



PROGRAMACIÓN DE LA ACTIVIDAD INFORMÁTICA

(Fernando Extraescolares Aragón)

OBJETIVOS (Infantil):

- Acercar el ordenador a los niños como herramienta de aprendizaje y de entretenimiento.
- Desarrollar las destrezas técnicas y manipulativas necesarias para el manejo del ratón.
- Realizar tareas típicamente relacionadas con la actividad informática: manejo de ventanas y archivos, dibujo y escritura.
- Lectura y escritura con el ordenador.

OBJETIVOS (Primaria):

- Enseñanza diaria del teclado (Mecanografía).
- Elaboración de trabajos con el ordenador utilizando todos los recursos que nos ofrece la ofimática.
- Aplicación de las Matemáticas al ordenador: funciones básicas, estadística, gráficos...
- Enseñanza de base de datos.
- Diseño gráfico con el ordenador.
- La navegación educativa en Internet.
- Elaboración de trabajos con el ordenador combinando la ofimática y el diseño gráfico.
- Diseño fotográfico.
- Diseño asistido por ordenador.
- Creación de Videojuegos 2D y 3D.
- Programación en Scratch: nos permitirá conocer cómo programar robots.
- Diseño de Infografías: arquitectura de interiores y exteriores en 3D.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Mostrar una actitud positiva hacia la materia traducida en interés, esfuerzo, atención, constancia, participación y superación.
- Buscar, encontrar, organizar, evaluar y utilizar la información proveniente de diversas fuentes.
- Ser capaces de resolver problemas fundamentales que les surgen en el medio.
- Emplear principios estéticos en el diseño de trabajos y proyectos.
- Utilizar el equipo de manera responsable.



Autoevaluación: A través de la aplicación de feedback (retroalimentación) por parte del profesor, se permite un proceso reflexivo del alumno, útil para el análisis de las acciones realizadas y para su posterior modificación o mejora del trabajo.

Evaluación continua: La observación directa en la clase es, tal vez, la mejor forma de evaluación, ésta irá unida a otorgar puntos acumulativos en donde se valorarán aspectos como el comportamiento, el esfuerzo, la constancia, trabajos puntuales, etc. El término evaluación, en este momento, no se entiende como cuantitativo sino cualitativo. (*Alumno, profesor y proceso de aprendizaje*).

METODOLOGÍA

La informática puede ser muy útil en la educación y puede tener muchos beneficios por eso es recomendable aprender informática desde pequeños, sobre todo, en estos tiempos que todo es digital.

Se trata de guiar a los alumnos a que conozcan de forma segura las posibilidades que les otorgan los programas y recursos que encontramos tanto en un ordenador como en la red. Primero partiremos de sus necesidades e intereses, a la vez que fomentaremos su creatividad otorgándoles la posibilidad de crear algo nuevo utilizando las herramientas que vayamos trabajando a lo largo del curso. Esto posibilitará que en un futuro puedan aplicar dichas habilidades y conocimientos de forma automática.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En el caso de que hubiera algún alumno con Necesidades Educativas Especiales o un lesionado, se tomarían las medidas oportunas para que alcancen los objetivos propuestos.

Se adaptará dicha programación a las características individuales del alumno, a través de refuerzo y la ampliación de ejercicios, en el caso de que fuera necesario.