones de objetos o descodificación de información visual.
- El cambio y las relaciones se centra en las relaciones entre los objetos y las circunstancias en las que dichos objetos se interrelacionan.
- La incertidumbre y los datos son un elemento central del análisis matemático presente en distintos momentos del proceso de resolución de problemas.

## **b) Las competencias básicas en ciencia y tecnología**

Las competencias básicas en ciencia y tecnología proporcionan un acercamiento al mundo físico favoreciendo:

- La interacción responsable con el medio natural a través de acciones que favorezcan la conservación del medio natural.
- El desarrollo del pensamiento científico con la aplicación de los métodos propios de la racionalidad científica y las destrezas tecnológicas.

Los ámbitos que deben abordarse para la adquisición de las competencias en ciencias y tecnología son:

- Sistemas físicos, que están asociados al comportamiento de las sustancias en el ámbito fisicoquímico.
- Sistemas biológicos propios de los seres vivos dotados de una complejidad orgánica que es preciso conocer para preservarlos y evitar su deterioro.
- Sistemas de la Tierra y del Espacio desde la perspectiva geológica y cosmogónica, centrada en el origen del Universo y de la Tierra.
- Sistemas tecnológicos derivados, básicamente, de la aplicación de los saberes científicos a los usos cotidianos de instrumentos, máquinas y herramientas.

### **COMPETENCIA DIGITAL**

La competencia digital implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para favorecer su uso en el entorno laboral, potenciar el aprendizaje, gestionar el tiempo libre y contribuir a la participación en la sociedad.

Para alcanzar estos fines, el desarrollo de la competencia se articula en torno a los siguientes ámbitos:

- La información, particularmente la gestión de la información, el conocimiento de los soportes a través de los cuales se difunde y el uso de motores de búsqueda.
- La comunicación, desarrollando el conocimiento de los medios de comunicación digital y la utilización de paquetes de software de comunicación
- La creación de contenido, centrándose en el uso de diversos formatos (texto, audio, vídeo, imágenes) y programas/aplicaciones para crear contenidos.
- La seguridad, que implica conocer los riesgos asociados al uso de las tecnologías o de recursos online y las estrategias o actitudes adecuadas para evitarlos
- La resolución de problemas, centrada en el uso de dispositivos digitales para resolver problemas y la identificación de fuentes para buscar ayuda teórica o práctica.

### **APRENDER A APRENDER**

La competencia aprender a aprender se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje.

Es una competencia fundamental para facilitar el aprendizaje a lo largo de la vida y se articula en torno a:

- La capacidad para motivarse a aprender, que depende de la curiosidad y la conciencia de la necesidad de aprender del alumnado.
- La organización y gestión del aprendizaje, que requiere conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje en la realización de las tareas de aprendizaje.

A su vez, la organización y gestión del aprendizaje se desarrolla a través de dos aspectos clave de la competencia para aprender a aprender:

- La comprensión de procesos mentales implicados en el aprendizaje: qué se sabe o desconoce y el conocimiento de disciplinas y estrategias para realizar una tarea.
- La adquisición de destrezas de autorregulación y control fundamentados en el desarrollo de estrategias de planificación, revisión y evaluación.

## COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

### a) La competencia social

La competencia social se relaciona con el bienestar personal y colectivo en relación a la salud, tanto física como mental, y al estilo de vida saludable que la favorece.

Esta competencia está estrechamente ligada a los entornos sociales inmediatos del alumnado y se articula a través de:

- Los conocimientos que permitan comprender y analizar de manera crítica los códigos de conducta y los usos de distintas sociedades y entornos.
- La comprensión de conceptos básicos relativos al individuo, al grupo, a la organización del trabajo, la igualdad y la no discriminación.
- El reconocimiento de las dimensiones intercultural y socioeconómica de las sociedades europeas.

### La competencia cívica

La competencia cívica se basa en el conocimiento de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos civiles. Este conocimiento comporta a su vez:

- La comprensión cómo se formulan dichos conceptos en la Constitución, la Carta de los Derechos Fundamentales de la UE y otras declaraciones internacionales.

- La aplicación de dichos conceptos en diversas instituciones a escala local, regional, nacional, europea e internacional.
- La identificación de los acontecimientos contemporáneos más destacados y la comprensión de procesos sociales y culturales de la sociedad actual.

La competencia cívica comporta, a su vez, el desarrollo de una serie de destrezas que se centran en:

- La habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público y para manifestar solidaridad e interés por resolver los problemas que afecten a la comunidad.
- La reflexión crítica y creativa y la participación constructiva en las actividades de la comunidad o del ámbito mediato e inmediato.
- La toma de decisiones en los contextos local, nacional o europeo y, en particular, mediante el ejercicio del voto y de la actividad social y cívica.

#### **SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR**

La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor implica la capacidad de transformar las ideas en actos, para lo que se requiere:

- Adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver.
- Planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto.

Estos fines se alcanzan en la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor a través de los siguientes ámbitos:

- La capacidad creadora y de innovación centrada en el desarrollo de la creatividad, el autoconocimiento, la autonomía, el esfuerzo y la iniciativa.
- La capacidad pro-activa para gestionar proyectos que implica destrezas como la planificación, la gestión y toma de decisiones o la resolución de problemas.
- La capacidad para gestionar el riesgo y manejar la incertidumbre en diferentes contextos y situaciones.
- Las cualidades de liderazgo y de trabajo, tanto individual como formando parte o liderando un equipo.
- El sentido crítico y de la responsabilidad, en especial en lo que a la asunción de las propias responsabilidades se refiere.

## CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

La competencia en conciencia y expresiones culturales se articula en torno a los siguientes aspectos:

- Conocer las manifestaciones culturales y artísticas valorándolas como una fuente de enriquecimiento personal y como parte del patrimonio de los pueblos.
- Desarrollar la propia capacidad estética y creadora vinculada al dominio de las capacidades relacionadas con distintos códigos artísticos y culturales.

Estos aspectos de la competencia s en conciencia y expresiones culturales e desarrolla a su vez a través

- El conocimiento de géneros, estilos, técnicas y lenguajes artísticos.
- El desarrollo de la capacidad e interés por expresarse y comunicar ideas.
- La potenciación de la iniciativa, la creatividad y la imaginación.
- El interés por las obras artísticas y la participación en la vida cultural del entorno.

## EVALUACIÓN

La evaluación del alumnado se llevará a cabo en tres momentos:

*Evaluación Inicial:* Valoraremos los conocimientos previos que se tienen sobre cada uno de los aspectos evaluados estableciendo si:

- Son suficientes.
- Se deben mejorar.
- Se desconocen.

*Evaluación Continua:* El docente evaluará la realización de las actividades propuestas a través de la corrección de las tareas y trabajos planeados

*Evaluación Final:* Se realizará una Evaluación Final de los contenidos a través de los documentos de Evaluación elaborados por el tutor/a de cada grupo.

## TEMPORALIZACIÓN

Este plan educativo está estructurado en cuatro niveles de perfeccionamiento con dos cursos de permanencia en cada nivel.

**Sección de Alkayásí:** Cada grupo será atendido dos veces en semana, en tramos de 90 minutos de docencia

## ALUMNOS PARTICIPANTES

**Sección de Alkayásí:** 41 alumnos/as

## PROFESORADO QUE IMPARTE ESTE PLAN

**Sección Alkayásí:**

- doña Encarnación Romero Ortiz
- don José Asensio Águila
- don Julio Hinojo López