

## 1 COMPETENCIAS DIGITALES

La presente programación didáctica versa sobre el curso no formal de desarrollo personal 'Competencias Digitales, 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 dirigen estas enseñanzas es para aquellos adultos dentro del ámbito de actuación del CEPA Altomira de Tarancón, 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 años 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, aquéllos 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, 'Competencias Digitales se oferta como una enseñanza de desarrollo personal prioritaria para favorecer a todo el alumnado potencial del CEPA Altomira de Tarancón, mejorando su formación y competencia digital, tan importante y decisiva en la sociedad actual.

## 4 OBJETIVOS

Como **objetivos generales** del curso, planteamos 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 de Tarancón enunciados en el PEC.

- Impulsar la apertura del Centro 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 de Almansa.
- 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 las Tecnologías de la Información y la Comunicación ofrecen en el ámbito del tiempo libre: nuevos modos de diversión, nuevas formas de comunicación, de expresión, de creación, de cultura...
- Reflexionar sobre el uso e impacto de las TIC en el tiempo libre.
- Impulsar el uso racional y crítico de las TIC, 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.
- Familiarizar a los adultos con las TIC de forma que puedan integrarse activa y racionalmente en la sociedad actual, tecnificada y cambiante
- Proporcionar una formación avanzada sobre el procesador de textos Word, la hoja de cálculo Excel y la base de datos Access. Potenciar el desarrollo cognitivo de los alumnos y el aprendizaje innovador.

#### **Objetivos de Gimp**

- Conocer de la forma más sencilla, cómoda y práctica el programa de retoque fotográfico por excelencia.
- Dominar con soltura conceptos básicos de Gimp
- Reconocer las diferentes partes del área de trabajo, manejando las distintas herramientas que lo componen.
- Realizar una selección, editarla y efectuar diversas transformaciones.
- Interpretar y utilizar las capas y los canales
- Utilizar máscaras para ocultar o mostrar parte de una imagen.
- Manejar con soltura los diferentes modos de color y su conversión, así como ajustará la mezcla y equilibrio de colores creando y aplicando rellenos.
- Ajustar los niveles de una imagen, modificar el tono, brillo o contraste.
- Aplicar filtros.
- Borrar selectivamente áreas de la imagen.

- Añadir y editar texto sobre la imagen.
- Enfocar y desenfocar imágenes.
- Manejar las herramientas del retoque fotográfico, con las que podrá restaurar fotografías dañadas o deterioradas, utilizando diversas técnicas con las que el profesional debe estar familiarizado.
- Realizar transformaciones.
- Diseñar trípticos.
- Crear recursos web: banner, barras de navegación, pies de página, botones, etc.
- Crear efectos de texto-3D.
- Mejorar un render.

***Objetivos del procesador de textos Word:***

- Crear un documento, explotando las opciones y herramientas de un procesador de textos.
- Aplicar las distintas posibilidades que dan formato a un texto
- Utilizar las distintas barras de herramientas
- Introducir en los documentos imágenes, enlaces y símbolos especiales.
- Utilizar con soltura las principales posibilidades del programa Word 2007
- Manejar herramientas que permiten mejorar un documento
- Saber utilizar la combinación de correspondencia.
- Crear tablas de contenido y estilos propios.

***Objetivos de la hoja de cálculo Excel:***

- Conocer las opciones básicas y avanzadas del entorno de Excel (botones, barras, menús...)
- Crear hojas de cálculo y modifica su formato.
- Aplicar las distintas posibilidades que dan formato a un texto, datos, copia formato de datos y texto.
- Insertar en los documentos datos, fórmulas y realiza cálculos avanzados con la hoja de cálculo.
- Editar los datos y cambia la apariencia de las celdas de la hoja de cálculo.
- Crear, formatear tablas de datos: introducir texto y datos, insertar y elimina filas, columnas, celdas...
- Cambiar la estructura de una página o libro.
- Manipular datos dispuestos en forma de tablas, con la finalidad de efectuar operaciones complejas con fórmulas y funciones.
- Optimizar el uso de la hoja de cálculo por medio de formularios usando los diferentes controles (listas, botones, casillas de verificación entre otras).
- Generar los distintos tipos de gráficos en Excel (columna, línea, circulares, barra, área, dispersión) en función de los datos a representar.
- Crear distintos tipos de formularios para mostrar o introducir datos.

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

***Competencia matemática y básica en ciencia y tecnología:***

- El uso de herramientas matemáticas implica una serie de destrezas que requieren la aplicación de los principios y procesos matemáticos en distintos contextos, ya sean personales, sociales, profesionales o científicos, así como para emitir juicios fundados y seguir cadenas argumentales en la realización de cálculos, el análisis de gráficos y representaciones matemáticas y la manipulación de expresiones algebraicas, **incorporando los medios digitales** cuando sea oportuno. Por su parte, la competencia básica en ciencia y tecnología capacitan a ciudadanos responsables y respetuosos que desarrollan juicios críticos sobre los hechos científicos y tecnológicos que se suceden a lo largo de los tiempos, pasados y actuales.

***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:***

- Valoración de las nuevas tecnologías, conociendo sus inicios, su dimensión creativa y original y su contribución al patrimonio cultural y artístico de la humanidad mediante la información. Conocimiento básico de las principales técnicas y recursos de tipo tecnológico empleados en las manifestaciones artísticas y culturales. Valorar la libertad de pensamiento y de expresión como generadores de innovación y progreso.

***Competencia en comunicación lingüística:***

- El uso del lenguaje adecuado al contexto y el propio de las nuevas tecnologías y la comunicación. El conocimiento de vocabulario específico de cada disciplina. La capacidad de desarrollar argumentaciones coherentes y lógicas, la de comprender mensajes que aparecen, o las instrucciones de todo tipo de herramientas o dispositivos.

***Competencia digital:***

- Conocimiento del funcionamiento de las tecnologías de la información y comunicación, siendo para muchos alumnos su primer contacto con un ordenador. Esta competencia se desarrolla completamente en el presente apartado.

***Competencia para aprender a aprender:***

- Desarrollo del sentimiento de competencia personal y confianza en uno mismo, que redundan 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.

***Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor***

- 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. Mejora de los procesos de toma de decisiones –personales, académicas, laborales– y fomento del espíritu emprendedor.

## Conciencia y expresiones culturales

- Valoración de las nuevas tecnologías, conociendo sus inicios, su dimensión creativa y original y su contribución al patrimonio cultural y artístico de la humanidad mediante la información. Conocimiento básico de las principales técnicas y recursos de tipo tecnológico empleados en las manifestaciones artísticas y culturales. Valorar la libertad de pensamiento y de expresión como generadores de innovación y progreso.

## 5 CONTENIDOS

Los contenidos se desglosan en tres módulos principales, el primero versa sobre **edición de imágenes Gimp**, se estudiará en detalle Gimp como una alternativa libre a Photoshop, el segundo versa sobre **procesadores de textos**, se estudiará en detalle Microsoft Word 2016 y el tercer módulo versa sobre hojas de cálculo, donde se estudiará en detalle Microsoft Excel 2016.

- **Instalación de aplicaciones ofimáticas.**
  - Conceptos básicos sobre aplicaciones ofimáticas.
  - La suite Microsoft Office.
  - Documentación y soporte técnico.
- **Edición de imágenes Gimp**
  - Introducción a Gimp
    - Abrir imágenes
    - Introducción al área de trabajo
    - Zoom y desplazamiento
    - Deshacer un comando
    - Guardar el trabajo realizado
  - Cambiar el tamaño de una imagen
    - Cambiar el tamaño de una imagen
    - Configuración de la resolución
    - Recortar y enderezar una imagen
    - Ampliación del lienzo
  - Uso de capas
    - Información sobre las capas
    - Conceptos básicos de las capas
    - Redimensionar una capa
    - Añadir imágenes a un diseño con capas
    - Desbloqueo de la capa de fondo
  - Selecciones
    - Conceptos básicos de la selección
    - Nociones del uso de la herramienta selección rápida y lazo
    - Perfeccionamiento de una selección
  - Ajuste de la calidad de la imagen
    - Ajuste del brillo y el contraste
    - Ajuste de la intensidad del color
    - Ajuste del tono y la saturación
    - Uso de las capas de ajuste
  - Retoque fotográfico
    - Eliminación de elementos de pequeño tamaño

- Añadir elementos mediante clonación
- Eliminación de elementos de gran tamaño
- **Uso de colores**
  - Uso de pinceles
  - Uso de colores frontales y de fondo
  - Elección de un color
- **Añadir texto y formas**
  - Añadir texto a una imagen
  - Edición de texto
  - Creación de una forma gráfica
  - Añadir una forma personalizada integrada
- **Combinación de imágenes**
  - Añadir textura a una imagen
  - Añadir un objeto a una imagen con una máscara de capa
  - Sustitución de un fondo por medio de una máscara de capa
- **Aplicación de filtros**
  - Uso de la galería de filtros
  - Desenfoque de una imagen mediante filtros inteligentes
- **Restauración de imágenes antiguas**
- **Montajes divertidos**
- **Efectos**
- **Retoque profesional**
- **Ejercicios prácticos:**
  - Restauración de fotos antiguas
  - Uso de pinceles correctores
  - Transformaciones
  - Definición de imágenes
  - Enfocar la imagen
  - Ajustar luminancia en fotos
  - Pasar a tono sepia
  - Colorear fotos
  - Ajustes de curvas
  - Enfoque selectivo
  - Efectos de iluminación
  - Enderezar imágenes
  - Mejorar imágenes
    - Homogeneizar la piel
    - Suavizar la piel
    - Dar vida a los ojos
  - Convertir fotos en pinturas
  - Enmascarar
  - Quitar fondos
  - Utilizar máscaras de capa para combinar imágenes
  - Herramientas de selección de objetos
  - Seleccionar pelo
  - Recorte no destructivo
  - Creación de efectos: niebla, lluvia....
  - Texturizar
  - Envejecer fotografías
  - Efectos de texto
  - Diseñar un tríptico
  - Diseño de un Banner

- Diseño de elementos de páginas web: banner, botones, barras de navegación, pie de página
- Síntesis
  
- **Procesadores de texto: Word 2016 y Writer de LibreOffice.**
  - Repaso de operaciones básicas.
  - Formato de texto.
  - Formato avanzado: estilos y temas.
  - Inserción de objetos.
  - Tablas.
  - Organización del texto.
  - Revisión y autocorrección de texto.
  - Plantillas y formularios.
  - Gestión de correspondencia.
  - Creación y uso de macros.
  - Macros avanzadas con VBA.
  - Aspectos de seguridad y trabajo en equipo.
  - Síntesis.
  
- **Hojas de cálculo: Excel 2016 y Calc de LibreOffice.**
  - Repaso básico del uso y funcionalidad de la aplicación.
  - Operaciones básicas y referencias.
  - Fórmulas y funciones.
  - Gráficos.
  - Creación y uso de plantillas.
  - Aspectos de seguridad y trabajo en equipo.
  - Importación, exportación e impresión de datos.
  - Síntesis.
  
- **Contenidos complementarios:**
  - Bases de datos Microsoft Access.
  - Edición de video con Davinci Resolve o Movavi.

## 6 SECUENCIACION DE CONTENIDOS

Se estiman la siguiente distribución de tiempos aproximada, teniendo en cuenta que el inicio de clases es el día 20 de septiembre y la finalización el 22 de junio.

SECUENCIACIÓN	
TRIMESTRE 1º	EDICIÓN FOTOGRÁFICA
TRIMESTRE 2º	PROCESADORES DE TEXTO
TRIMESTRE 3º	HOJAS DE CÁLCULO

## 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 alumno /a 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, etc.
- 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 GIMP

- Conoce las opciones básicas del programa de retoque fotográfico Gimp.
- Domina con soltura conceptos básicos de
- Reconoce las diferentes partes del área de trabajo, manejando las distintas herramientas que lo componen.
  - Realiza una selección, editarla y efectuar diversas transformaciones.
  - Interpreta y utilizar las capas y los canales
  - Utiliza máscaras para ocultar o mostrar parte de una imagen.
  - Maneja con soltura los diferentes modos de color y su conversión, así como ajustará la mezcla y equilibrio de colores creando y aplicando rellenos.
    - Ajusta los niveles de una imagen, modificar el tono, brillo o contraste.
    - Aplica filtros.
    - Borra selectivamente áreas de la imagen.
    - Añade y edita texto sobre la imagen.
    - Enfoca y desenfoca imágenes.
    - Maneja las distintas herramientas que permiten restaurar fotografías dañadas o deterioradas.
      - Realiza transformaciones.
      - Diseña trípticos.
      - Crea recursos web: banner, barras de navegación, pies de página, botones, etc.
      - Crea efectos de texto-3D.
      - Mejora un render

### Criterios de evaluación del bloque de WORD

- Conoce las opciones básicas del entorno de Word 2016 (botones, barras, menús...)
- Crea documentos y modifica su formato.
- Aplica las distintas posibilidades que dan formato a un texto, copia formato de textos.
  - Inserta en los documentos texto, enlaces y símbolos especiales, campos de un formulario, símbolos, pies de página y encabezados.
    - Edita texto y cambia la apariencia de un texto: alinea, aplica sangrías, colores, animaciones, tabulaciones, viñetas, bordes, sombreados.
      - Crea, formatea tablas: introduce texto e imágenes, inserta y elimina filas, columnas, celdas...
  - Sabe aplicar opciones avanzadas a dibujos o imágenes.
  - Cambia de una vista a otra un documento.
  - Crea, aplica y modifica estilos de textos.
  - Trabaja con secciones.
  - Crea y edita plantillas.
  - Sabe crear una lista de distribución y realiza una combinación con una carta, etiqueta o documento.
    - Administra la seguridad de los documentos de Word.
    - Inserta ecuaciones y símbolos.

- Sabe configurar la revisión ortográfica y gramatical.
- Inserta citas, bibliografía y comentarios.
- Sabe utilizar traductores.

#### **Criterios de Evaluación del bloque de EXCEL**

- Conoce las opciones básicas y avanzadas del entorno de Excel (botones, barras, menús...)
- Crea hojas de cálculo y modifica su formato.
- Aplica las distintas posibilidades que dan formato a un texto, datos, copia formato de datos y texto.
- Inserta en los documentos datos, fórmulas y realiza cálculos avanzados con la hoja de cálculo.
- Edita los datos y cambia la apariencia de las celdas de la hoja de cálculo.
- Crea, formatea tablas de datos: introduce texto y datos, inserta y elimina filas, columnas, celdas...
- Cambia la estructura de una página o libro
- Genera los distintos tipos de gráficos en Excel (columna, línea, circulares, barra, área, dispersión) en función de los datos a representar.
- Manipula datos dispuestos en forma de tablas, con la finalidad de efectuar operaciones complejas con fórmulas y funciones.
- Optimizar el uso de la hoja de cálculo por medio de formularios usando los diferentes controles (listas, botones, casillas de verificación entre otras).
- Crea distintos tipos de formularios para mostrar o introducir datos.

## **8 PROFESORADO Y HORARIO SEMANAL**

Este taller se imparte en el CEPA Altomira en horario de tardes. Se trata de un taller de duración anual, impartido por Francisco Javier López Rubio.

La duración del módulo a lo largo del año, según lo establecido en la legislación autonómica de referencia, es de 80 horas, repartidas 4 horas semanales:

Martes y Jueves, de 18:00 a 20:00 horas

## **9 MATERIALES**

### **Material curricular:**

Los materiales a utilizar serán los manuales 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.

## 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, se entregarán al profesor a través del escritorio virtual de aprendizaje Educamos.

2. Observación directa.

Evaluará el interés del alumno y su participación en clase.

### 10.2 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Cada uno de los módulos que componen el taller será evaluado independientemente, para obtener la calificación positiva final será necesario haber superado los tres módulos y tener una asistencia mínima del 75% de las sesiones.

La calificación de cada uno de los módulos se obtendrá mediante la evaluación de los trabajos realizados en clase por los alumnos y entregados al profesor en la plataforma Educamos o de manera presencial.

Para la evaluación de los módulos se tendrán en cuenta los criterios de evaluación recogidos en el apartado 7.2.

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.

A principio de curso se realizará una evaluación inicial para saber el nivel de los alumnos sobre los contenidos del curso. La evaluación ordinaria será previsiblemente el día 23 de junio de 2023.

La certificación del curso reflejará las horas de asistencia al mismo por parte del alumno. En la calificación se valorará la actitud, la realización de trabajos y la participación.

## 11 UTILIZACIÓN DE LAS TIC

Dado que el módulo 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.

En Tarancón, a 20 de octubre de 2022

Fdo. Francisco Javier López Rubio  
Jefe del Departamento Científico-Tecnológico