

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN I

La brecha digital hace referencia a la **desigualdad entre las personas que pueden tener acceso o conocimiento en relación a las nuevas tecnologías y las que no.**

Al inicio de las TIC, se creía que existía un cierto retraso en algunos sectores sociales, colectivos y países, y que éste se superaría con el tiempo gracias a la mayor disponibilidad de ordenadores y de conexiones a Internet. Pero ha pasado el tiempo y estas desigualdades persisten y se amplían, adoptando nuevas formas.

Las desigualdades se producen tanto en el **acceso a equipamientos (primera brecha digital) como en la utilización y la comprensión de las que ya se encuentran a nuestro alcance (segunda brecha digital).**

La tecnología hoy en día se puede considerar como una herramienta para el **desarrollo y avance de la sociedad, además influye en nuestras vidas en innumerables áreas como medicina, educación, ocio, hogar...etc.**



La materia Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) prepara al alumnado para desenvolverse en un **marco adaptativo**; más allá de la básica alfabetización digital, centrada en el manejo de herramientas que quedarán obsoletas en un corto plazo de tiempo, es necesario dotar de los conocimientos, destrezas y aptitudes para **facilitar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida**, de forma que el alumnado pueda adaptarse con versatilidad a las demandas que surjan en el campo de estas tecnologías.

En Bachillerato, la materia debe proponer la consolidación de una serie de aspectos tecnológicos indispensables tanto para la incorporación a la vida profesional como para proseguir estudios superiores. El hecho de que se impartan durante los dos cursos de la etapa supone una mejora en la secuenciación de contenidos, más adecuada a la densidad y dificultad creciente de éstos.

En las modalidades de Artes y Humanidades y Ciencias Sociales estas tecnologías son medios, herramientas, que facilitan sus objetivos; en Ciencias, además, la asignatura supone una introducción a una posible formación posterior en estas tecnologías. Esto hace preciso graduar el desarrollo de los contenidos propuestos en función de la modalidad, con este fin se propone: En Tecnologías de la Información y la Comunicación I

- los bloques 1 y 2 (Bloque 1. La sociedad de la información y el ordenador, Bloque 2. Arquitectura de ordenadores) son comunes a las tres modalidades.



- Bloque 3. Software para sistemas informáticos, que en el uso de las aplicaciones y en el contexto de cada modalidad, se adaptarán los contenidos de ofimática con un enfoque aplicado:



- **Artes** se priorizan aspectos como el diseño, formatos, maquetación, integración de elementos multimedia,...; . Los apartados de imagen y multimedia son más indicados para la modalidad de Artes el de diseño gráfico asistido específico para Artes, con la consiguiente profundización.
- **Humanidades y Ciencias Sociales** se profundizará en la creación de documentos con estilo periodístico, combinación de correspondencia, el tratamiento estadístico de los datos, la consulta de datos,... el de diseño gráfico asistido en menor medida, para la de Humanidades y Ciencias Sociales.
- Modalidad de **Ciencias** en la edición de textos técnicos, resolución de problemas científico-técnicos,... Por otra parte, el apartado de herramientas para dibujo técnico es propio de Ciencias. el de diseño gráfico asistido: aproximación desde la modalidad de Ciencias.
- Bloque 4. Redes de ordenadores: común a las tres modalidades.
- Bloque 5. Programación: El último bloque, programación, se propone para Ciencias; aunque puede tratarse como una introducción a este campo en las demás modalidades



La metodología aplicada debe fomentar en el alumnado una actitud **de curiosidad** hacia estas tecnologías. Más allá del dominio de los medios actuales se debe favorecer **la iniciativa, la autonomía, en el aprendizaje**. La búsqueda de información, la documentación desde las fuentes más variadas, sobre los temas tratados. Esto les facilitará, en el futuro, **adaptarse en un sector en constante evolución**. Dada la naturaleza de la materia, parte de los contenidos de este currículo podrán utilizarse como recursos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, las posibilidades de la web 2.0: acceder a la información, publicar, intercambiar, compartir, colaborar, interactuar,... no pueden ser simples opciones, deben ser bases en la metodología aplicada. En esta línea se propone el uso de plataformas educativas, wikis, foros,... y herramientas más específicas, como los entornos de aprendizaje personales (PLE) y los portfolios digitales, que faciliten al alumnado decidir y reflexionar sobre su propio

proceso de aprendizaje. Como factor motivador es importante mostrar la utilidad de los aprendizajes, aplicándolos en casos prácticos en el ámbito de las otras materias que integran el currículo y en situaciones de la vida real. Incluso algunos contenidos se pueden trabajar como parte de las estrategias de enseñanza-aprendizaje, por ejemplo utilizando las herramientas para trabajo colaborativo, compartiendo y cooperando, en la realización de las prácticas.