

1 TALLER INTERNET

La presente programación didáctica versa sobre el curso no formal de desarrollo personal “INTERNET”, incluido dentro de la oferta formativa de Educación de Personas adultas en Castilla-La Mancha.

2 COLECTIVO AL QUE SE DIRIGE

El colectivo al que se dirige esta enseñanza son los adultos dentro del ámbito de actuación de Aula de Adultos de Huete, de forma que puedan actualizar su formación para mejorar su competencia digital, facilitando su acceso a la sociedad de la información y la comunicación, eliminando o disminuyendo la brecha digital, y fomentar su motivación para seguir aprendiendo.

Esto hace que se suela formar un grupo muy heterogéneo, ya que podemos encontrar alumnos desde los 18 hasta los 75 años, por lo que habrá que tener en cuenta que las necesidades, la forma de asimilar las enseñanzas y las inquietudes de estos, van a ser muy diferentes.

3 JUSTIFICACIÓN

La **Ley 23/2002, de 21 de noviembre, de Educación de Personas Adultas de Castilla-La Mancha** define, entre sus líneas de actuación, la formación orientada al mundo laboral, la formación social orientada al desarrollo personal y comunitario, a la cohesión y a la participación social. Contempla, además, dentro de los programas educativos, aquellos orientados a satisfacer las necesidades de inserción y actualización profesional, así como a facilitar el enriquecimiento personal y la participación activa en la sociedad.

La misma Ley mencionada anteriormente, plantea entre sus objetivos el acceso a la sociedad de la información y la comunicación de los adultos, a través del uso de las nuevas tecnologías. En su artículo 6, apartado 1.f), se hace especial hincapié en los programas educativos que fomenten, entre otras, el uso de las TIC, haciendo notar que los programas de formación básica y los que faciliten el acceso al mundo laboral serán de actuación preferente.

Por tanto, el taller de “Internet” se oferta como una enseñanza de desarrollo personal prioritaria para favorecer a todo el alumnado potencial del AEPA de Huete, mejorando su formación y competencia digital, tan importante y decisiva en la sociedad actual.

4 OBJETIVOS

Como **objetivos generales** del curso, se plantean los siguientes:

- Ofrecer a las personas adultas la posibilidad de adquirir unas competencias básicas digitales que les permitan adaptarse a los cambios de la sociedad actual y, al mismo tiempo, les facilite el acceso a niveles más avanzados en estas enseñanzas.
- Hacer efectivos los objetivos de la Ley de Educación de Personas Adultas de Castilla La Mancha.
- Desarrollar la capacidad de participación de las personas adultas en la vida social, cultural, política y económica.
- Lograr los objetivos que orientan la práctica educativa del Centro de Adultos Altomira de Tarancón, enunciados en el PEC.
- Impulsar la apertura del Aula a la comunidad y su papel como agente del desarrollo de la misma.
- Desarrollar la capacidad de adquirir, sólo, en grupo o dentro del marco de la enseñanza organizada, en un centro docente, nuevos conocimientos, competencias, actitudes o comportamientos que puedan favorecer el pleno desarrollo de la personalidad.
- Mantener una educación continua y actualizada de las personas mayores.
- Potenciar la capacidad para aprovechar, de forma creadora, el tiempo libre y para adquirir los conocimientos necesarios que lo permitan.
- Desarrollar la capacidad de aprender a aprender; es decir, a estructurar la información e interpretarla en función de las necesidades inmediatas o de problemas concretos a resolver.
- Facilitar a los adultos una mejor comprensión y participación en la sociedad en la que viven.
- Mantener sus capacidades tanto intelectuales como físicas, especialmente los procesos relacionados con la memoria y la psicomotricidad.

Como **objetivos específicos del curso**, planteamos los siguientes:

- Descubrir las posibilidades que ofrece Internet en el ámbito del tiempo libre: nuevos modos de diversión, nuevas formas de comunicación, de expresión, de creación, de cultura, etc.
- Familiarizar a los adultos con el uso de Internet, de forma que puedan integrarse activa y racionalmente en la sociedad actual, tecnificada y cambiante.
- Impulsar el uso racional y crítico en redes sociales, foros, etc., capacitándolos para entender y expresarse a través de ellas.
- Desarrollar la capacidad de acceder, organizar y tratar la información mediante los nuevos medios informáticos.
- Crear nuevos entornos de aprendizaje que permitan el desarrollo de habilidades, destrezas y adquisición de conocimientos.

- Promover el uso del software como recurso didáctico.
- Potenciar el desarrollo cognitivo de los alumnos y el aprendizaje innovador.

Además, como objetivo primordial del curso, está el contribuir a la adquisición y refuerzo de competencias básicas. En concreto, el curso de Internet contribuye en la adquisición de las siguientes competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística:

- El uso del lenguaje adecuado al contexto en diferentes espacios Web. El conocimiento de vocabulario específico de cada disciplina. La capacidad de desarrollar argumentaciones coherentes y lógicas, la de comprender mensajes que aparecen en pantalla según el contexto.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:

- Seguridad en Internet y uso adecuado de las redes sociales.

Tratamiento de la información y competencia digital:

- Conocimiento del funcionamiento de Internet, siendo para muchos alumnos su primer contacto con un ordenador. Esta competencia se desarrolla completamente en el presente apartado.

Competencia social y ciudadana:

- Fomento de la colaboración, compartiendo experiencias y resultados, del trabajo organizado y en equipo. Valoración de la ciencia y de la tecnología como elementos básicos de la cultura e instrumentos poderosos de transformación social. Valoración del cuidado de la salud y del entorno como medios para mejorar nuestra vida.

Competencia cultural y artística:

- Acceder a datos y conocimiento mediante el uso de búsqueda básica y búsqueda avanzada en Internet. Valorar la libertad de pensamiento y de expresión como generadores de innovación y progreso.

Competencia para aprender a aprender:

- Desarrollo del sentimiento de competencia personal y confianza en uno mismo, que redundará en la motivación, mediante la resolución de problemas, el manejo de las nuevas tecnologías y el gusto por aprender a través de una mejor comprensión y, por lo tanto, motivación para seguir aprendiendo.

Autonomía e iniciativa personal:

- Organización del trabajo de forma planificada, asumiendo compromisos, administrando el esfuerzo necesario, aceptando los errores y planteando metas progresivas y realistas. Desarrollo del espíritu crítico y de la evaluación racional.

Competencia Emocional:

- Capacidad para comunicarse con respeto y empatía en las interacciones con otras personas.

5 CONTENIDOS

Los contenidos se desglosan en tres bloques principales:

- **“Internet básico y edición”** donde se aprenderá a manejar las funcionalidades básicas del correo electrónico y algunas de las herramientas de Google (Google Drive, Docs, Forms, etc.). También se trabajará con programas de edición de imágenes y vídeos y, por último, en la creación de un Blog.
- **“Compras y servicios en internet”** donde se aprenderá a manejar los servicios básicos que se pueden realizar a través de internet, así como distintas opciones de comercio electrónico. Con ello se pretende facilitar al alumnado el manejo básico de estos servicios que le puede ser de gran utilidad en su vida cotidiana.
- **“Seguridad y aplicaciones”** donde se trabajará con algunas aplicaciones que pueden resultar de gran utilidad, además de la creación y manejo básico de perfiles en redes sociales. Por último, se trabajarán algunos conceptos sobre seguridad en la red.

En cada bloque se desarrollarán los siguientes contenidos:

5.1 BLOQUE I: INTERNET BÁSICO Y EDICIÓN

- **El correo electrónico**
 - Registro y creación de una cuenta.
 - Elementos principales de Gmail.
 - Crear y enviar correos electrónicos.
 - Responder a un correo electrónico recibido.
 - Reenviar mensajes.
 - Eliminar correos.
 - Organizar la bandeja de entrada.
 - Buscar correos electrónicos.
 - Administrar distintas cuentas de e-mail.
 - Personalizar la imagen del correo electrónico
 - Gestionar contactos: añadir y eliminar.

- Crear firmas.
- Iniciar videollamadas y enviar mensajes.
- Herramientas integradas.
- Complementos.
- **Almacenamiento en la nube (Google Drive)**
 - Acceso.
 - Estructura y funcionalidades.
 - Subir o crear archivos y carpetas.
 - Editar y descargar archivos.
 - Eliminar archivos y vaciar papelera.
 - Compartir y organizar archivos.
 - Sincronización de equipos.
 - Utilizar Drive en el móvil
- **Otras herramientas de Google para ofimática**
 - Documentos de texto (Google Docs o Documentos).
 - Hojas de cálculo (Google Sheets u Hoja de cálculo).
 - Presentaciones de diapositivas (Google Slides o Presentaciones).
 - Dibujos (Google Drawings, o Dibujo).
 - Formularios (Google Forms, o Formulario).
 - Calendar.
 - Google Photos.
 - Google Translate
- **Edición con Canva**
 - Registro y accesibilidad.
 - Manejo del programa: menú, plantillas, exportar diseños, diseño a partir de una plantilla en blanco.
 - Funcionalidades.
- **Edición de vídeos**

5.2 BLOQUE II. COMPRAS Y SERVICIOS EN INTERNET

- **Servicios a través de Internet**
 - Sistema de identificación electrónica: Clave, DNI-e, certificado digital.
 - Cita servicio de salud de Castilla la Mancha (SESCAM)
 - Cita Servicio Público de Empleo (Sepecam)
 - Utilidades y funcionalidades del Certificado digital y el DNI electrónico.
 - Vida laboral.
 - Renta: Acceso a datos fiscales IRPF. Solicitud Borrador. Presentación Borrador.
 - Banca online.
 - Formación a través de internet (búsqueda de cursos, inscripción, etc.).

- Domestika
- Wikipedia
- **Comercio electrónico. E-commerce**
 - Páginas de compras online seguras.
 - Tarjeta bancaria virtual.
 - Compra de servicios (alojamientos, billetes de avión...).
 - Compra de productos físicos y digitales.
 - Apps de compras.
 - Pasarelas de pago. Paypal o entidades bancarias.

5.3 BLOQUE III: SEGURIDAD Y APPS

- **Apps**
 - Apps para móviles
 - Leemos CLM
 - eBiblio CLM
- **Las redes sociales**
 - Registro en las redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest etc.).
 - Funcionamiento de las redes sociales.
 - Recomendaciones para el uso de las redes sociales.
 - Parámetros de privacidad.
 - Personalizar nuestro perfil.
- **Navegación segura por Internet**
 - Recomendaciones de navegación.
 - Protección de datos.
 - ¿Qué son los virus y los antivirus informáticos?
 - ¿Qué es el cortafuegos o firewall?
 - ¿Qué es el correo basura?
 - Limpieza del PC.

6 SECUENCIACION DE CONTENIDOS

Se estima la siguiente distribución de tiempos, teniendo en cuenta que el inicio de clases es el día 22 de septiembre y la finalización el 22 de junio. La formación tiene una duración total de 80 horas, cuya secuenciación por trimestre es la siguiente:

SECUENCIACIÓN		Nº HORAS
TRIMESTRE 1º	INTERNET BÁSICO Y EDICIÓN	30

TRIMESTRE 2º	COMPRAS Y SERVICIOS EN INTERNET	30
TRIMESTRE 3º	SEGURIDAD Y APLICACIONES	20

7 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

7.1 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

El objetivo fundamental de la acción didáctica es “enseñarles a aprender”. Se basa en los siguientes principios:

- La motivación (impulsar el interés a partir de la satisfacción de las necesidades)
- El autoaprendizaje
- Participación activa en el grupo
- Transferencia de conocimientos
- Experiencia de éxito
- Acomodación a procesos de desarrollo
- Aprovechamiento de la experiencia
- Globalización
- Creatividad
- Actividad y protagonismo del adulto

El aprendizaje es más activo con mayor variedad sensorial y conceptual. Existe una mayor aproximación a los procesos cognitivos y facilita la abstracción. Dadas las características de esta modalidad, la metodología es dinámica y activa, involucrando al alumnado en su proceso de aprendizaje. Exige, por su parte, iniciativa, autoaprendizaje, autonomía, participación...

Se trata de desarrollar un uso de los ordenadores que represente un enfoque activo, original, en el que el medio aporte la posibilidad de favorecer nuevos aprendizajes que no podrían llevarse a cabo sin los ordenadores, o en los que estos aporten una nueva dimensión. Las actividades se realizarán según se presenten los contenidos siendo necesarias para la aplicación práctica de los mismos.

El entorno de enseñanza-aprendizaje exige que el rol de profesores y alumnos sea diferente. La función del docente en entornos ricos en información es la de facilitador, guía y asesor sobre fuentes apropiadas de información, la de creador de hábitos y destrezas en la búsqueda, selección y tratamiento de la información. Los alumnos, por su parte, deben adoptar un papel mucho más activo en estos mismos procesos.

Además, habrá que tener en cuenta que:

- El papel que juega la experiencia tanto positiva como negativa es muy importante, aunque sea en otros ámbitos de aprendizaje, en este caso el grupo tiene experiencias de conocimiento previas relacionadas con algunos de los contenidos del curso.
- La motivación e interés por aprender es alto, lo que se manifiesta en el interés por no faltar a clase, adquirir los materiales necesarios o permanecer en el aula relajadamente, cuando la clase termina, un rato intercambiando opiniones.
- Se potenciarán las relaciones alumnos-alumnos y alumnos-profesor para que sean buenas a fin de crear un grupo en el que todos estén integrados, colaboren unos con otros en el proceso de aprendizaje, apoyándose y ayudándose.
- La evolución en el proceso de aprendizaje dependerá la motivación hacia el mismo.
- El aprendizaje encuentra recompensas internas: la mejora de la autoestima, el reconocimiento de su competencia, el intercambio con el grupo...
- Cada persona tiene un ritmo de aprendizaje que tendremos en cuenta a la hora de planificar la práctica educativa.
- En ocasiones sienten inseguridad ante su propia capacidad, ansiedad al enfrentarse a situaciones nuevas y a la incompreensión de las nuevas tecnologías. El clima creado en la clase debe plantearse reducir estas dificultades, para evitar el bloqueo en la capacidad de aprender que impida el aprendizaje.
- Necesidad de sentirse responsable y activo en el proceso de aprendizaje; en cierta medida, ser autónomo, lo que choca con la inseguridad ante conocimientos nuevos.
- Deseo de saber cómo ocurre el aprendizaje, tener posibilidades de ensayo y error, y conocer los resultados.

Las estrategias metodológicas que se seguirán serán:

- La exposición de los contenidos, lenta y detalladamente, por el profesor hasta que todos los alumnos los hayan entendido.
- Realización de las actividades prácticas, comprobaremos que todos hayan logrado realizarla.
- El apoyo de unos a otros; los alumnos que han superado la tarea colaboran con los que no lo han logrado, explicándoles qué hacer, cómo...
- Reforzar los aprendizajes que han presentado mayor dificultad.
- Apoyo individualizado al alumno que tenga dificultades para realizar las prácticas.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación se estructuran de la siguiente manera:

Criterios de evaluación del bloque de Internet básico y edición:

- Conoce las funcionalidades básicas del correo electrónico.
- Aprende a crear y gestionar una cuenta de correo electrónico.
- Maneja las herramientas básicas de correo electrónico: crear, enviar, reenviar y eliminar correos.
- Organiza la bandeja de entrada según sus preferencias.
- Busca y gestiona contactos.
- Realiza videollamadas a través de las aplicaciones incluidas en la interfaz del correo electrónico.
- Accede a los servicios de almacenamiento en la nube (Google Drive).
- Conoce la estructura y funcionamiento de los servicios en la nube.
- Es capaz de subir y crear archivos o carpetas, así como de editarlos y descargarlos.
- Comparte y organiza archivos con otras personas.
- Maneja las herramientas que ofrece Google para ofimática (Documentos, Hojas de Cálculo, Presentaciones, Formularios, etc.).
- Conoce el funcionamiento básico de la aplicación Canva y realiza diseños personalizados.
- Aprende los procesos básicos para la creación, diseño y administración de un Blog personal.

Criterios de evaluación del bloque de compras y servicios en internet:

- Conoce las gestiones básicas que se pueden realizar a través de internet (identificación electrónica, servicio de salud, servicio de empleo, agencia tributaria, etc.).
- Maneja las herramientas necesarias para realizar operaciones a través de la banca online.
- Conoce recursos online para la realización de cursos de formación.
- Aprende a realizar operaciones a través del comercio electrónico.
- Conoce las posibilidades de la tarjeta bancaria virtual, así como de las distintas pasarelas de pago.
- Descubre las potencialidades del comercio electrónico para la compra de servicios y productos físicos y digitales.

Criterios de evaluación del bloque de seguridad y aplicaciones:

- Conoce algunas de las principales aplicaciones para móviles.
- Aprende a utilizar la plataforma de Leemos Castilla-La Mancha.

- Crea y personaliza el perfil en distintas redes sociales.
- Maneja adecuadamente las redes sociales y entiende su funcionamiento y las recomendaciones para un uso adecuado de las mismas.
- Configura los parámetros de privacidad en redes sociales.
- Aprende las recomendaciones para realizar una navegación segura a través de la red.
- Comprende la importancia de la protección de datos personales y los riesgos asociados a la vulneración de la privacidad.
- Entiende conceptos básicos sobre virus y antivirus, cortafuegos, correo basura, etc.
- Aprende a realizar la limpieza del PC.

8 TEMPORALIZACIÓN Y HORARIO SEMANAL

La duración del módulo a lo largo del año, según lo establecido en la legislación autonómica de referencia, es de 80 horas, repartidas en 2 horas semanales. El horario de aula es el siguiente:

MUNICIPIO	DÍA	HORARIO	DOCENTE
Huete	Miércoles	17:00 19:00	María Isabel Navarro Sierra

9 MATERIALES

Material curricular:

Los materiales a utilizar serán los manuales y actividades elaborados por el profesor, que se irán repartiendo a lo largo del curso.

Recursos didácticos:

Equipos informáticos del aula correspondiente, pizarra, proyector, conexión a Internet, plataforma de educación virtual Educamos CLM y ordenadores portátiles.

10 EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

10.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos a utilizar serán:

1. Actividades de clase.

Serán de carácter eminentemente práctico, se llevarán a cabo en los equipos del aula y se entregarán al profesor a través del escritorio virtual de aprendizaje Educamos o mediante el correo electrónico.

2. Observación directa.

Evaluará el interés del alumno y su participación en clase.

10.2 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN

La evaluación de los alumnos se hará en base a los criterios de evaluación descritos anteriormente. Los alumnos realizarán diversas prácticas guiadas en clase para llevar un pequeño seguimiento y al final de cada bloque, se realizará un ejercicio práctico sobre los contenidos vistos hasta el momento. Se realizará una evaluación inicial para saber el nivel de los alumnos sobre los contenidos del curso. A lo largo del curso se realizará una evaluación formativa valorando las prácticas diarias realizadas por el alumno en clase. Además, se realizarán 3 evaluaciones, una para cada uno de los bloques. Las pruebas objetivas que se apliquen consistirán en la realización de ejercicios prácticos que el alumno guardará en su carpeta. Los criterios de calificación se definen como sigue:

- Para la superación de los módulos será necesario que la calificación sea de apto y que el alumno haya asistido al menos al 75% de las horas del curso.
- Certificación total 80 horas. La certificación, si se obtiene, siempre será por el total de horas nunca inferior.
- En la calificación se valorará la prueba objetiva, actitud, la realización de trabajos, la participación y la calificación de determinados ejercicios prácticos.
- Se controlará diariamente la asistencia y se realizará un cómputo de faltas en cada trimestre que se pondrá en conocimiento del alumno para que sepa en todo momento el número de faltas que tiene y cuando se acerque al límite establecido para obtener la certificación se le comunicará que de continuar faltando, perderá el derecho de obtener la certificación.

11 UTILIZACIÓN DE LAS TIC

Dado que el taller pertenece a un ciclo de la familia de informática, la utilización de recursos TIC es prácticamente permanente y cubre todos los aspectos posibles, incluyendo: ofimática, aplicaciones web, comunicaciones en línea, y el uso de todo tipo de software.

12 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Debido a la corta duración del curso no haremos actividades complementarias ni extracurriculares, aunque podría proponerse alguna sujeta a aprobación por el Consejo Escolar, según se desarrolle el curso.