

■ Unidades de aprendizaje

UNIDAD DE APRENDIZAJE N°:	1	Duración:	10 horas
<i>INTRODUCCIÓN AL ORDENADOR</i>			
<b>Objetivo/s específico/s</b>			
Logro de la/s siguiente/s capacidad/es:			
C1: Conocer el funcionamiento básico de los elementos que conforman el equipo informático.			
<b>Criterios de evaluación</b>		<b>Contenidos</b>	
<p><b>Se comprobarán los siguientes resultados de aprendizaje:</b></p> <p><b>Conocimientos</b></p> <p>CE1.1 Identificar el hardware del equipo informático señalando funciones básicas.</p> <p>CE1.2 Diferenciar software y hardware.</p> <p>CE1.3 Definir que es el software distinguiendo entre software de sistema y software de aplicación.</p> <p>CE1.4 Utilizar las aplicaciones fundamentales proporcionadas por el sistema operativo, configurando las opciones básicas del entorno de trabajo.</p> <p>CE1.5 Distinguir los periféricos que forman parte del ordenador sus funciones.</p> <p>CE1.6 Realizar correctamente las tareas de conexión/desconexión y utilizar los periféricos de uso frecuente de un modo correcto.</p> <p>CE1.7 Distinguir las partes de la interface del sistema operativo, así como su utilidad.</p> <p><b>.Destrezas cognitivas y prácticas.</b></p> <p>CE1.8 En un caso práctico, suficientemente caracterizado, del que se dispone de la documentación básica, o manuales o archivos de ayuda correspondientes al sistema operativo y el software ya instalado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Poner en marcha el equipamiento informático disponible.</li> <li>- Identificar mediante un examen del equipamiento informático, sus funciones, el sistema operativo y las aplicaciones ofimáticas instaladas.</li> <li>- Comprobar el funcionamiento de las conexiones de su equipo de red y acceso telefónico al iniciar el sistema operativo.</li> <li>- Explicar las operaciones básicas de actualización de las</li> </ul>		<p><b>1. Introducción al ordenador (hardware, software)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hardware. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipología y clasificaciones.</li> <li>- Arquitectura de un equipo informático básico.</li> <li>- Componentes: Unidad Central de Proceso (CPU), memoria central y tipos de memoria.</li> <li>- Periféricos: Dispositivos de entrada y salida, dispositivos de almacenamiento y dispositivos multimedia.</li> </ul> </li> <li>- Software. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición y tipos de Software.</li> <li>- Sistemas operativos: Objetivos, composición y operación.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>2. Utilización básica de los sistemas operativos habituales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistema operativo.</li> <li>- Interface. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partes de entorno de trabajo.</li> <li>- Desplazamiento por el</li> </ul> </li> </ul>	

<p>aplicaciones ofimáticas necesarias utilizando los asistentes, identificando los ficheros y procedimientos de ejecución.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instalar las utilidades no contenidas en las aplicaciones ofimáticas instaladas por defecto en el equipamiento informático disponible, utilizando los asistentes, y las opciones proporcionadas.</li> <li>- Explicar qué herramientas o utilidades proporcionan seguridad y confidencialidad de la información el sistema operativo, identificando los programas de antivirus y cortafuegos necesarios.</li> </ul>	<p>entorno de trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Configuración del entorno de trabajo.</li> <li>- Carpetas, directorios, operaciones con ellos.</li> <li>- Definición .Creación.</li> <li>- Acción de renombrar.</li> <li>- Acción de abrir.</li> <li>- Acción de copiar.</li> <li>- Acción de mover.</li> <li>- Eliminación.</li> <li>- Ficheros, operaciones con ellos.</li> <li>- Definición.</li> <li>- Crear.</li> <li>- Acción de renombrar.</li> <li>- Acción de abrir.</li> <li>- Guardado.</li> <li>- Acción de copiar.</li> <li>- Acción de mover.</li> <li>- Eliminación</li> <li>- Aplicaciones y herramientas del Sistema operativo.</li> <li>- Exploración/navegación por el sistema operativo.</li> <li>- Configuración de elementos del sistema operativo.</li> <li>- Utilización de cuentas de usuario.</li> <li>- Creación de Backup.</li> <li>- Soportes para la realización de un Backup.</li> <li>- Realización de operaciones básicas en un entorno de red.</li> <li>- Acceso.</li> <li>- Búsqueda de recursos de red.</li> <li>- Operaciones con recursos de red.</li> </ul>
<p>Habilidades personales y sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Persona resolutiva.</li> <li>• Dinamismo.</li> <li>• Capacidad de adaptación.</li> <li>• Responsabilidad.</li> <li>• Ortografía y gramática.</li> <li>• Capacidad para atender clientes.</li> <li>• Profesionalidad en el manejo de la información.</li> <li>• Capacidad para trabajar en equipo.</li> <li>• Buena comunicación.</li> </ul>	

### Estrategias metodológicas

En esta UA el alumno debe conocer el ordenador como una herramienta fundamental en la realización de sus tareas en RRHH. Esto facilitará su uso y una mejor gestión del tiempo.

El docente puede llevar una bolsa o una caja con diferentes componentes y periféricos de un ordenador y los irá mostrando y explicando. Después permitirá a los alumnos que los tengan en sus manos y los vean resolviendo las dudas que les susciten en cuanto a sus funciones, forma e conectarse, etc.

También puede mostrar diapositivas con estos componentes o videos sobre cómo pueden usarse estos componentes para la configuración del equipo.

Puede volver a repartir los componentes y que sean ahora los alumnos los que los expliquen al tiempo que el docente les haga preguntas sobre los mismos.

Una secuencia de clase puede ser la siguiente.

1. Se debe iniciar la explicación justificando la UA en el sentido de que es importante conocer sus contenidos para utilizar correctamente el ordenador y realizar las tareas de RRHH que corresponden.
2. Esta unidad de aprendizaje debe ser fundamentalmente práctica al margen una breve introducción sobre conceptos básicos de informática que serán necesarios para comprender los contenidos.
3. Una vez realizada esa exposición teórica sobre conceptos, el docente irá mostrando y explicando cada componente comenzando por la CPU y siguiendo por los demás para concluir con los periféricos y en relación a estos explica cómo se conectan.
4. A continuación pasará a hablar del sistema operativo explicando el mismo al tiempo que los alumnos repiten en sus ordenadores del aula lo que él explica.
5. Esta UA de aprendizaje no tiene que entrar en más detalle sino que debe concluir con que los alumnos sepan desenvolverse con soltura a través del sistema operativo.

### Medios

Aula de informática con el siguiente equipamiento: Ordenadores en red y conexión a Internet. Sistemas operativos. Software ofimático y herramientas Internet. Tarjetas de red. Sistema de cableado estructurado. Equipos de conectividad. Medios de transmisión de datos.