

Extraescolar
Informática

2014-

2015

Programación de la actividad extraescolar de informática, incluye los objetivos, contenidos y una breve explicación de la didáctica.

Sergio Luque Polo

Programación
de Informática

PROGRAMACIÓN DE LA ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR INFORMÁTICA

CICLO: PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

OBJETIVOS GENERALES:

En los últimos tiempos, el ordenador se ha convertido en una herramienta de trabajo imprescindible. De ahí, la necesidad de que las nuevas generaciones, desde muy temprana edad, conozcan esta área para su familiarización.

Dada dicha necesidad, se pretende conseguir los siguientes objetivos en esta asignatura:

- Conocimiento por parte del alumno de los diferentes elementos básicos que componen un sistema: pantalla, teclado, ratón y torre.
- Encendido y apagado del ordenador.
- Asimilación de la estructura de la información en el ordenador mediante carpetas y documentos.
- Configuración de elementos estéticos del sistema operativo: fondo de pantalla, salvapantalla e imagen del perfil.
- Conocimiento de herramientas básicas (calculadora, bloc de notas, ...).
- Realización de dibujos y de escrituras utilizando el programa de Microsoft Paint con el fin de que el alumno adquiriera destreza con el ratón.
- Juegos educativos diversos (Pipo, Pupi, ...)
- Apertura y cierre de programas.
- Habilidad con el teclado utilizando las herramientas Word.
- Creación de pequeñas presentaciones PowerPoint.
- Desarrollo de la creatividad del alumno mediante utilización de las herramientas.
- Funcionamiento y utilización, de manera didáctica, de Internet.

CONTENIDOS DIDÁCTICOS:

1. Familiarización con un sistema informático.
 - 1.1. Aprendizaje de los elementos del ordenador.
 - 1.2. Encendido y apagado del ordenador.
 - 1.3. Apertura y cierre de los programas.
 - 1.3.1. Acceso a programas mediante el uso de menús.
 - 1.3.2. Accesos directos a los programas.
 - 1.4. Utilización del ratón.
 - 1.5. Asimilación de los conceptos de Carpeta y Ficheros.
 - 1.5.1. Manejo básico (creación, eliminación y cambio de nombre).
 - 1.6. Concepto de salvapantallas y fondo de escritorio.
 - 1.6.1. Configuración Básica.
2. Microsoft Paint.
 - 2.1. Acceso al programa Paint.
 - 2.2. Familiarización con las herramientas esenciales.
 - 2.3. Guardar los trabajos realizados (archivos).
 - 2.4. Abrir los trabajos guardados.
 - 2.5. Utilización del teclado en Paint.

3. Juegos educativos.

3.1. Juegos creativos diversos.

4. Microsoft Word

4.1. Acceso al programa Word.

4.2. Escritura de textos.

4.2.1. Escritura en minúsculas.

4.2.2. Escritura en mayúsculas.

4.3. Utilidad de Negrita, Cursiva y Subrayado.

4.4. Guardar los trabajos realizados.

4.5. Abrir los trabajos guardados.

4.6. Inserción de dibujos realizados en Paint.

4.7. Inserción de WordArt.

4.8. Cambiar de color de fondo de la página.

4.9. Utilidad de la vista preliminar.

5. Microsoft PowerPoint.

5.1. Concepto de Diapositivas.

5.2. Inserción de objetos (dibujos, textos, WordArt).

5.4. Animar los diferentes objetos de la diapositiva.

6. Calculadora

6.1. Acceso a la Calculadora.

6.2. Operaciones aritméticas básicas (suma, resta, división y multiplicación).

7. Internet

7.1. Conceptos básicos: navegador, buscadores y páginas webs.

7.2. Entorno del navegador.

7.3. Navegar por internet. Pautas básicas de utilización. Cómo divertirse con Internet.

PROGRAMACIÓN DE LA ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR INFORMÁTICA

CICLO: SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

OBJETIVOS GENERALES:

En los últimos tiempos, el ordenador se ha convertido en una herramienta de trabajo imprescindible. De ahí, la necesidad de que las nuevas generaciones, desde muy temprana edad, conozcan esta área para su familiarización.

Dada dicha necesidad, se pretende conseguir los siguientes objetivos en esta asignatura:

- Apertura y cierre de programas.
- Configuración del Sistema Operativo XP: fondo de pantalla, opciones de carpeta, menú Inicio,
- Conocimiento de los atajos del teclado en Windows en las diversas herramientas.
- Adquisición de una mayor habilidad con el teclado utilizando las herramientas Word y Excel.
- Creación de presentaciones mediante PowerPoint y publicaciones con Publisher.
- Realización de operaciones aritméticas y de hojas de cálculos mediante la utilización de fórmulas simples.
- Conocimiento de herramientas básicas.
- Desarrollo de la creatividad del alumno mediante utilización de las herramientas.
- Funcionamiento y utilización, de manera didáctica, de Internet.
- Edición Audio e Imágenes.

CONTENIDOS DIDÁCTICOS:

1. Introducción al Sistema Informático.

1.1. Hardware/Software.

1.1.2. Tipos de periféricos: Entrada, Salida, Entrada/Salida.

1.2. Sistemas Operativos.

2. Entorno Windows.

2.1. La barra de Inicio

2.2. El Escritorio.

2.2.1. Los iconos

2.2.2. Los accesos directos a programas.

2.2.3. Los Mi PC.

2.2.4. Fondo de Escritorio y Salvapantalla.

2.3. El Explorador de Windows.

2.4. Cortar, copiar y pegar.

2.5. Atajos de teclado (cerrar ventanas, abrir,...).

2.6. Carpetas.

3. Microsoft Word

- 3.1. Acceso al programa Word.
- 3.2. Escritura de textos diversos.
- 3.3. Utilidad de las herramientas para el cambio de aspecto de los textos.
 - 3.3.1. Negrita, subrayado y cursiva.
 - 3.3.2. Justificar textos.
 - 3.3.3. Tipos de letras.
 - 3.3.4. Copiar, pegar y cortar texto.
- 3.4. Guardar los trabajos realizados mediante sus diferentes opciones.
- 3.5. Abrir los trabajos guardados.
- 3.6. Inserción de dibujos realizados en Paint.
- 3.7. Inserción de figuras de la opción autoformas.
- 3.8. Inserción de WordART.
- 3.9. Inserción de Imágenes (Prediseñadas y desde Archivo).
- 3.10. Cambiar contenido de color.
- 3.11. Utilidad de la vista preliminar.

4. Juegos Educativos.

5. Microsoft Excel.

- 5.1. ¿Qué es una hoja de cálculo?
- 5.2 Acceso al programa Excel.
- 5.3. Asimilación del concepto de celda.
- 5.4. Realización de operaciones aritméticas.
- 5.5. Inserción de textos en Excel.
- 5.6. Aspecto y formato de una hoja de cálculo.
 - 5.6.1. Cambio del ancho de una columna.
 - 5.6.2. Cambio de alto de una columna.
- 5.7. Guardar los trabajos realizados.
- 5.8. Abrir los trabajos guardados.

6. Calculadora

- 6.1. Acceso a la Calculadora.
- 6.2. Operaciones aritméticas básicas (suma, resta, división y multiplicación).

7. Internet

- 7.1. Concepto de Internet, Navegador y Buscador.
- 7.2. Navegar por internet. Pautas básicas de utilización. Cómo divertirse con Internet.
- 7.3. Buscar Información en Internet. Páginas de Interés.

8. Publisher

- 8.1. Creación de publicaciones mediante plantillas o personalizadas por nosotros.

PROGRAMACIÓN DE LA ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR INFORMÁTICA

CICLO: TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

OBJETIVOS GENERALES:

En los últimos tiempos, el ordenador se ha convertido en una herramienta de trabajo imprescindible. De ahí, la necesidad de que las nuevas generaciones, desde muy temprana edad, conozcan esta área para su familiarización.

Dada dicha necesidad, se pretende conseguir los siguientes objetivos en esta asignatura:

- Apertura y cierre de programas.
- Configuración del Sistema Operativo XP: fondo de pantalla, opciones de carpeta, menú Inicio,
- Conocimiento de los atajos del teclado en Windows en las diversas herramientas.
- Adquisición de una mayor habilidad con el teclado utilizando las herramientas Word y Excel.
- Creación de presentaciones mediante PowerPoint.
- Realización de operaciones aritméticas y de hojas de cálculos mediante la utilización de fórmulas simples.
- Conocimiento de herramientas básicas.
- Desarrollo de la creatividad del alumno mediante utilización de las herramientas.
- Funcionamiento y utilización, de manera didáctica, de Internet.
- Edición Imágenes.

CONTENIDOS DIDÁCTICOS:

1. Introducción al Sistema Informático.

1.1. Hardware/Software.

1.1.1. Tipos de periféricos: Entrada, Salida, Entrada/Salida.

1.1.2. Reconocimiento del Hardware dentro de un ordenador,

1.1.3. Tipos de Software: Aplicación y Sistemas Operativos.

1.2. Sistemas Operativos.

2. Entorno Windows.

2.1. La barra de Inicio

2.2. El Escritorio.

2.2.1. Los iconos

2.2.2. Los accesos directos a programas.

2.2.3. Los Mi PC.

2.2.4. Fondo de Escritorio y Salvapantallas.

2.3. El Explorador de Windows.

- 2.4. Cortar, copiar y pegar.
- 2.5. Atajos de teclado (cerrar ventanas, abrir,...).
- 2.6. Carpetas.
- 2.7. Creación de accesos directos a los programas.
- 2.8. Búsqueda avanzada de archivos, carpetas y equipos.
- 2.9. Menú Configuración.

3. Microsoft Word

- 3.1. Acceso al programa Word.
- 3.2. Escritura de textos diversos.
- 3.3. Utilidad de las herramientas para el cambio de aspecto de los textos.
 - 3.3.1. Negrita, subrayado y cursiva.
 - 3.3.2. Justificar textos.
 - 3.3.3. Tipos de letras.
 - 3.3.4. Copiar, pegar y cortar texto.
- 3.4. Guardar los trabajos realizados mediante sus diferentes opciones.
- 3.5. Abrir los trabajos guardados.
- 3.6. Inserción de dibujos realizados en Paint.
- 3.7. Inserción de figuras de la opción autoformas.
- 3.8. Inserción de WordART
- 3.9. Inserción de Imágenes (Prediseñadas y desde Archivo).
- 3.10. Cambiar contenido de color.
- 3.11. Menú Formato y Herramientas.
- 3.12. Menú Edición e Insertar
- 3.12. Utilidad de la vista preliminar.
- 3.13. Personalización de la barra de menú.

4. Juegos Educativos.

5. Microsoft Excel.

- 5.1. ¿Qué es una hoja de cálculo?
- 5.2. Acceso al programa Excel.
- 5.3. Asimilación del concepto de celda.
- 5.4. Realización de operaciones aritméticas.
- 5.5. Inserción de textos en Excel.
- 5.6. Aspecto y formato de una hoja de cálculo.
 - 5.6.1. Cambio del ancho de una columna.
 - 5.6.2. Cambio de alto de una columna.
- 5.7. Guardar los trabajos realizados.
- 5.8. Abrir los trabajos guardados.
- 5.9. Conocimiento de funciones básicas en Excel (promedio, max y min).

6. Calculadora

- 6.1. Acceso a la Calculadora.
- 6.2. Operaciones aritméticas básicas (suma, resta, división y multiplicación).
- 6.3. Operaciones aritméticas complejas.

7. Internet

- 7.1. Conceptos básicos sobre Redes: IP, Puerta de Enlace y Servidores de Nombre.
- 7.2. Concepto de Internet, Navegador y Buscardor.
- 7.3. Buscar Información en Internet. Páginas de Interés (RAE, traductores, ...)
- 7.4. Periódicos digitales. WikiPedia.
- 7.5. Edición de imágenes Online.
- 7.6. Creación de viñetas Online.

8. Publisher

- 8.1. Creación de publicaciones mediante plantillas o personalizadas por nosotros.
- 8.2. Distintos elementos de composición para Publisher.

DIDÁCTICA GENERAL

Esta extraescolar va a ser meramente práctica. Ya que parto de la premisa de que la única manera de aprender es con la práctica, mediante el ensayo-error. Esto no quita, para que se imparta conocimientos no tan prácticos, como conceptos relacionados con los ordenadores, internet o sistemas operativos.

La clases se intentarán ser lo más amenas posibles, todas tendrán un objetivo a alcanzar, por lo que el alumno siempre deberá realizar algún tipo de actividad. Como premio y siempre que se pueda, cuando acaben dicha actividad y se haya obtenido el objetivo se le permitirá al alumno la realización a su elección de otra actividad informática, en el caso de los más pequeños por ejemplo podrían jugar a Pupi y los mayores buscar información en internet.

Todos los alumnos dispondrán para realizar esta extraescolar de un ordenador y seguirán las indicaciones del profesor observando las imágenes proyectadas por el cañón que está conectado al ordenador del profesor, ayudado también con una ficha impresa para cada alumno.