

1. Equipos informáticos

1. Concepto de Informática. Hardware y software. Tipos de equipos informáticos. Elementos funcionales de los equipos. Periféricos y dispositivos de almacenamiento comunes. Unidades de medida de la capacidad del almacenamiento digital.
2. Sistemas operativos comunes. El escritorio de trabajo del sistema operativo. Personalización del entorno de trabajo. Organización de la información en el almacenamiento secundario. Operaciones básicas con archivos y carpetas. Consecuencias del uso prolongado de tecnologías. Aspectos adictivos de los medios digitales.
3. Medidas preventivas para proteger la salud. Ergonomía
4. Actitud equilibrada hacia el uso tecnológico. Discernir entre mundo virtual y mundo real.

2. Internet

1. Conceptos básicos de Internet. Redes de área local y de área extensa.
2. Tecnologías de conexión de redes cableadas e inalámbricas. El ancho de banda.
3. Arquitectura cliente/servidor. Servicios de Internet: WWW, correo electrónico, videoconferencia, mensajería instantánea, etc.
4. Selección de información en medios digitales contrastando su veracidad. El navegador Web. Tipos de buscadores. Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información. Páginas seguras. Marcadores o favoritos. Configuración básica del navegador Web. Precauciones en la navegación web.
5. Correo electrónico. Envío, respuesta y reenvío de mensajes de correo electrónico. Normas de cortesía en la comunicación. Contactos. Adjuntar archivos. Organización y filtrado de mensajes. Precauciones en la recepción de correos. Correo no deseado. Credibilidad de los mensajes recibidos.

3. Organización, diseño y producción de información digital.

1. Tipos de documentos analizando su estructura. Guías de estilo y estándares de publicación.
2. Planificación en la elaboración de documentos.
3. Descarga de imágenes y archivos. Formatos de imagen. Escalado, rotación y recorte de imágenes.
4. Elaboración, formateado e impresión de contenidos en un documento de texto: operaciones básicas en los documentos de texto, formato carácter, de párrafo y de página, encabezado y pie de página, notas al pie, numeración y viñetas, inserción y maquetación de tablas, inserción de imágenes, corrección ortográfica y gramatical, sinónimos, y aplicación de estilos modificando el formato de carácter y de párrafo.
5. Derechos de autor. Licencias de publicación. Hábitos y conductas para citar las fuentes de los objetos no propios utilizados en el documento y las fuentes impresas y electrónicas empleadas en la síntesis del texto.

4. Introducción a la programación

1. Introducción a la programación en entornos de aprendizaje. Elaboración guiada de programas sencillos a través de aplicaciones de escritorio, móviles o de portales web de aprendizaje y promoción de la programación en entornos educativos. Introducción a los conceptos de la programación por bloques: composición de las estructuras básicas y encaje de bloques.
2. Programación de gráficos, animaciones y juegos sencillos.