



PROYECTO INFORMÁTICA EDUCATIVA (PIE) 2009 COLEGIO ALEMAN DE SANTIAGO

Introducción

En el marco de las actuales políticas educativas que en nuestro país se implementan, la informática aplicada a los procesos de enseñanza y aprendizaje se hace cada vez más importante, creándose instancias de implementación tecnológicas muy fuertes enmarcadas en el proyecto bicentenario, en donde el plan "Tecnologías para una Educación de Calidad", marcan el comienzo de una nueva etapa del ministerio por incorporar las tecnologías al Aula. Por otro lado la UNESCO define ciertos estándares de competencias TICs para docentes con el fin de ayudar a los estudiantes a adquirir esas capacidades. Además, de ser los profesores, responsables de diseñar las estrategias de aprendizaje como el entorno propicio en el aula que faciliten el uso de las TIC por parte de los estudiantes para aprender y comunicar.

Los alumnos hoy en día son ciudadanos globales, conectados a la red constantemente y en una era donde los medios de información proliferan y desbordan, en donde se necesita procesar rápidamente lo que está viniendo y distinguir entre cuál es confiable y cuál no es. Los niños deben aprender a pensar a través de las disciplinas y en donde las herramientas informáticas pasan a ser parte de la cotidianidad actual.

Nuestra institución, no puede estar ajena a estos cambios en nuestros alumnos y tampoco a las tendencias educativas por incorporar las TIC al currículo y con ello prepararnos para la vida en habilidades informáticas y de comunicación. Para ello debemos cimentar estrategias en base a un PIE que es un recurso insustituible en la educación actual y reportan un sinnúmero de beneficios a quienes las utilizan, mejorando con ello los niveles de desempeño y construcción de competencias básicas en los estudiantes, logrando con ello establecer las TIC como el eje transversal del currículo.

Antecedentes

Las TIC en el colegio, han ido evolucionando, pero después de 15 años de ir dotando de infraestructura tecnológica, de capacitar a los docentes en las distintas herramientas, de apoyar el uso pedagógico de las tecnologías y que finalmente lleváramos computadores a las salas de clase, la sensación es que se ha avanzado lentamente. Por lo tanto, el punto está en que no hemos logrado insertar de mejor forma las TIC en el aula y para ello se hace imprescindible provocar cambios en la forma en cómo estamos utilizando las herramientas informáticas en la construcción del conocimiento. Para ello vamos a introducir el uso y el conocimiento de software de aplicación y de comunicación al currículo de la sala de clases, de esta manera, lograremos insertar el uso de las TIC en forma más natural y con ello estar a la par con las políticas del Ministerio de Educación en relación a las competencias informáticas de los alumnos en el sistema escolar.

El estándar ICDL, los acuerdos del IK 2006 y el Marco Referencial de TIC del MINEDUD serán la plataforma base de los contenidos y objetivos que se plantearán en este proyecto, cuyo objetivo final es el de aumentar la calidad del uso de los recursos informáticos instalados, homogeneizar los conocimientos que los estudiantes deben aprender, para que posteriormente apliquen las competencias informáticas adquiridas al currículo, durante la enseñanza formal, y en el futuro al ámbito laboral.



Objetivos

Meta

El Estudiante del Colegio Alemán de Santiago debe poseer conocimientos y habilidades informáticas y de comunicación que le permitan aplicarlos en su vida, en sus estudios superiores y laborales, desarrollando el autoaprendizaje y un comportamiento ético y moral.

Objetivo General

Planificar e introducir desde Prekinder a 4to Medio Competencias Informáticas en uso de herramientas de productividad y comunicación en forma paulatina, cumpliendo con las propuestas de estándares TIC mínimas del MINEDUC, de manera que los profesores pueden utilizar estos estándares como pautas para planear actividades que hagan uso de la tecnología, y mediante las cuales el estudiante logre éxito en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades tecnológicas para la vida.

Objetivos Específicos

1. HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA PRODUCTIVIDADⁱ
 - ✓ Los estudiantes utilizan la tecnología para incrementar el aprendizaje, desarrollar ideas, explorar y potenciar la creatividad.
 - ✓ Los estudiantes usan las aplicaciones de productividad para mejorar la calidad de sus trabajos, preparar publicaciones y para producir trabajos creativos.
 - ✓ Los estudiantes organizan y ordenan su espacio de trabajo virtual ocupando criterios propios, pertinentes y eficientes.

2. HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA COMUNICACIÓNⁱⁱ
 - ✓ Los estudiantes utilizan las telecomunicaciones y su virtualidad para colaborar, publicar, aprender e interactuar con compañeros, profesores, expertos y otros grupos.
 - ✓ Los estudiantes emplean una variedad de medios y formatos para interactuar y comunicar eficazmente información e ideas a diversos públicos

3. HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA INVESTIGACIÓN Y LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS
 - ✓ Los estudiantes usan la tecnología para buscar, evaluar y recoger información de una variedad de fuentes, para resolver problemas y tomar decisiones bien fundamentadas.
 - ✓ Los estudiantes emplean herramientas tecnológicas para procesar e informar resultados.
 - ✓ Los estudiantes seleccionan nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas a partir de su conveniencia para tareas específicas.



- ✓ Los estudiantes desarrollan un espíritu crítico frente a la información, estableciendo criterios para evaluar su validez actual.

Objetivos Transversales

- ✓ Los estudiantes conocen los problemas éticos, culturales y humanos relacionados con la tecnología y las telecomunicaciones.
- ✓ Los estudiantes reconocen la importancia de cuidar y/o respaldar la información y trabajos producidos.
- ✓ Los estudiantes adoptan una actitud de buen ciudadano, reconocen y respetan la propiedad intelectual.
- ✓ Los estudiantes desarrollan independencia, responsabilidad y reflexión en el tratamiento con la información y en el uso de las herramientas de las TIC.
- ✓ Los estudiantes desarrollan actitudes positivas hacia los usos de la tecnología que apoyan el aprendizaje continuo, la colaboración, las búsquedas personales y la productividad.



MARCO DE REFERENCIA DE LAS TIC EN EL COLEGIO ALEMÁN DE SANTIAGO

A partir de los acuerdos adquiridos en el IK 2006 (La Serena), al Marco Referencial de TIC del MINEDUD y a los estándares ICDL, se perfilaron ciertos criterios que fueron resumidos adecuándose a la realidad informática que el Colegio Alemán de Santiago tiene como base en su proyecto educativo y cuyo objetivo final en lo relativo a lo informático, es el de aumentar la calidad del uso de los recursos informáticos instalados, homogeneizar los conocimientos que los estudiantes deben aprender, para que posteriormente apliquen las competencias informáticas adquiridas al currículo, durante la enseñanza formal, y en el futuro al ámbito laboral.

Los Criterios de Formación Básica establecen los aspectos relevantes que componen el dominio de las competencias informáticas que gradualmente se debe ir dominando en cada uno de los niveles por los alumnos. El Criterio permite evidenciar la generalidad de la acción concreta y específica que se requiere obtener en la actividad del alumno y que se ve reflejada en la consecución de las competencias que se establecen en los niveles y que se va viendo reflejado dentro del proceso de aprendizaje. Esta evidencia y sentido hace viable la inserción curricular desde una perspectiva de apropiación y usos significativos de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto para alumnos como para docentes.

Los Criterios de Formación Básica son indicadores observables que nos van señalando el logro de los objetivos específicos, identificado luego, en cada una de las tareas de tipo tecnológico, el avance que se va adquiriendo en el nivel de competencia de las TIC y que deben estar asociadas a experiencias educativas concretas que permiten visualizar cómo se vincula con los distintos sectores de aprendizaje definidos por el currículo.

CRITERIOS DE FORMACION BASICA

Criterio 1 HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA PRODUCTIVIDAD

En este criterio la finalidad es incrementar el aprendizaje, desarrollando ideas y potenciando la creatividad, utilizando para ello aplicaciones de productividad como los programas ofimáticos que les ayudarán a mejorar la presentación de sus trabajos, como también aquellos programas de edición (video, imagen, sonido) que les permitan complementarlos. La base fundamental está en el correcto uso del Computador en su administración, organizando y ordenando en forma correcta sus archivos.

Criterio 2 HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA COMUNICACIÓN

El buen uso de la información y su manejo obtenido de diferentes fuentes virtuales, hacen de este criterio un aprendizaje que aporta en los alumnos autonomía. En ella se espera que estudiantes evalúen, clasifique y la organice de tal forma que le resulte fácil guardarla y recuperarla. Para ello Internet como fuente abierta y las Aulas Virtuales como fuente cerrada, hacen que la información sea controlada por los alumnos y por los profesores, interactuando entre ellos para lograr publicaciones y colaboración entre estos agentes educativos.



Criterio 3 HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA INVESTIGACIÓN Y LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Este criterio tiene por objetivo que los alumnos puedan procesar la información de tal manera que puedan resolver problemas y tomar decisiones con espíritu crítico, estableciendo criterios para evaluar su validez actual ya que la información cambia y se actualiza periódicamente.

Criterio 4 SITUACIONES SOCIALES, ÉTICAS Y HUMANAS

El uso de tecnología nos entrega criterios transversales que aportan en los estudiantes valores de respeto, responsabilidad y acciones éticas que van en directa ayuda de la persona en sí. Los alumnos adoptan una actitud de buen ciudadano, reconocen y respetan la propiedad intelectual, reconociendo la importancia de cuidar la información y trabajos producidos tanto por ellos como por los demás. Las actitudes positivas hacia los usos de la tecnología apoyan el aprendizaje continuo, la colaboración, las búsquedas personales y la productividad, desarrollando en ellos independencia, responsabilidad y reflexión en el tratamiento de la información y en el uso de las herramientas tecnológicas.



CRITERIOS: MAPA DE PROGRESO

Los Criterios como se dijo anteriormente, son indicadores observables, que nos van señalando las competencias que se van adquiriendo y que son descritas a continuación para los cuatro criterios, intencionando el aprendizaje de las TIC en forma progresiva en el contexto escolar.

Criterio 1 HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA PRODUCTIVIDAD

	Competencia	Indicador Observable
Nivel 1 Pkg - Kg	<ul style="list-style-type: none">✓ Abrir y cerrar las aplicaciones que utiliza.✓ Pintar y dibujar.✓ Jugar y avanzar en niveles de complejidad.✓ Seguir instrucciones en juegos.	Utilizar el computador como medio para desarrollar y ejercitar a través de distintos programas o páginas web para preescolares, habilidades cognitivas y motoras.
Nivel 2 1º y 2º	<ul style="list-style-type: none">✓ Encender y apagar apropiadamente el Computador.✓ Presionar las teclas Ctrl + Alt + Supr para llamar la ventana de usuario, escribiendo su nombre y contraseña para iniciar sesión.✓ Ejecutar los programas requeridos en la carpeta Programme para poder trabajar interactuando con la interfaz.✓ Cerrar una sesión.✓ Crear un directorio/carpeta y luego un subdirectorio/subcarpeta. ✓ Reconocer el abrir y cerrar una aplicación de Procesador de Textos.✓ Utilizar teclas ENTER y ESPACIADORA.✓ Insertar texto✓ Conocer y utilizar las características del punto seguido, punto aparte, coma, punto y coma, dos puntos y tildación.✓ Conocer uso de tecla DELETE y SUPRIMIR✓ Corregir la ortografía de un documento y efectuar los cambios que se requieren.	<p>Reconocer las partes de un computador, como también la forma de entrar y salir por medio de cuentas de usuarios.</p> <p>Utilizar aplicaciones simples como juegos didácticos y de productividad (texto), siguiendo instrucciones y llegando a resultados o productos finales.</p>



	Competencia	Indicador Observable
Nivel 3 3º y 4º	<p>PC Y GESTIÓN DE ARCHIVOS</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Reconocer las características de los íconos y botones.✓ Reconocer y trabajar con las diferentes partes de una ventana, moviéndose entre las ventanas activas.✓ Conocer y utilizar las características del INICIO y barra de tareas.✓ Usar desde el teclado las funciones imprimir pantalla y pegar contenidos en un documento.✓ Conocer los dispositivos que pueden ser usados para guardar archivos y carpetas (disco duro, pendrive, DVD y discos de red).✓ Administrar archivos y conocer sus características. <p>PROCESADOR DE TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Conocer característica de Interfaz.✓ Utilizar formatos básicos de texto (alineaciones, negritas, subrayado, etc), así como también el mover, copiar y cortar.✓ Insertar imagen y darle formato, WordArt y autoformas✓ Visualizar la vista preliminar de un documento.✓ Utilizar el conteo de palabras✓ Usar el comando deshacer y rehacer y de Zoom.✓ Imprimir y utilizar opciones de impresión de un documento.✓ Guardar un documento en un lugar específico.✓ Guardar un documento con otro formato. <p>PRESENTACIONES</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Conocer las características de la Interfaz.✓ Agregar texto en una presentación y administrar sus formatos.✓ Administrar diapositivas (fondos, estilos, insertar, mover, visualización).✓ Insertar y administrar imagen, WordArt y autoformas.✓ Agregar efectos de animación y transición.✓ Imprimir la presentación en diferentes formas.✓ Utilizar el administrador de página.✓ Guardar presentación en diferentes formatos.	<p>Conocer y utiliza las características básicas de la administración de archivos en el sistema operativo.</p> <p>Utilizar programas en forma elemental, como procesador de texto y de presentaciones, para elaborar trabajos sencillos que vayan en apoyo de sus asignaturas.</p>



	Competencia	Indicador Observable
Nivel 4 5º y 6º	<p>PROCESADOR DE TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Visualizar y conocer las características de la barras de herramientas.✓ Insertar caracteres especiales✓ Administrar los formatos de párrafos.✓ Usar viñetas y números✓ Administrar la configuración de página (márgenes, orientación, tamaño).✓ Insertar, configurar y darle formato al cuadro de texto.✓ Buscar y remplazar palabras.✓ Colocar, retirar y usar tabulaciones: a la izquierda, al centro, a la derecha en la regla.✓ Utilizar la disposición de columna para algunos párrafos. <p>PRESENTACIONES</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Aplicar numeración automática y pie de página de diapositivas.✓ Borrar e insertar una o varias diapositivas.✓ Editar contenido de diapositivas y contenido de notas y páginas insertando nuevos caracteres y palabras.✓ Alternar entre el estilo de viñetas y números en una lista.✓ Impriir de diferentes formas las diapositivas.✓ Insertar tablas y gráficos.✓ Trabajar con organigramas y esquemas.✓ Insertar diapositivas desde otra presentación.✓ Insertar video y sonido (aprenden a bajar videos y sonidos para ser reproducido en sus presentaciones).✓ Insertar sonido a la presentación.	Utilizar diversos programas como procesador de texto, y plantillas de presentación, para escribir, editar y ordenar información, para su trabajo académico, editando de esta forma trabajos mejor elaborados.



	Competencia	Indicador Observable
Nivel 5 7º y 8º	<p>TIC</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Entender cómo un SO muestra unidades, carpetas, archivos en una estructura jerárquica (árbol).✓ Ver u ocultar extensiones de archivo.✓ Usar la herramienta de búsqueda para localizar un archivo o carpeta.✓ Entender qué significa la compresión de archivos.✓ Entender los conceptos básicos de hardware/software y Tecnologías de Información (TI).✓ Entender y saber diferenciar entre un computador central, computador de red, computador personal, computador portátil, PDA en términos de capacidad, velocidad, costo y usuarios típicos.✓ Conocer las partes principales de un PC: CPU, disco duro, dispositivos comunes de entrada/salida, etc.✓ Saber el tipo de PC según usuario. Evalúan cuál es el fin que le daremos al equipo.✓ Saber cómo se mide la memoria de un computador: bit, byte, KB, MB GB.✓ Comparar los tipos de dispositivos de almacenamiento más importantes: USB, DVD, discos duros internos y externos.✓ Conocer las definiciones de red de área local (LAN) y red de área extendida (WAN). Entender el término cliente/servidor.✓ Listar algunas de las ventajas asociadas con trabajo en grupo, como: compartir a través de una red impresoras, aplicaciones y archivos. <p>PROCESADOR DE TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Agregar y modificar texto en Encabezados, numeración y Pie de Página.✓ Crear, insertar y editar una tabla lista para insertar texto.✓ Insertar y editar datos en una tabla.✓ Insertar, configurar y modifica organigrama.	<p>Conocer, clasificar y organizar las características de mayor complejidad en relación al uso de las TIC, que utilizará para apoyar su trabajo académico, tomando conciencia de la importancia que reviste en su labor diaria y a futuro.</p> <p>Utilizar y decidir entre los diversos programas ofimáticos, para escribir, editar y ordenar información, exportando información de un programa a otro y de algunos dispositivos periféricos.</p> <p>Utilizar y combinar distintos programas de edición de imagen, video y sonido, para desarrollar productos multimediales simples.</p>



HOJA DE CÁLCULO

- ✓ Conocer característica de Interfaz.
- ✓ Conocer las características de los datos y trabajar con ellos.
- ✓ Conocer características de las celdas, columnas y filas y trabajar con ellas.
- ✓ Generar cálculos y formulas aritméticas básicas.
- ✓ Trabajar y conocer las características de las hojas de trabajo.
- ✓ Trabajar con diferentes formatos en los datos.
- ✓ Aplicar formatos diferentes a texto, en las celdas.
- ✓ Crear tabla y aplicar los formatos correspondientes (color, borde y sombreado).
- ✓ Crear y aplicar diferentes tipos de formatos a los gráficos.
- ✓ Generar funciones lógicas y matemáticas.
- ✓ Administrar la configuración de página (márgenes, orientación, tamaño).
- ✓ Ajustar la configuración de la página de acuerdo a los contenidos en vista previa de salto de página
- ✓ Agregar y modificar texto en Encabezado y Pie de Página en una hoja de trabajo.
- ✓ Dividir la hoja.
- ✓ Inmovilizar o movilizar paneles.
- ✓ Administrar los proceso de impresión de una hoja de Cálculo

IMAGEN, SONIDO Y VIDEO

- ✓ Conocer características de las imágenes (pixel, resolución y formato).
- ✓ Editar una imagen (capas, tamaño, retoques, optimización, efectos especiales, etc.).
- ✓ Conocer las características del sonido.
- ✓ Editar, grabar y guardar (mp3) sonido desde el computador.
- ✓ Conocer características del video.
- ✓ Editar video (transiciones, efectos, etc.).
- ✓ Crear un montaje de video y sonido independiente.



	Competencia	Indicador Observable
Nivel 6 I° y II°	<ul style="list-style-type: none">✓ Crear documentos con diferentes formatos, adecuándolos a las necesidades de las asignaturas.✓ Incorporar programas relacionados con la asignatura utilizándolos como simulaciones de la realidad.✓ Producir documentos, ensayos, presentaciones, informes, utilizando y combinando los diferentes productos de edición (imagen, sonido y video) y ofimáticos.	Utilizar y combinar diferentes programas que están relacionados con sus asignaturas, para desarrollar trabajos de diferente índole y en una correcta presentación.
Nivel 7 III° y IV°	<ul style="list-style-type: none">✓ Aplicar conocimientos del lenguaje de algoritmo a la resolución de problemas, utilizando para ello diferentes lenguajes de programación.✓ Producir documentos, ensayos, presentaciones, informes, utilizando y combinando los diferentes productos de edición (imagen, sonido y video) y ofimáticos.	Dominar en forma avanzada las capacidades del PC en el desarrollo de tareas asignadas en las asignaturas y en la resolución de problemas de la vida cotidiana.



Criterio 2 HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA COMUNICACIÓN

	Competencia	Indicador Observable
Nivel 3 3º y 4º	INFORMACIÓN <ul style="list-style-type: none">✓ Conocer lo que es un Navegador y su interfaz.✓ Conocer lo que es un motor de búsqueda y buscar información.✓ "Bajar" archivos, textos e imágenes. CORREO <ul style="list-style-type: none">✓ Conocer la interfaz de un mail.✓ Configura un mail.✓ Enviar un correo, responder a uno o varios destinatarios.✓ Borrar correo y vaciar el basurero.	Recuperar y guardar información extraída de algunas fuentes off line o sitios web seleccionados por el profesor. Utilizar, herramientas de comunicación como el email y el Chat para enviar y recibir mensajes.
Nivel 4 5º y 6º	INFORMACIÓN <ul style="list-style-type: none">✓ Conocer la estructura de una dirección URL.✓ Trabajar con pestañas y nuevas ventanas.✓ Actualizar una página web.✓ Insertar página de inicio.✓ Buscar según criterios, información.✓ Guardar una página Web. CORREO <ul style="list-style-type: none">✓ Crear conciencia del Virus en los mail✓ Enviar archivos adjuntos.✓ Enviar correo con copia o copia oculta.✓ Utilizar y administrar Favorito.✓ Conocer lo que son los Spam✓ Crear y administrar lista de direcciones.	Recuperar, guardar y organizar información extraída de algunas fuentes off line, y navegación en Internet con criterios de búsqueda definidos previamente. Intercambiar información a través de herramientas de comunicación para la generación de documentos simples en forma colaborativa o colectivas.



	Competencia	Indicador Observable
Nivel 5 7º y 8º	<ul style="list-style-type: none">✓ Conocer lo que es Internet y sus orígenes. ¿Qué es Intranet y www?✓ Conocer lo que es encriptación, un sitio protegido y con certificado y por qué se utiliza.✓ Conocer lo que son los virus informáticos y la seguridad.✓ Utilizar diversos buscadores electrónicos.✓ Buscar información según operadores booleanos.✓ Guardar y organizar direcciones electrónicas (URL).✓ Buscar y "bajar" música y videos desde lugares especializados.✓ Conocer la estructura de las Aulas Virtuales.✓ Interactuar y trabajar en Aulas Virtuales.	<p>Recuperar, guardar y organizar información en distintos formatos, extraída de sitios web recomendados por el profesor y navegación libre en Internet.</p> <p>Identificar y utilizar los criterios básicos de evaluación de la información: la actualidad, autoría, pertenencia.</p> <p>Participar e interactuar activamente en espacios interactivos y virtuales, trabajando en forma individual y grupal.</p>
Nivel 6 Iº y IIº	<ul style="list-style-type: none">✓ Realizar búsqueda en metabuscadores.✓ Identificar fuentes primarias y secundarias de información✓ Identificar en la estructura de la URL la relevancia e interés del sitio.✓ interactuar e integrarse en un Aula Virtual como una fuente de información segura de participación entre los alumnos y el profesor.	<p>Recuperar, guardar y organizar información en distintos formatos, obtenida de Internet en forma autónoma utilizando buscadores, metabuscadores y búsqueda avanzada.</p> <p>Emplear y evaluar medios virtuales para localizar y recuperar información fidedigna.</p> <p>Participar del trabajo virtual para debatir e intercambiar información</p> <p>Producir documentos en forma colectiva y colaborativa.</p>



Criterio 3 HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA INVESTIGACIÓN Y LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

	Competencia	Indicador Observable
Nivel 6 I° y II°	<ul style="list-style-type: none">✓ Buscar utilizando criterios de validez en la información (autor, fechas, fuente).✓ Buscar fuentes de información en catálogos por autor, materia y título.✓ Evaluar una página web según ciertos criterios.✓ Utilizar y comprender el Aula Virtual, como una extensión de la sala física, donde se aprende se participa y se evalúa.✓ Participar en el trabajo de foros.✓ Utilizar redes sociales para la integración, participación e interacción entre las personas, como uso pedagógico.	<p>Participar en espacios interactivos de sitios web, de debate e intercambio de información</p> <p>Producir documentos en forma colectiva.</p> <p>Evaluar de forma crítica diferentes recursos educativos, para la creación de documentos de información textual y gráfica.</p>
Nivel 7 III° y IV°	<ul style="list-style-type: none">✓ Organizar y gestionar fuentes de información en aplicaciones de la Web 2.0 como los blog o escritorios virtuales (páginas de inicio).✓ Utilizar redes sociales para la integración, participación e interacción entre las personas, como uso pedagógico.	<p>Generar información propia y relevante para su quehacer académico diario, escogiendo los nuevos entornos virtuales de aprendizajes.</p> <p>Publicar información propia, en plataformas virtuales, retroalimentando a otros, utilizando las herramientas que provee la Web 2.0.</p>



Criterio 4 SITUACIONES SOCIALES, ÉTICAS Y HUMANAS

	Competencia	Indicador Observable
Nivel 1 PKg y Kg	<ul style="list-style-type: none">✓ Entrar ordenadamente al lugar de trabajo.✓ Esperar en silencio y en su puesto las instrucciones.	Respetar normas básicas de comportamiento e instrucciones que desarrollen valores personales, que van en directa relación a los aprendizajes esperados para ellos.
Nivel 2 1º a 2º	<ul style="list-style-type: none">✓ Entrar ordenadamente al lugar de trabajo.✓ Esperar en silencio y en su puesto las instrucciones.✓ Sentarse derecho en la silla que le corresponde.✓ Ensender y apaga correctamente el computador.✓ No comer ni beber líquidos sobre el computador.	Respetar normas básicas de cuidado y seguridad en el uso del computador.
Nivel 3 3º a 4º	<ul style="list-style-type: none">✓ Aprender a ordenar y administrar sus archivos.✓ Hacer copias de seguridad.✓ No descargar software ilegal.✓ Utilizar la papelera de reciclaje.✓ Dejar su puesto de trabajo ordenado.	Identificar y aplicar las normas de seguridad básicas para evitar la contaminación física, acústica y virtual. Identificar y aplicar las normas de cuidado personal y respeto por el otro en la comunicación virtual.
Nivel 4 5º a 6º	<ul style="list-style-type: none">✓ Regular el tiempo dedicado a la búsqueda de información.✓ Citar a los autores de la información que se extrae.✓ Respetar los turnos de trabajo y la información de los demás.✓ Cumplir con la organización grupal.	Extraer la información. Autolimita el tiempo dedicado a la navegación y aporta al trabajo en conjunto.
Nivel 5 7º a 8º	<ul style="list-style-type: none">✓ Citar correctamente las fuentes virtuales de información (implica conocer nociones de propiedad intelectual, derechos de autor, plagio).✓ Respetar la información recogida por los demás compañeros.✓ No abrir correos desconocidos. ✓ Escuchar e informarse de las características de uso de las plataformas virtuales.✓ Realizar cambios pertinentes (password, usuario) para dar seguridad a su entorno personal.	Citar las fuentes desde donde se ha extraído la información, además de discriminar, se protegen de la información y ofertas de servicios que pueden ser perjudiciales para ellos. Conocer las reglas de utilización del espacio virtual y las normas de seguridad de la red. (Claves, pirateo, hackeo) y aplicar criterios de buenas prácticas. Reflexionar sobre la libertad, justicia, pluralismo y responsabilidad en el desarrollo de relaciones interpersonales en el campo de las comunicaciones y las redes sociales en Internet.



Nivel 6 Iº a IIº	<ul style="list-style-type: none">✓ Guardar adecuadamente información confidencial.✓ Compartir información con su entorno.✓ Conocer problemas éticos, culturales y humanos relacionados con la tecnología.✓ Reconocer la importancia de cuidar y respetar la información y los trabajos producidos.✓ Trabajar la puntualidad en la elaboración y entrega de trabajos en los espacios virtuales.	Respetar las normas éticas en su participación en espacios virtuales. Reconocer y valorar la transparencia y democratización de la información de la red y hacer extensivos los accesos a su comunidad.
Nivel 7 IIIº a IVº	<ul style="list-style-type: none">✓ Construir buenas prácticas en su entorno.✓ Desarrollar actitudes positivas hacia el uso de las tecnologías.✓ Desarrollar independencia, responsabilidad y reflexión en el tratamiento de la información.✓ Desarrollar un espíritu crítico frente a la información, estableciendo criterios para evaluar.	Estar comprometido con difundir el uso responsable de las TICs. Expande su participación ciudadana y la de otros a través de la red.

ⁱ Los software de aplicación más difundido son:

- ✓ Procesadores de Palabras.
- ✓ Hojas Electrónicas de Cálculo.
- ✓ Programas de Presentación Gráfica.
- ✓ Programas Educativos, Software Educativo o Tutoriales.
- ✓ Programas de Edición Gráfica, Sonido y Video.
- ✓ Programas Matemáticos y Estadísticos.
- ✓

ⁱⁱ En las comunicaciones existe una amplia variedad de software de comunicación, entre los que se encuentran:

- ✓ Navegadores (de Internet).
- ✓ Correos Electrónico.
- ✓ Chat
- ✓ Redes Sociales
- ✓ FTP
- ✓ Aula Virtual