

TECNOLOGÍA INFORMÁTICA EXTRAESCOLAR

PROGRAMACIÓN 2º DE PRIMARIA

OBJETIVO GENERAL

La finalidad de las clases Extraescolares de la actividad de informática es formar a los alumnos en tecnología informática, ayudándoles a comprender y utilizar de forma positiva toda la capacidad de comunicación y acceso a la información que ofrecen los ordenadores y las redes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Capacitar y afianzar a los alumnos para manejar el PC de forma autónoma (Encender, apagar distintos sistemas operativos, diferentes ordenadores, manejo del ratón, el teclado...)
- Familiarizar a los alumnos con el funcionamiento básico del sistema operativo,
- Capacitar y profundizar a los alumnos para manejar opciones básicas de las aplicaciones más comunes (programas de diseño, tratamiento de imágenes, editores y procesadores de texto.)
- Descubrir y profundizar las posibilidades lúdicas, educativas y de apoyo al estudio a través de Internet.
- Educar en un mundo abierto (Internet con todas las posibilidades) a nuestros alumnos de forma segura y responsable.

TECNOLOGÍA INFORMÁTICA EXTRAESCOLAR

PROGRAMACIÓN 2º DE PRIMARIA

METODOLOGÍA

METODOLOGÍA PRÁCTICA

Al enseñar informática los contenidos procedimentales predominan sobre los conceptuales, por lo que la metodología es eminentemente práctica.

Los conceptos tecnológicos deben introducirse para rápidamente ponerlos en práctica:

“Aprender para saber hacer”

ENFOQUE LÚDICO Y CREATIVO

Enseñanza práctica mediante la realización de actividades divertidas, motivadoras y educativas en valores sobre todo, dando oportunidades para que el alumno exprese su creatividad.

APRENDIZAJE COLABORATIVO

La metodología debe favorecer el trabajo en equipo, cooperación, ayuda y trabajos comunes entre el grupo.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Dar oportunidades a los alumnos de elaborar su conocimiento de manera significativa, en este caso el profesor asume el papel de orientador y facilitador de la actividad.

La introducción y el desarrollo de las tecnologías de la información deben realizarse desde un entorno cercano a los intereses y necesidades de los alumnos dependiendo de su edad.

TECNOLOGÍA INFORMÁTICA EXTRAESCOLAR

PROGRAMACIÓN 2º DE PRIMARIA

CONTENIDOS

Fundamentalmente de las áreas tecnológicas:

- Diseño gráfico e introducción a Presentaciones (Power Point) (otros)
- Procesadores de texto sencillos e introducción a Word
- Manejo del ordenador
- Internet

DISEÑO GRÁFICO

- Herramientas de cortar y pegar
- Borrar, deshacer la última operación
- Utilización de la papelera
- Tamaño de visualización: utilización de la lupa
- Goma de borrar y tamaños según necesidades
- Seleccionar, dibujos, textos, etc
- Utilización de herramientas:
 - Líneas rectas, curvas, rectas y curvas
 - Tipo de puntas de línea
 - Rectángulos, elipses, cuadrados, círculos.

- Relleno de colores:
- Elección de color
- Aerógrafo
- Lápiz
- Elección de grosor de trazo

- Barra de desplazamiento, botones
- Comenzar trabajos nuevos
- Guardar trabajos en discos duros y otras fuentes de almacenamiento
- Impresión, número de copias, horizontal, vertical
- Tratamiento de imágenes

TECNOLOGÍA INFORMÁTICA EXTRAESCOLAR

PROGRAMACIÓN 2º DE PRIMARIA

Power point:

- La ventana de Power Point
- Insertar diapositivas
- Hacer una diapositiva
- Cambiarlas de diseño
- Pegar imágenes que traemos del portapapeles
- Guardar y hacer las presentaciones

PROCESADOR DE TEXTOS SENCILLOS

- Cambiar alineación de letra:
 - Alineación normal
 - Aumentar y disminuir tamaño de letra
 - Cambiar forma de letra
- Cambiar características de letra:
 - Normal
 - Negrilla
 - Subrayado
 - Cursiva
- Párrafos
 - Alineación izquierda / derecha
 - Centrado de texto
 - Justificar texto
 - Interlineado simple
 - Interlineado doble
- Mostrar y ocultar regla
- Mostrar y ocultar barra de estado

Word

- Documentos de Word
- Barra de herramientas de dibujo
- Autoformas
- WordArt

TECNOLOGÍA INFORMÁTICA EXTRAESCOLAR

PROGRAMACIÓN 2º DE PRIMARIA

EL TECLADO

- Primeras nociones de mecainformática
- Conocimiento del teclado

EL ORDENADOR

- Ordenador
- Partes del ordenador, periféricos
- Programas
- Sistemas operativos
- Windows
- Escritorio
 - Iconos
 - Punteros

- Botón de inicio

- Ventanas
- Barra de título
- Archivos, carpetas
- Unidades de almacenamiento de datos (disco duro, CD, lápices digitales, etc)

PROCEDIMIENTOS

- Encender y apagar
- Manejar con destreza el ratón
 - Apuntar
 - Hacer clic
 - Doble clic
 - Botón derecho
 - Botón izquierdo
 - Arrastrar
- Mover ventanas
- Reproducir y manejar programas

TECNOLOGÍA INFORMÁTICA EXTRAESCOLAR

PROGRAMACIÓN 2º DE PRIMARIA

- Abrir, cerrar y guardar archivos

INTERNET

- Que es internet
- Qué son las páginas web
- El navegador (los navegadores)

- Página principal
- Enlaces
- Botones de navegación
- Direcciones de internet
- Barra de dirección
- Buscadores (fundamentalmente Google)
- Búsqueda de temas con enfoque:
 - Artístico
 - Cómic
 - El reciclaje
 - Página de Navarra
 - Prensa (diarios en Navarra, deportivos, nacionales, extranjeros)

 - Páginas de deporte (equipos fútbol, básquet etc)
 - Animales (zoos), plantas, monedas etc
 - Edificios
 - Juegos
 - Radio
 - Página del colegio
 - Estaciones de ski
 - Parques de atracciones

TECNOLOGÍA INFORMÁTICA EXTRAESCOLAR

PROGRAMACIÓN 2º DE PRIMARIA

PROGRAMAS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL ORIENTATIVA

Todos los programas van repitiendo los conceptos tecnológicos (como es lógico) apareciendo de diversos modos, formas, iconos, lugares, tratando en definitiva de afianzarlos.

Cada uno de los programas va tratando diferentes temas.

A su vez los programas pueden ir variando dependiendo de las necesidades del grupo.

Se repasarán todos los programas para afianzarlos y se profundizará en aspectos que el curso anterior no pudieron ser tratados. Con un año más la perspectiva es diferente.

PRIMER TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA	PROGRAMAS	LUGAR	SESIÓN
Repaso curso anterior	Utilizamos	Ático	
“Los piratas”	Isla del tesoro	Ático	
“Tecnológico”	Disco 2º	Ático	
Tecnológico”	Paint	Ático	

SEGUNDO TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA	PROGRAMAS	LUGAR	SESIÓN
“Aventuras por el mundo”	Pequeño aventurero	Ático	
“Los juegos”	Carpeta juegos	4ª planta	
“Buscadores de información”	Internet	4ª planta	
“Mecainformática”	Campeón teclado	Ático	
“Somos procesadores de imágenes y texto”	Word	4ª Planta	
“La ciudad perdida	Ciudad perdida	Ático	

TERCER TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA	PROGRAMAS	LUGAR	SESIÓN
“Viaje por la historia” (2º T)	Máquina tiempo	Ático	
“Directores de cine”	Spiderman	Ático	
“Presentamos”	Powerpoint	4ª planta	
“Repaso de 2º”	Utilizados	Ático	
Comic			

TECNOLOGÍA INFORMÁTICA EXTRAESCOLAR

PROGRAMACIÓN 2º DE PRIMARIA

VEAMOS UNOS EJEMPLOS QUE NOS ILUSTREN:
DE LOS PROGRAMAS A INTERNET Y DE INTERNET A LOS VALORES

❖ Cuando estemos navegando:

Descubriremos que no solo hemos aprendido a manejarnos en los conceptos tecnológicos, lúdicos, iremos a los valores artísticos, ecológicos y de reciclaje, hacia temas de discapacidad (de respeto y ayuda).

❖ Cuando se trate el programa de COMIC

Incentivar la lectura

Cómic actuales

Tratar el lenguaje del cómic

❖ En busca de Positrón

- Instalar programa
- Buscarlo: inicio/programas/ mates/ mates blaster paraW
- Introducir datos
- Barra de menús:
 - Archivo: nuevo documento, consultar marcas, salir
 - Elección de actividades
 - Opciones
 - Ayuda
- Uso del ratón
 1. Clic, doble clic
 2. Arrastrar
 3. Seleccionar
 4. Guardar misión
 5. Utilizar la ayuda
- El teclado: alfanumérico y la tecla intro
- Proyecto de internet:
 1. Basuras y reciclaje (pg mancomunidad)
 2. Planetas y estrellas (pag planetario y búsqueda de imágenes en google)