TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

4º ESO, 1º y 2º Bachillerato

IES SANTA BÁRBARA
MÁLAGA

CURSO 2021/22

Índice

1. *INTRODUCCIÓN. LA MATERIA* ……..……..3
2. *MARCO LEGAL*……4
3. *CONTEXTUALIZACIÓN DEL CENTRO Y LA MATERIA…….....4*
4. *OBJETIVOS ……..…5*
5. *COMPETENCIAS: CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE…….....……...9*
6. *CONTENIDOS DE LA MATERIA……...17*
7. *DESARROLLO DE LOS BLOQUES TEMÁTICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS: TEMPORALIZACIÓN. UNIDADES DIDÁCTICAS, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN……..……45*
8. *ELEMENTOS TRANSVERSALES EN EL ÁREA DE TECNOLOGÍA…….45*
9. *METODOLOGÍA……...46*
10. *CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN…….....49*
11. *ALUMNADO CON LA ASIGNATURA PENDIENTE. CRITERIOS DE PROMOCIÓN……..51*
12. *ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD……....52*
13. *MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS……57*
14. *ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES……58*
15. *CONTRIBUCIÓN A LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA DE LA MATERIA. ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN A LA LECTURA……..58.*
16. *PROPUESTA DE CONTRIBUCIÓN A PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EDUCATIVOS……59*
17. *FORMACIÓN DEL PROFESORADO……....59*
18. SEGUIMIENTO Y AUTOEVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN…….59

1. INTRODUCCIÓN. LA MATERIA.

La materia de Tecnologías de la Información y Comunicación es una materia de opción del bloque de asignaturas específicas para el alumnado de cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria. Y sus contenidos mínimos se establecen en la Orden de 14 Julio de 2016 (Página 319 – 323 del citado texto).

Tecnologías de la Información y Comunicación es un término amplio que enfatiza la integración de la informática y las telecomunicaciones, y de sus componentes hardware y software, con el objetivo de garantizar a los usuarios el acceso, almacenamiento, transmisión y manipulación de información. Su adopción y generalización han provocado profundos cambios en todos los ámbitos de nuestra vida, incluyendo la educación, la sanidad, la democracia, la cultura y la economía, posibilitando la transformación de la Sociedad Industrial en la Sociedad del Conocimiento.

La revolución digital se inicia en el siglo XIX con el diseño del primer programa informático de la historia, continúa en el siglo XX con la construcción del primer ordenador multipropósito, la máquina de Turing, y se consolida con la producción y comercialización masiva de ordenadores personales, sistemas operativos y aplicaciones, como herramientas que permiten realizar tareas y resolver problemas. La invención de Internet amplió la perspectiva para que los usuarios pudieran comunicarse, colaborar y compartir información, y, por último, la aparición de dispositivos móviles ha extendido el uso de las aplicaciones informáticas a todos los ámbitos sociales, económicos y culturales. El recorrido prosigue con la Sociedad del Conocimiento, orientada hacia el bienestar de las personas y de sus comunidades, donde la información es el instrumento central de su construcción.

En el ámbito educativo, dentro de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, el alumnado deberá adquirir una preparación básica en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. De manera autónoma y segura, los estudiantes deben poder aplicar una combinación de conocimientos, capacidades, destrezas y actitudes en el uso de herramientas informáticas y de comunicaciones que les permitan ser competentes en múltiples contextos de un entorno digital.

La competencia digital queda definida en el marco europeo de referencia DigComp, en donde se establecen sus cinco ámbitos de desempeño: las áreas de información, comunicación, creación de contenido, seguridad y resolución de problemas.

De manera concreta, el alumnado en Educación Secundaria Obligatoria debe desarrollar la competencia digital (CD) que le permita navegar, buscar y analizar información en la web, comparando diferentes fuentes, y gestionar y almacenar archivos; usar aplicaciones de correo electrónico, mensajería, calendarios, redes sociales, blogs y otras herramientas digitales para comunicarse, compartir, conectar y colaborar de forma responsable, respetuosa y segura; crear y editar documentos, hojas de cálculo, presentaciones, bases de datos, imágenes y contenido multimedia, conociendo los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso; emplear técnicas de protección personal, protección de datos, protección de identidad digital y protección de equipos; resolver problemas a través de herramientas digitales, de forma autónoma y creativa, seleccionando la herramienta digital apropiada al propósito.

El carácter integrador de la competencia digital, permite desarrollar el resto de competencias clave de una manera adecuada. De esta forma, la materia de Tecnologías de la Información y Comunicación contribuye a la competencia en

comunicación lingüística (CCL) al emplearse herramientas de comunicación electrónica; la competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), integrando conocimientos matemáticos, científicos y tecnológicos en contenidos digitales; la competencia de aprender a aprender analizando información digital y ajustando los propios procesos de aprendizaje a los tiempos y a las demandas de las tareas y actividades; las competencias sociales y cívicas (CSC) interactuando en comunidades y redes; el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, desarrollando la habilidad para transformar ideas; la competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC), desarrollando la capacidad estética y creadora.

Las Tecnologías de Información y Comunicación tienen un ámbito de aplicación multidisciplinar, que permite contextualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje a contenidos de otras materias, a temáticas relativas al patrimonio de Andalucía y a los elementos transversales del currículo, mediante el uso de aplicaciones y herramientas informáticas.

De manera concreta, el alumnado en Bachillerato debe desarrollar la competencia de identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia; comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de aplicaciones en línea, conectar y colaborar con otros mediante herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; crear y editar contenidos nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas y contenidos multimedia, sabiendo aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso; emplear técnicas de protección personal, protección de datos, protección de identidad digital y protección de equipos y software;
identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada a un propósito, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, usar creativamente las Tecnologías de Información y Comunicación, y actualizar la competencia digital propia, y asistir y supervisar a otros y otras. El carácter integrado de la competencia digital (CD), permite desarrollar el resto de competencias clave de una manera adecuada. De esta forma, la materia de Tecnologías de la Información y Comunicación contribuye a la competencia en comunicación lingüística (CCL) al ser empleados medios de comunicación electrónica; la competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) aplicando conocimientos matemáticos, científicos y tecnológicos a la resolución de problemas en medios digitales; la competencia de aprender a aprender (CAA) analizando información digital y ajustando los propios procesos de aprendizaje a los tiempos y a las demandas de las tareas y actividades; las competencias sociales y cívicas (CSC) interactuando en comunidades y redes, y comprendiendo las líneas generales que rigen el funcionamiento de la sociedad del conocimiento; el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor desarrollando la habilidad para transformar ideas en proyectos; y la competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC) desarrollando la capacidad estética y creadora.

Por último, desde la materia de Tecnologías de la Información y Comunicación se debe promover un clima de respeto, convivencia y tolerancia en el ámbito de la comunicación digital, prestando especial atención cualquier forma de acoso, rechazo o violencia; fomentar una utilización crítica, responsable, segura y autocontrolada en su uso; incentivar la utilización de herramientas de software libre; minimizar el riesgo de brecha digital debida tanto a cuestiones geográficas como socioeconómicas o de género; y a perfeccionar las habilidades para la comunicación interpersonal.

2. MARCO LEGAL.

Esta programación se basa en la ley de educación, ordenes, decretos e instrucciones vigentes en el presente curso. Estas son:

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

3. CONTEXTUALIZACIÓN DEL CENTRO Y LA MATERIA.

El I.E.S. Santa Bárbara es un instituto de situado entre las barriadas de San Andrés y la Luz y el polígono Guadalhorce, en Málaga. Este instituto cumplió 25 años de su inauguración el curso 2013/14. En 2021/22 el centro ofrece los estudios correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria, con dos cursos de 4º ESO, dos curso de 1º Bachillerato (Humanidades) y dos curso de 2º Bachillerato (Ciencias y Humanidades) de la asignatura de TICs.

El instituto se ubica en una zona de la ciudad de un nivel socio-económico medio-bajo, familias trabajadoras y alto porcentaje de emigrantes. Por lo demás, no hay ninguna característica especial que haya que destacar tanto de familia como de alumnado.

El profesorado que imparte TICs, y dentro del departamento de Matemáticas, para el presente curso académico 2021-2022, son:

- D. Juan Antonio Valenzuela Molina. Coordinador TDE: 2º Bachillerato (2 Grupos).
- D. María Antonia Pagés Martín: TICs de 4º ESO (2 grupos), 1º Bachillerato (2 grupos)

4. OBJETIVOS.

4.1. Objetivos de Etapa.

Esta etapa educativa contribuirá a que los alumnos de esta comunidad autónoma desarrollen una serie de saberes, capacidades, hábitos, actitudes y valores que les permita alcanzar, entre otros, los siguientes objetivos:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en e conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el

desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.

f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

4.2. Objetivos de las materias.

La enseñanza de las TICs en la ESO, tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Utilizar ordenadores y dispositivos digitales en red, conociendo su estructura hardware, componentes y funcionamiento, realizando tareas básicas de configuración de los sistemas operativos, gestionando el software de aplicación y resolviendo problemas sencillos derivados de su uso.
2. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para crear, organizar, almacenar, manipular y recuperar contenidos digitales en forma de documentos, presentaciones, hojas de cálculo, bases de datos, imágenes, audio y vídeo.
3. Seleccionar, usar y combinar aplicaciones informáticas para crear contenidos digitales que cumplan unos determinados objetivos, entre los que se incluyan la recogida, el análisis, la evaluación y presentación de datos e información.
4. Comprender el funcionamiento de Internet, conocer sus múltiples servicios, entre ellos la world wide web o el correo electrónico, y las oportunidades que ofrece a nivel de comunicación y colaboración.
5. Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, sin difundir información privada, conociendo los protocolos de actuación a seguir en caso de tener problemas debidos a contactos, conductas o contenidos inapropiados.
6. Emplear las tecnologías de búsqueda en Internet de forma efectiva, apreciando cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los recursos obtenidos.
7. Utilizar una herramienta de publicación para elaborar y compartir contenidos web, aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad, fomentando hábitos adecuados en el uso de las redes sociales.
8. Comprender la importancia de mantener la información segura, conociendo los riesgos existentes, y aplicar medidas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.
9. Comprender qué es un algoritmo, cómo son implementados en forma de programa y cómo se almacenan y ejecutan sus instrucciones.
10. Desarrollar y depurar aplicaciones informáticas sencillas, utilizando estructuras de control, tipos de datos y flujos de entrada y salida en entornos de desarrollo integrados.

Con respecto a Bachillerato:

1. Entender el papel principal de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual, y su impacto en los ámbitos social, económico y cultural.
2. Comprender el funcionamiento de los componentes hardware y software que conforman los ordenadores, los dispositivos digitales y las redes, conociendo los mecanismos que posibilitan la comunicación en Internet.
3. Seleccionar, usar y combinar múltiples aplicaciones informáticas para crear producciones digitales, que cumplan unos objetivos complejos, incluyendo la recogida, el análisis, la evaluación y presentación de datos e información y el cumplimiento de unos requisitos de usuario.
4. Crear, revisar y replantear un proyecto web para una audiencia determinada, atendiendo a cuestiones de diseño, usabilidad y accesibilidad, midiendo, recogiendo y analizando datos de uso.
5. Usar los sistemas informáticos y de comunicaciones de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad, reconociendo contenido, contactos o conductas inapropiadas y sabiendo cómo informar al respecto.
6. Fomentar un uso compartido de la información, que permita la producción colaborativa y la difusión de conocimiento en red, comprendiendo y respetando los derechos de autor en el entorno digital.

7. Emplear las tecnologías de búsqueda en Internet, conociendo cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los recursos digitales obtenidos.
8. Comprender qué es un algoritmo, cómo son implementados en forma de programa, cómo se almacenan y ejecutan sus instrucciones, y cómo diferentes tipos de datos pueden ser representados y manipulados digitalmente.
9. Desarrollar y depurar aplicaciones informáticas, analizando y aplicando los principios de la ingeniería del software, utilizando estructuras de control, tipos avanzados de datos y flujos de entrada y salida en entornos de desarrollo integrados.
10. Aplicar medidas de seguridad activa y pasiva, gestionando dispositivos de almacenamiento, asegurando la privacidad de la información transmitida en Internet y reconociendo la normativa sobre protección de datos.

5. COMPETENCIAS: CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

Como sabemos, En línea con la Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre; se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se proponen nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación, que han de suponer un importante cambio en las tareas que han de resolver los alumnos y planteamientos metodológicos innovadores. Según Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre; las competencias son las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos. Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un **«saber hacer»** que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales

Las competencias clave del currículo son las siguientes:

a). Comunicación lingüística.
b). Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
c). Competencia digital.
d). Aprender a aprender.
e). Competencias sociales y cívicas.
f). Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
g). Conciencia y expresiones culturales.

6. CONTENIDOS DE LAS MATERIAS

Por tratarse de una materia optativa, por la heterogeneidad del alumnado que puede cursarla, por la cantidad y variedad de sus contenidos y por la evolución y previsibles modificaciones que pueden sufrir éstos como consecuencia de los continuos avances que se producen en este campo, el currículo de esta materia debe tener un carácter flexible y abierto que permita al profesorado adaptarlo en cada momento a los intereses del alumnado y a las posibilidades y el contexto del centro en que se imparta.

Las distintas áreas que conforman la competencia digital son las siguientes:

- Ética y estética en la interacción en red
- Ordenadores, sistemas operativos y redes
- Organización, diseño y producción de información digital.
- Seguridad Informática
- Publicación y difusión de contenidos
- Internet, redes sociales, hiperconexión. Internet: Arquitectura TCP/IP

En la asignatura Tecnologías de la Información y la Comunicación 4º E.S.O., se trabaja sin partir de una base, por ello, el alumnado debe recibir una orientación sobre el uso responsable de la tecnología, es decir, “Sociedad de la Información” y “Sociedad del Conocimiento”. Continuando por el estudio de uno de los elementos responsables de las mismas como son los ordenadores, tanto en sus aspectos hardware como software; y de este modo poder, posteriormente, introducir al alumnado en el mundo de las aplicaciones informática e introducirlos en las redes informáticas.

6.1. Bloques Temáticos de la materia.

6.1. TICs 4º ESO.

Bloque 1. Ética y estética en la interacción en red.

Bloque 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes.

Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital.

Bloque 4. Seguridad informática.

Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos.

Bloque 6. Internet, redes sociales, hiperconexión.

Criterios de evaluación, estándares de aprendizaje e indicadores en competencias por bloques.

Los criterios de evaluación según los bloques de contenidos y sus competencias asociadas son:

Bloque 1:

- Criterios de evaluación:

1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.
2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.
3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.

- Estándares de aprendizaje:

1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales. **Competencias: a, b, c, d, e, g**
2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal. **Competencias: a, c, d, e, f,**
3. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información. **Competencias:a, c, d, e, f,**

4. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web. **Competencias: a, c, d, e, f,**

5. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución. **Competencias: a, c, d, e, f,**

Bloque 2:

- Criterios de evaluación:

1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.
2. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.
3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.
4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.
5. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.

- Estándares de aprendizaje:

1. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información. **Competencias: a, b, c, d**
2. Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático. **Competencias: a, b, c, d**
3. Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos. **Competencias: a, b, c, d**
4. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos. **Competencias: a, b, c, d**
5. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado. **Competencias: a, b, c, d**
6. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales. **Competencias: a, b, c, d**

Bloque 3:

- **Criterios de evaluación:**

1.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.
2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.

- Estándares de aprendizaje:

1.Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa. **Competencias: a, c, d**
2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos. **Competencias: a, c, d**
3.Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos. **Competencias: a, b, c, d**
4.Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido. **Competencias: a, b, c, d**

Bloque 4:

- **Criterios de evaluación:**

1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.

- **Estándares de aprendizaje:**

1. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas de conexionado e intercambio de información entre ellos. **Competencias: b, c, d**
2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados. **Competencias: b, c, d**
3. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad. **Competencias: b, c, d**

Bloque 5:

- **Criterios de evaluación:**

1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.
2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.
3. Conocer lo estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas tic de carácter social.

Estándares de aprendizaje:

1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales. **Competencias: a, b, c, d**
2. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales. **Competencias: a, b, c, d**
3. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respecto a los derechos de propiedad. **Competencias: a, b, c, d**
4. Participa colaborativamente en diversas herramientas tic de carácter social y gestiona los propios. **Competencias: a, b, c, d**

Bloque 6:

- Criterios de evaluación:

1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.
2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.
3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y vídeo.

- **Estándares de aprendizaje:**

1. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma. **Competencias: a, b, c, d**
2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio etc. **Competencias: a, b, c, d**

3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo. **Competencias: a, b, c, d**

4. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad. **Competencias: a, b, c, d**

5. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones. **Competencias: a, b, c, d**

6.2. TICs 1º BACHILLERATO.

Bloque 1. La sociedad de la información y el ordenador.

Bloque 2. Arquitectura de ordenadores.

Bloque 3. Software para sistemas informáticos.

Bloque 4. Redes de ordenadores.

Bloque 5. Programación.

Bloque 6. Internet, redes sociales, hiperconexión.

Criterios de evaluación, estándares de aprendizaje e indicadores en competencias por bloques.

Los criterios de evaluación según los bloques de contenidos y sus competencias asociadas son:

Bloque 1:

- Criterios de evaluación:

1. Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de producción.

- Estándares de aprendizaje:

1. Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento. **Competencias: a, b, c, d, e, g**

2. Explica que nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación. **Competencias: a, c, d, e, f,**

Bloque 2:

- Criterios de evaluación:

1. Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto.

2. Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.

- Estándares de aprendizaje:

1. Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento. **Competencias: a, b, c, d**

2. Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales de un ordenador describiendo la contribución de cada uno de ellos al funcionamiento integral del sistema. **Competencias: a, b, c, d**

3. Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de la información. **Competencias: a, b, c, d**

4. Describe los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto. **Competencias: a, b, c, d**

5. Elabora un diagrama de la estructura de un sistema operativo relacionando cada una de las partes las funciones que realiza. **Competencias: a, b, c, d**

6. Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales siguiendo instrucciones del fabricante. **Competencias: a, b, c, d**

Bloque 3:

- **Criterios de evaluación:**

1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumento de resolución de problemas específicos.

- Estándares de aprendizaje:

1. Diseña bases de datos sencillas y/o extrae información, realizando consultas, formularios e informes. **Competencias: a, c, d**

2. Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario. **Competencias: a, c, d**

3.Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado. **Competencias: a, b, c, d**

4. Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos. **Competencias: a, b, c, d**

5. Diseña elementos gráficos en 2D y 3D para comunicar ideas. **Competencias: a, b, c, d**

6. Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia.**Competencias: a, b, c, d**

Bloque 4:

- **Criterios de evaluación:**

1. Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes e ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas.

2. Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa.

3. Describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática.

- **Estándares de aprendizaje:**

1. Dibuja esquemas de configuración de pequeñas redes locales seleccionando las tecnologías en función del espacio físico disponible. **Competencias: b, c, d**

2. Realiza un análisis comparativo entre diferentes tipos de cableados utilizados en redes de datos. **Competencias: b, c, d**

3.Realiza un análisis comparativo entre tecnología cableada e inalámbrica indicando posibles ventajas e inconvenientes. **Competencias: b, c, d**

4. Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales. **Competencias: b, c, d**

5. Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos equipos remotos. **Competencias: a, b, c, d**

Bloque 5:

- **Criterios de evaluación:**

1. Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos.

2. Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en sub-problemas y definiendo algoritmos que los resuelven.

3. Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.

4. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación.

5. Realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.

Estándares de aprendizaje:

1. Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes. **Competencias: a, b, c, d**

2. Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que implique la división del conjunto en partes más pequeñas. **Competencias: a, b, c, d**

3. Obtiene el resultado de seguir u pequeño programa escrito e un código determinado, partiendo de determinadas condiciones. **Competencias: a, b, c, d**

4. Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado. **Competencias: a, b, c, d**

5. Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real. **Competencias: a, b, c, d**

6.3. TICs 2º BACHILLERATO.

Bloque 1. Programación.

Bloque 2. Publicación y difusión de contenidos.

Bloque 3. Seguridad.

Criterios de evaluación con sus indicadores en competencias.

Los criterios de evaluación según los bloques de contenidos y sus competencias asociadas son:

Bloque 1:

- Criterios de evaluación:

1. Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.
2. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.
3. Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.
4. Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.
5. Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación.
6. Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal.

- Estándares de aprendizaje:

1. Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características. **Competencias: a, b, c, d, e, g**
2. Elabora diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos e interrelacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos. **Competencias: a, c, d, e, f,**
3. Elabora programas de mediana complejidad definiendo el flujograma correspondiente y escribiendo el código correspondiente. **Competencias: a, c, d, e, f,**
4. Descompone problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños susceptibles de ser programados como partes separadas. **Competencias: a, c, d, e, f,**
5. Elabora programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación. **Competencias: a, c, d, e, f,**
6. Obtiene el resultado de seguir un programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones. **Competencias: a, c, d, e, f,**
7. Optimiza el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración. **Competencias: a, c, d, e, f,**
8. Selecciona elementos de protección software para internet relacionándolos con los posibles ataques. **Competencias: a, c, d, e, f,**
9. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando los elementos hardware de protección. **Competencias: a, c, d, e, f,**
10. Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan **Competencias: a, c, d, e, f,**

Bloque 2:

- Criterios de evaluación:

1. Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.
2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir.

3. Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolos al desarrollo de trabajos colaborativos.

- Estándares de aprendizaje:

1. Diseña páginas web y blogs con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada. **Competencias: a, b, c, d**
2. Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en las que esta se basa. **Competencias: a, b, c, d**
3. Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en en la web 2.0. **Competencias: a, b, c, d**
4. Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en las que esta se basa. **Competencias: a, b, c, d**

Bloque 3:

- **Criterios de evaluación:**

1. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.

- Estándares de aprendizaje:

1. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando tanto los elementos hardware de protección como las herramientas software que permiten proteger la información.

7. DESARROLLO DE LOS BLOQUES TEMÁTICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS: TEMPORALIZACIÓN. UNIDADES DIDÁCTICAS, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

7.2.1. TICs 4º ESO.

Las unidades a trabajar en este curso serán:

Unidad 1. Ética y estética en la interacción en red
Unidad 2. Arquitectura de un ordenador
Unidad 3. Sistemas Operativos y Redes
Unidad 4. Editor gráfico
Unidad 5. Edición de Audio
Unidad 6. Edición de video
Unidad 7. Procesador de texto
Unidad 8. Hoja de cálculo
Unidad 9. Presentaciones
Unidad 10. Seguridad informática
Unidad 11. Publicación y difusión de contenidos

Desarrollo de las Unidades Didácticas:

U.D. 1: Ética y estética en la interacción en red

Objetivos

- Saber en qué consisten los entornos virtuales y su seguridad
- Conocer y aplicar la identidad digital
- Conocer que es la ley de la propiedad intelectual y ejemplos.
- Acceder, descargar e intercambiar programas e información a a través de la web.

Contenidos

- Entornos virtuales: definición, su influencia en la sociedad y hábitos de uso.
- Seguridad en los entornos virtuales: uso correcto de datos personales y contraseñas seguras.
- Identidad digital: DNIe y/o DNIe con NFC. Suplantación de la identidad en la red, delitos y fraudes.
- Ley de la Propiedad Intelectual. Intercambio y publicación de contenido legal.
- Acceso,descargaeintercambiodeprogramase información: distribución de software y su propiedad, materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución alojados en la web.

Criterios de evaluación

1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red. CD, CSC
2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable. CD, CSC, CAA.
3. reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web. CD, SIEP, CSC.

Estándares de aprendizajes

1.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.
1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.
2.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.
3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.
3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.

U.D. 2: Arquitectura de un ordenador

Objetivos

- Conocer los elementos físicos que componen un ordenador, así como su funcionamiento y características.
- Saber cómo se efectúa el montaje de un ordenadores
- Saber cómo se realiza la codificación de la información y sus unidades de medida

Contenidos

- Arquitectura de un ordenador.
- Unidad Central de Proceso.
- Codificación de la información
- Unidades de medida de la información
- Memoria principal. Y Memoria secundaria: estructura física y estructura lógica.
- Dispositivos de almacenamiento.
- Sistemas de entrada/salida: Periféricos.
- Clasificación. Periféricos de nueva generación.
- Buses de comunicación.

Criterios de evaluación

1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto. CD, CMCT, CCL.
4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características. CD, CMC

Estándares de aprendizajes evaluables

4.1. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.
3.1. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.

U.D. 3: Sistemas Operativos y Redes

Objetivos

- Explicar las principales tareas y funciones que lleva a cabo un sistema operativo.
- Presentar las principales aplicaciones y utilidades del sistema o sistemas operativos que se emplean en el entorno escolar.
- Conocer y utilizar las distintas posibilidades de personalización que ofrece el sistema operativo.
- Modificar la configuración del sistema operativo y la del propio ordenador mediante las herramientas que proporciona el propio sistema operativo.
- Instalar, actualizar, configurar y desinstalar aplicaciones y paquetes de software, tanto en Windows como en Linux.
- Mantener actualizado el sistema operativo.
- Describir el hardware y el software necesario para montar una red local con acceso a internet.
- Configurar una pequeña red local.
- Proporcionar los conocimientos básicos para la utilización de una red local.
- Adquirir una visión general sobre internet y sus posibilidades.
- Presentar y describir brevemente los distintos tipos de conexiones a internet:

Contenidos

- Funciones. Normas de utilización (licencias).
- Configuración, administración y monitorización.
- Organización y almacenamiento de la información en un Sistema Operativo.
- Definición y tipos de redes de ordenadores.
- Dispositivos móviles.
- Adaptadores de Red.
- Definición y tipos de redes de ordenadores.
- Dispositivos móviles: Sistemas operativos, aplicaciones e interconexión entre móviles.
- Software de aplicación: Tipos. Clasificación. Instalación. Uso.

Criterios de evaluación

1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto. CD, CMCT, CCL.
2. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general. CD, CMCT.
3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas. CD, CCL, CSC.

Estándares de aprendizajes evaluables

1.1. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.
1.2. Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.
2.1. Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.
3.1. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.
5.1. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.

U.D. 4: Editor gráfico

Objetivos

- Describir y poner en práctica las distintas formas de introducir imágenes en el ordenador: escaneado, creación con distintas aplicaciones, capturas de pantalla, etc.
- Definir los principales conceptos relacionados con las imágenes digitales: píxel, objeto, profundidad de color, tamaño, resolución, relación de aspecto, etc.
- Explicar el manejo básico de algunos editores gráficos.
- Elaborar imágenes y gráficos con distintas aplicaciones.
- Retocar imágenes empleando distintas aplicaciones.

Contenidos

- Imagen Digital, tipos, formatos.
- Mapa de bits.
- Edición.
- Selección, pintura, retoque, saturación, filtros, capas, restaurar, simetría, perspectivas.

Criterios de evaluación

1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos. CD, CCL, CMCT.
2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas
producciones. CD, CCL, CEC

Estándares de aprendizajes evaluables

2.1. Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido.
2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos

U.D. 5: Edición de Audio

Objetivos

- Describir la utilidad y forma de conexión e instalación de algunos periféricos vinculados a la tecnología multimedia: escáner, impresora, tableta gráfica, etc.
- Conocer la terminología básica asociada a la creación multimedia.
- Explicar el manejo básico de distintas aplicaciones multimedia: reproducción de sonido, edición de sonido, etc.
- Capturar sonido a partir de distintas fuentes y con distintos programas.
- Convertir distintos formatos de audio.
- Editar archivos de sonido empleando distintas aplicaciones.
- Editar y montar vídeo a partir de secuencias e imágenes estáticas. Integrar sonido.
- Incluir títulos y menús en una producción multimedia.

Contenidos

- Captura de sonido.
- Formatos, control y efectos.
- Grabación de sonido.
- Tono.
- Modificación.
- Ruido.
- Ritmo.

Criterios de evaluación

1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos. CD, CCL, CMCT.
2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones. CD, CCL, CEC

Estándares de aprendizajes evaluables

2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos

U.D. 6: Edición de vídeo

Objetivos

- Describir la utilidad y forma de conexión e instalación de algunos periféricos vinculados a la tecnología multimedia: escáner, impresora, tableta gráfica, etc.
- Conocer la terminología básica asociada a la creación multimedia.
- Explicar el manejo básico de distintas aplicaciones multimedia: reproducción de vídeo, edición de vídeo, etc.
- Capturar vídeo a partir de distintas fuentes y con distintos programas.
- Convertir distintos formatos de vídeo.
- Reproducir vídeo digital utilizando diferentes dispositivos y puertos de conexión.
- Editar archivos de vídeo empleando distintas aplicaciones.
- Editar y montar vídeo a partir de secuencias e imágenes estáticas. Integrar sonido.
- Aplicar efectos y transiciones a un clip de vídeo.
- Incluir títulos y menús en una producción multimedia.

Contenidos

- Captura.
- Tipos.
- Extraer audio y vídeo.
- Modificar.
- Sincronizar.
- Subtitular.
- Logotipos

Criterios de evaluación

1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos. CD, CCL, CMCT.
2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones. CD, CCL, CEC

Estándares de aprendizajes evaluables

2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y vídeo y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos

U.D. 7: Procesador de texto

Objetivos

- Saber dar formato al texto.
- Conocer los distintos tipos de alineación.
- Creación y adición de datos en tablas.
- Realizar operaciones con Copiar, Cortar y Pegar.
- Distinguir los distintos tipos de tabuladores.
- Saber insertar y manejar gráficos, imágenes junto con el texto
- Insertar encabezados y pie de página.
- Destacar títulos con bordes y sombreados
- Saber introducir todos los objetos tratados y como poder combinarlos.

Contenidos

- Descripción del entorno.
- Barras de herramientas.
- Manejo de teclado
- Creación, almacenamiento y apertura de archivos.
- Impresión de documentos.
- Formato de texto
- Selección y movimiento del texto.
- Alineación del texto.
- Impresión de documentos.
- Cortar, copiar, pegar, buscar y reemplazar.
- Viñetas.
- Numeración.
- Esquemas numerados.
- Dibujo.
- Columnas.
- Tabuladores.
- Bordes y sombreado.
- Autocorrección
- Tablas.
- Encabezados y pie de página.
- Notas al pie.
- Inserción de imágenes y objetos.

Criterios de evaluación

1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos. CD, CCL, CMCT.

Estándares de aprendizajes evaluables

1.1. Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa.

U.D. 8: Hoja de cálculo

Objetivos

- Conocer el entorno de trabajo del software para crear una hoja de cálculo
- Realizar inserción de datos haciendo usos de recursos de una hoja de cálculo
- Saber insertar gráficos representativos de los datos
- Saber implementar funciones propias
- Saber usar funciones proporcionadas por la hoja de cálculo

Contenidos

- Entorno de trabajo de una hoja de cálculo
- Formatos y estándares en las hojas de calculo
- Abrir, guardar hojas de cálculo
- Movimiento en una hoja de cálculo
- Introducir datos, (texto, numero, fechas y horas)
- Formatear una hoja de cálculo
- Inserción de fórmulas básicas
- Referencias relativas, mixtas y absolutas
- Representación gráfica de los datos.

Criterios de evaluación

1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos. CD, CCL, CMCT.

Estándares de aprendizajes evaluables

1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.

U.D. 9: Presentaciones

Objetivos

- Definir que es una diapositiva.
- Identificar los objetos que pueden ser insertados en una diapositiva.
- Elegir los distintos tipos de transiciones entre diapositivas.
- Saber insertar botones y asociarles acciones.

Contenidos

- Conceptos generales

- Creación, almacenamiento y eliminación de presentaciones.
- Gestión de diapositivas.
- Introducción de objetos en diapositivas.
- Transiciones y animación.
- Formato de diapositivas.
- Gráficos de datos y diagramas.
- Ejecutar e imprimir la presentación.
- Presentaciones portátiles.

Criterios de evaluación

1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos. CD, CCL, CMCT.

Estándares de aprendizajes evaluables

2.1. Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido.
2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.

U.D. 10: Seguridad informática

Objetivos

- Resaltar la importancia de la seguridad, higiene, precauciones, riesgos y ergonomía cuando se trabaja con sistemas informáticos.
- Describir los principales tipos de amenazas a las que están expuestos los sistemas informáticos.
- Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en el trabajo con sistemas informáticos

Contenidos

- Medidas de seguridad activas y pasivas, medidas de prevención.
- Criptografía: cifrado simétrico y asimétrico, funciones Hash, Esteganografía.
- Protección de la comunicaciones: Cortafuegos y Servidores Proxy
- Navegación segura: Protocolo https y certificados digitales.
- Antivirus, Malware y software malicioso
- Protección de la privacidad
- Copias de seguridad e imágenes de sistema.
- Seguridad en redes wifi
- Seguridad en redes sociales
- Agencia Española de protección de datos: definición, funciones, Medidas de seguridad
- Delitos Informáticos.

Criterios de evaluación

1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información. CD, CSC.
2. Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad. CMCT, CD, CSC

Estándares de aprendizajes evaluables

1.1. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.
1.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.
1.3. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.

U.D. 11: Publicación y difusión de contenidos

Objetivos

- Valorar la importancia que están adquiriendo las comunicaciones telemáticas hoy en día y conoce sus posibles repercusiones.
- Localizar información en la red y cargar, imprimir y guardar páginas Web o elementos (texto, gráficos, sonidos, etc.) contenidos en ellas.
- Participar en la edición cooperativa y colaborativa de páginas o sitios web en línea.
- Publicar y compartir fotos y vídeos en internet
- Hacer uso de distintas aplicaciones en línea para la creación y edición de distintos tipos de documentos.
- Utilizar algunas de las posibilidades del servicio de cartografía de Google Maps.
- Ser responsable en la difusión y uso de los contenidos obtenidos o introducidos en internet
- Identificar conocer y utilizar una red social.
- Respetar las normas jurídicas de las redes sociales

Contenidos

- Lenguaje HTML y CSS
- Web 2.0
- Wikis y Blogs
- Nube
- Google Drive
- Búsquedas avanzadas en Google.
- Accesibilidad en la web.
- Redes sociales
- El trabajo y las redes sociales
- Repercusión social de las redes sociales.
- Seguridad y privacidad en las redes sociales.
- Mensajería instantánea.
- Chats.
- Riesgos y fenómenos sociales.

Criterios de evaluación

1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos. CD,CCL, CSC.
2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica. CD, CMCT, CCL.
3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social. CD, CSC

Estándares de aprendizajes evaluables

1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.
2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.
2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.
3.1. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.

TEMPORALIZACIÓN

UNIDADES	Sept.		Octubre					Noviembre				Dic.			Enero			Febrero				Marzo				Abril			Mayo				Junio					
1. Ética y estética en la interacción en red	X	X																																				
2. Ordenadores			X	X	X																																	
3. Sistemas Operativos y Redes						X	X	X	X																													
4. Editor gráfico														X	X	X																						
5. Edición de Audio																	X	X	X																			
6. Edición de video																			X	X	X																	
7. Procesador de texto										X	X	X	X																									
8. Hoja de cálculo																						X	X	X	X	X												
9. Presentaciones																											X	X	X	X								
10. Seguridad informática																															X	X	X	X				
11. Publicación y difusión de contenidos																																			X	X	X	X

7.2. TICs 1º Bachillerato.

Las unidades a trabajar en este curso serán:

Unidad 1. La sociedad de la Información.
Unidad 2. El ordenador. Hardware.
Unidad 3. El ordenador. Software y Sistemas Operativos.
Unidad 4. Tratamiento digital de imágenes.
Unidad 5. Presentaciones digitales.
Unidad 6. Procesador de Textos.
Unidad 7. Hojas de Cálculo**.**
Unidad 8. Base de Datos
Unidad 9. Programación.
Unidad 10. Redes.

UD 1. La sociedad de la Información.

Objetivos:

- Adquirir una visión general de la evolución histórica de las tecnologías de la información.
- Identificar y analizar problemas cotidianos que pueden resolverse con ayuda de las TIC.
- Valorar las posibilidades, aportaciones y riesgos de la sociedad de la información.
- Conocer distintas profesiones y actividades directamente relacionadas con las tecnologías de la información.

Contenidos:

- Las tecnologías de la información
- Nuevos desarrollos de las tecnologías de la información y la comunicación
- Posibilidades y riesgos de las tecnologías de la información
- Aplicaciones científicas de las TIC
- Lectura y copia de información de documentos pdf.
- Informática distribuida
- Aplicaciones sociales de las TIC

Estándares de aprendizaje:

1.1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.

2.1. Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo.

Criterios de evaluación:

1. Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción. CSC, CD, SIEP.

UD 2. El ordenador. Hardware.

Objetivos:

- Identificar los principales componentes del ordenador, así como de otros dispositivos con prestaciones de ordenador, y describir la función de cada uno de ellos.
- Explicar el modo en el que el ordenador manipula y almacena la información, así como el esquema de circulación de la misma a través de sus componentes.
- Conectar y configurar los periféricos más habituales: teclado, monitor, impresora, módem, etc.
- Comparar las características y prestaciones de distintos ordenadores.

Contenidos:

- Arquitectura: Concepto clásico
- Unidad Central de Proceso. Unidad de control. Unidad aritmético-lógica.
- Memoria principal.
- Memoria secundaria: estructura física y estructura lógica.
- Dispositivos de almacenamiento. Fiabilidad.
- Sistemas de entrada/salida:
- Periféricos. Clasificación.
- Periféricos de nueva generación.
- Buses de comunicación: datos, control y direcciones.

Estándares de aprendizaje:

1.1. Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento.
1.2. Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales de un ordenador describiendo la contribución de cada uno de ellos al funcionamiento integral del sistema.
1.3. Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de la información.
1.4. Describe los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.

Criterios de evaluación:

1. Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto. CCL, CMCT, CD, CAA.

UD 3. El ordenador. Software y Sistemas Operativos.

Objetivos:

- Explicar las principales tareas y funciones que lleva a cabo un sistema operativo.

- Aprender el manejo básico del sistema operativo: encender y apagar el ordenador, arrancar y salir de las aplicaciones, manejo de ventanas, montar y desmontar unidades, etc.
- Utilizar distintos accesorios del sistema operativo
- Utilizar las herramientas de gestión de archivos del sistema operativo
- Modificar la configuración del sistema operativo y la del propio ordenador mediante las herramientas que proporciona el propio sistema operativo.
- Conocer y utilizar las distintas posibilidades de personalización que ofrece el sistema operativo.
- Trabajar simultáneamente con varias aplicaciones y transferir información entre ellas.
- Habituarse al uso de las ayudas del sistema operativo y de las aplicaciones.

Contenidos:

- Sistemas operativos: Arquitectura. Funciones.
- Normas de utilización (licencias). Gestión de procesos.
- Sistema de archivos. Usuarios, grupos y dominios.
- Gestión de dispositivos e impresoras.
- Compartición de recursos en red.
- Monitorización. Rendimiento.
- Instalación de SS.OO: requisitos y procedimiento.
- Configuración. Software de aplicación: Tipos. Clasificación. Instalación. Uso.

Estándares de aprendizaje:

2.1. Elabora un diagrama de la estructura de un sistema operativo relacionando cada una de las partes las funciones que realiza.
2.2. Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales siguiendo instrucciones del fabricante

Criterios de evaluación:

1. Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto. CCL, CMCT, CD, CAA.
2. Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación. CCL, CMCT, CD, CAA.
3. Utilizar y administrar sistemas operativos de forma básica, monitorizando y optimizando el sistema para su uso. CD, CMCT, CAA.

UD 4. Tratamiento digital de las imágenes.

Objetivos:

- Adquirir las nociones fundamentales sobre imágenes digitales, su entorno, técnica yperiféricos, así como conocer la terminología de herramientas de retoque digital de imágenes.
- Adquirir la habilidad suficiente para desarrollar proyectos digitales de manera eficiente y resuelta.
- Ser capaz de manipular imágenes digitales y poder hacer retoques y montajes formales o creativos.
- Poder preparar dichas imágenes para su utilización en medios impresos o audiovisuales
- Desarrollar la creatividad. Adquirir el sentido crítico para poder realizar trabajos y proyectos con las nuevas herramientas digitales.

Contenidos:

- Imágenes gráficas
- Software para visualizar y editar imágenes
- Obtención de imágenes digitales
- Manipular imágenes fotográficas
- Modificar la luminosidad y el color
- Trabajar con selecciones, máscaras y capas.
- Composición de fotografías
- Aplicar filtros y estilos de capa.

Estándares de aprendizaje:

1.3. Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.

Criterios de evaluación:

1. Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación. CCL, CMCT, CD, CAA.
2. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos. CCL, CMCT, CD, CAA.
3. Buscar y seleccionar aplicaciones informáticas de propósito general o específico, dados unos requisitos de usuario. CD, CAA, SIEP, CED .

UD 5.Presentaciones digitales.

Objetivos:

- Diseñar, crear y modificar diapositivas que contienen distintos elementos: textos, imágenes, sonidos, vídeos, tablas, etc.
- Mantener una presentación de diapositivas ya creada: ordenar, modificar, eliminar, agregar, etc.
- Llevar a cabo una presentación de diapositivas ante un auditorio.
- Integrar aplicaciones ofimáticas y de edición multimedia en la elaboración de un proyecto.

Contenidos:

- Herramientas de presentación
- Diseño de diapositivas
- Elementos interactivos
- Preparación y realización de la presentación

Estándares de aprendizaje:

1.3. Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.

Criterios de evaluación:

1. Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación. CCL, CMCT, CD, CAA.
2. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos. CCL, CMCT, CD, CAA.
3. Buscar y seleccionar aplicaciones informáticas de propósito general o específico, dados unos requisitos de usuario. CD, CAA, SIEP, CED .

UD 6. Procesador de Textos.

Objetivos:

- Conocer los aspectos generales del software ofimático tanto libre como privativo
- Introducir los elementos básicos del procesador de textos
- Estudiar la estructura, tipos de letra, párrafos, tablas, etc que puede tener un documento
- Trabajar con las herramientas que nos proporciona el software
- Elaborar documentos de texto con suficiente información, insertando imágenes, tablas, fórmulas, etc

Contenidos:

- Aspectos preliminares.
- Trabajar con estilos de párrafo.
- Documentos con estilo periodístico.
- Intercambio de información.
- Documentos con información actualizable.
- Documentos con índices de contenido.
- Encabezados y pies de página.
- Documentos con tablas.
- Elaborar panfletos o folletos publicitarios.
- Documentos científicos

Estándares de aprendizaje:

1.2. Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario.

Criterios de evaluación:

1. Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación. CCL, CMCT, CD, CAA.
2. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos. CCL, CMCT, CD, CAA.
3. Buscar y seleccionar aplicaciones informáticas de propósito general o específico, dados unos requisitos de usuario. CD, CAA, SIEP, CED.

UD 7. Hojas de Cálculo.

Objetivos:

- Identificar el software tanto libre como privativo que se usa para la elaboración de hojas de cálculo.
- Conocer el entorno de trabajo y la interfaz del software específico.
- Elaborar hojas de cálculo aplicando sus múltiples opciones
- Diseñar una hoja de cálculo, introduciendo gráficos y aplicar el concepto de fórmulas
- Conocer las distintas aplicaciones y utilidades que podemos conseguir con una hoja de cálculo

Contenidos:

- Entorno de trabajo.
- Introducción de datos.
- Rangos. Funciones.
- Referencia a celdas.
- Modificar el aspecto de una hoja de cálculo.
- Gráficos.
- Cálculo de un valor. Visualización e impresión de la hoja
- Aplicaciones de una hoja de cálculo.

Estándares de aprendizaje:

1.4. Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos.

Criterios de evaluación:

1. Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación. CCL, CMCT, CD, CAA.
2. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos. CCL, CMCT, CD, CAA.
3. Buscar y seleccionar aplicaciones informáticas de propósito general o específico, dados unos requisitos de usuario. CD, CAA, SIEP, CED.

UD 8. Base de datos.

Objetivos:

- Identificar el software tanto libre como privativo que se usa para la elaboración de base de datos.
- Conocer el entorno de trabajo y la interfaz del software específico.
- Elaborar bases de datos sencillas utilizando tablas, formularios e informes.
- Realizar consultas a la base de datos y buscar información.

Contenidos:

- Software libre y privado de las bases de datos.
- Gestores de base de datos relacionados.
- Tablas. Guardar y modificar la información.
- Relación entre tablas.
- Consultas, formularios e informes.
- Uso de una base de datos documental.
- Búsqueda de información.

Estándares de aprendizaje:

1.1. Diseña bases de datos sencillas y /o extrae información, realizando consultas, formularios e informes.

Criterios de evaluación:

1. Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación. CCL, CMCT, CD, CAA.
2. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos. CCL, CMCT, CD, CAA.
3. Buscar y seleccionar aplicaciones informáticas de propósito general o específico, dados unos requisitos de usuario. CD, CAA, SIEP, CED.

UD 9. Programación.

Objetivos:

- Entender en que consiste la programación y conocer los distintos tipos de lenguajes de programación que existen.
- Introducir datos y variables de forma correcta.
- Aplicar operaciones a las distintas variables.
- Conocer y utilizar los distintos tipos de estructuras que existen.
- Aprender en que consiste la programación orientada a objetos.
- Producir programas simples plenamente funcionales con un software de programación.
- Emplear la creatividad en el desarrollo de aplicaciones informáticas para resolver un problema

Contenidos:

- Iniciación a la programación. Lenguajes de programación.

- Estructura de un programa informático y elementos básicos del lenguaje.
- Introducción de datos y declaración de variables
- Operaciones aritméticas y de asignación. Expresiones,
- Programación estructurada
- Estructuras selectivas y repetitivas. Anidación
- Orientación a objetos. Objetos, atributos, métodos y eventos.
- Aplicaciones. Creación de programas. Entorno Visual.

Estándares de aprendizaje:

1.1. Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.
2.1. Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que implique la división del conjunto en parte más pequeñas.
3.1. Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.
4.1. Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.
5.1. Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.

Criterios de evaluación:

1. Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos. CMCT, CD.
2. Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en sub-problemas y definiendo algoritmos que los resuelven. CMCT, CD.
3. Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado. CMCT, CD.
4. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación. CMCT, CD.
5. Realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales. CMCT, CD, SIEP.

UD 9. Redes.

Objetivos:

- Conocer y clasificar los tipos de redes.
- Identificar la arquitectura TCP/IP y su protocolo.
- Distinguir las propiedades de las redes cableadas e inalámbricas.
- Conocer los dispositivos de interconexión que existen.
- Aprender que son los DNS.
- Conocer en qué consiste el protocolo HTTP, sus aplicaciones e importancia.

Contenidos:

- Redes de ordenadores e Internet. Clasificación de las redes.
- Modelo de referencia OSI y arquitectura TCP/IP.
- Redes cableadas y redes inalámbricas.
- Dispositivos de interconexión a nivel de enlace: concentradores, conmutadores y puntos de acceso.
- Protocolo de Internet (IP).
- Enrutadores. Direcciones IP públicas y privadas.
- Modelo Cliente/Servidor. Protocolo de Control de la Transmisión (TCP).
- Sistema de Nombres de Dominio (DNS).
- Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP).
- Servicios: World Wide Web, email, voz y video. Buscadores. Posicionamiento.

Estándares de aprendizaje:

1.1. Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.
2.1. Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que implique la división del conjunto en parte más pequeñas.
3.1. Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.
4.1. Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.
5.1. Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.

Criterios de evaluación:

1. Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas. CMCT, CD, CSC.
2. Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa. CMCT, CD, CAA.
3. Describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática. CCL, CD, CAA.
4. Explicar el funcionamiento de Internet, conociendo sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados. CMCT, CD, CAA.
5. Buscar recursos digitales en Internet, conociendo cómo se seleccionan y organizan los resultados, evaluando de forma crítica los contenidos recursos obtenidos. CD, CCL, CMCT, CSC, SIEP.

TEMPORALIZACIÓN

UNIDADES	Sept.		Octubre						Noviembre				Dic.			Enero				Febrero			Marzo				Abril			Mayo					Junio		
1. La sociedad de la Información.	X	X	X																																		
2. El ordenador. Hardware.				X	X	X																															
3. El ordenador. Software y Sistemas Operativos.							X	X	X																												
4. Tratamiento digital de imágenes.										X	X	X																									
5. Presentaciones digitales.													X	X	X																						
6. Procesador de Textos.																X	X	X	X																		
7. Hojas de Cálculo.																				X	X	X	X														
8. Base de Datos																								X	X	X	X										
9. Programación.																												X	X	X	X	X	X	X	X		
10. Redes.																																				X	X

7.3. TICs 2º Bachillerato.

Las unidades didácticas que se trabajarán a lo largo de este curso serán:

- Unidad 1. Gestión de contenidos
- Unidad 2. Diseño WEB
- Unidad 3. Conceptos básicos de programación
- Unidad 4. Programación.
- Unidad 5. Protección de datos

UD 1. Gestión de contenidos

Objetivos:

- Conocer en que consiste, como funciona y como se estructura la WEB 2.0.
- Investigar sobre el trabajo colaborativo y sus plataformas.
- Conocer los tipos de licencias que existen en los contenidos que nos podemos encontrar en la web.
- Como encontrar y utilizar imágenes, sonidos y videos de la red.
- Saber que entendemos como gestores de contenidos.

Contenidos:

- Internet, la web 2,0 y el trabajo colaborativo. Plataformas.
- Elaboración y difusión de contenidos web (multimedia)
- Tipos de licencias.
- Contenidos audiovisuales
- Gestores de contenidos. Clasificación y ejemplos.

Estándares de aprendizaje:

1.2. Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que esta se basa.
2.1. Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0.
3.1. Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que esta se basa.

Criterios de evaluación:

1. Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo. CD, CSC, SIEP.
2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir. CCL, CD, CAA, CED
3. Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos. CD, CSC, CAA.

UD 2. Diseño WEB:

Objetivos:

- Diseñar y editar páginas web con apliaciones online.
- Diseñar y editar páginas web con programación HTML.
- Trabajar con posibilidades que ofrece HTML.
- Conocer y utilizar las hojas de estilo.
- Conocer en que consiste la programación en entorno cliente.

Contenidos:

- Diseño y edición de páginas web.
- Diseño y desarrollo de páginas web: Lenguaje de
- marcas de hipertexto (HTML), estructura, etiquetas y atributos, formularios, multimedia y gráficos.
- Hoja de estilo en cascada (CSS).
- Introducción a la programación en entorno cliente.

Estándares de aprendizaje:

1.1. Diseña páginas web y blogs con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada.
2.1. Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0.

Criterios de evaluación:

1. Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo. CD, SIEP, CSC.
2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir. CCL, CD, CAA, CED.

UD 3. Conceptos básicos de programación.

Objetivos:

- Conocer los fundamentos básicos de la programación.
- Saber interpretar el lenguaje de las computadoras.
- Diseñar diagramas de flujo y pseudocódigo
- Conocer las herramientas utilizadas en la programación.

Contenidos:

- Iniciándonos en la programación.
- Hablando con las máquinas: lenguajes de programación.
- Planteando un programa: Diagramas de flujo y pseudocódigo.

- Las herramientas básicas del programador: tipos básicos de datos, constantes y variables, operadores, expresiones y comentarios.

Estándares de aprendizaje:

1.1. Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.
2.1. Elabora diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos e inter relacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos.
3.1. Elabora programas de mediana complejidad definiendo el flujograma correspondiente y escribiendo el código correspondiente.

Criterios de evaluación:

1. Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas. CMCT, CD
2. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación. CMCT, CD
3. Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales. CMCT, CD.

UD 4. Programación.

Objetivos:

- Profundizar en el lenguaje de programación.
- Conocer y trabajar con la sintaxis y semántica de la programación.
- Realizar programas de mediana complejidad. Depurarlos.
- Trabajar con un lenguaje de programación orientado a objetos.
- Conocer el ciclo de vida de un programa.

Contenidos:

- Profundizando en un lenguaje de programación: Estructuras de datos. Funciones y bibliotecas de funciones.
- Reutilización de código. Facilidades para la entrada y salida de datos de usuario.
- Orientación a objetos: Clases, objetos y constructores.
- Metodologías de desarrollo de software: Pseudocódigo y diagramas de flujo.
- Depuración.
- Entornos de desarrollo integrado.
- Ciclo de vida del software. Análisis, Diseño, Programación y Pruebas

Estándares de aprendizaje:

3.1. Elabora programas de mediana complejidad definiendo el flujograma correspondiente y escribiendo el código correspondiente.
3.2. Descompone problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños susceptibles de ser programados como partes separadas.
4.1. Elabora programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación.

5.1. Obtiene el resultado de seguir un programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.
5.2. Optimiza el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración.

Criterios de evaluación:

1. Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas. CMCT, CD.
2. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación. CMCT, CD.
3. Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.
4. Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos. CMCT, CD.
5. Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación. CMCT, CD.

UD 5. Seguridad y protección de datos.

Objetivos:

- Conocer los principios básicos de la seguridad en la informática y su diferente tipología.
- Saber actualizar los sistemas operativos y la seguridad de un ordenador.
- Realizar adecuadamente copias de seguridad.
- Conocer el software malicioso así como las herramientas para combatirlo.
- Aplicar el concepto de ciberseguridad a nuestros proyectos en la web.
- Recordar las medidas a tomar para mantenernos seguros cuando usamos redes sociales.

Contenidos:

- Principios de la seguridad informática.
- Seguridad activa y pasiva.
- Seguridad física y lógica.
- Seguridad de contraseñas.
- Actualización de sistemas operativos y aplicaciones.
- Copias de seguridad, imágenes y restauración.
- Software malicioso, herramientas antimalware y antivirus, protección y desinfección.
- Cortafuegos.
- Ciberseguridad.
- Seguridad en redes sociales, acoso y convivencia en la red.

Estándares de aprendizaje:

1.1. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando tanto los elementos hardware de protección como las herramientas software que permiten proteger la información.

Criterios de evaluación:

1. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales. CMCT, CD, CAA.
2. Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal. CD, CSC, SIEP
3. Describir los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad. CMCT, CD, CSC.

TEMPORALIZACIÓN

UNIDADES	Sept		Octubre					Noviembre				Dic.			Enero				Febrero			Marzo				Abril			Mayo					Junio		
1. Gestión de contenidos																						X	X	X	X	X	X	X								
2. Diseño WEB															X	X	X	X	X	X	X															
3. Conceptos básicos de programación			X	X	X																														
4 .Programación.						X	X	X	X	X	X	X	X	X																						
5. Protección de datos																													X	X	X	X	X	X	X	X

8. ELEMENTOS TRANSVERSALES EN TICs.

La materia también contribuye eficazmente a desarrollar algunos elementos transversales del currículo. A través del trabajo en equipo, la participación colaborativa y el contraste de ideas basado en el respeto mutuo, permite educar para la vida en sociedad. Colabora al uso crítico de las tecnologías de la información y la comunicación mediante el desarrollo de actividades que implican búsqueda, edición y publicación de información. Fomenta la igualdad de género, trabajando en grupo con criterios que reconozcan la riqueza que aporta la diversidad, creando un clima de respeto e igualdad y proporcionando al alumnado las habilidades y conocimientos necesarios que proporcionen análogas expectativas en salidas profesionales para la eliminación del sesgo de género en la elección de estudios posteriores. Desarrolla actitudes de consumo racionales, sostenibles y respetuosas con el medio ambiente, analizando críticamente los efectos del desarrollo científico y tecnológico en la evolución social y sus repercusiones ambientales, y en los hábitos de vida sala materia también contribuye eficazmente a desarrollar algunos elementos transversales del currículo. A través del trabajo en equipo, la participación colaborativa y el contraste de ideas basado en el respeto mutuo, permite educar para la vida en sociedad. Colabora al uso crítico de las tecnologías de la información y la comunicación mediante el desarrollo de actividades que implican búsqueda, edición y publicación de información. Fomenta la igualdad de género, trabajando en grupo con criterios que reconozcan la riqueza que aporta la diversidad, creando un clima de respeto e igualdad y proporcionando al alumnado las habilidades y conocimientos necesarios que proporcionen análogas expectativas en salidas profesionales para la eliminación del sesgo de género en la elección de estudios posteriores. Desarrolla actitudes de consumo racionales, sostenibles y respetuosas con el medio ambiente, analizando críticamente los efectos del desarrollo científico y tecnológico en la evolución social y sus repercusiones ambientales, y en los hábitos de vida saludable, poniendo en valor el respeto a las normas de seguridad e higiene en el trabajo de taller, poniendo en valor el respeto a las normas de seguridad e higiene en el trabajo de taller.

El desarrollo de la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, y la argumentación en público, así como la educación en valores, la comunicación audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación, se abordan de una manera transversal a lo largo de toda la etapa. La concreción de este tratamiento se encuentra en la programación de cada unidad didáctica. Sin embargo, de una manera general, establecemos las siguientes líneas de trabajo:

- Comprensión lectora: el alumnado se enfrentará a diferentes tipos de textos (por ejemplo, instrucciones) de cuya adecuada comprensión dependerá la finalización correcta de la tarea.
- Expresión oral: los debates en el aula, el trabajo por grupos y la presentación oral de los proyectos son, entre otros, momentos a través de los cuales los alumnos deberán ir consolidando sus destrezas comunicativas.
- Expresión escrita: la elaboración de trabajos de diversa índole (informes de resultados, memorias técnicas, conclusiones, análisis de información extraída de páginas web, etc.) irá permitiendo que el alumno construya su portfolio personal, a través del cual no solo se podrá valorar el grado de avance del aprendizaje del alumno sino la madurez, coherencia, rigor y claridad de su exposición.
- Comunicación audiovisual y TIC: el uso de las tecnologías de la información y la comunicación estará presente en todo momento, ya que nuestra metodología didáctica incorpora un empleo exhaustivo de tales recursos, de

una manera muy activa. El alumnado no solo tendrá que hacer uso de las TIC para trabajar determinados contenidos (a través de vídeos, simulaciones, interactividades…) sino que deberá emplearlas para comunicar a los demás sus aprendizajes; por ejemplo, mediante la realización de presentaciones individuales y en grupo.

- Educación en valores: el trabajo colaborativo, uno de los pilares de nuestro enfoque metodológico, permite fomentar el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad, así como la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres. En este sentido, alentaremos el rechazo de la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. En otro orden de cosas, será igualmente importante la valoración crítica de los hábitos sociales y el consumo, así como el fomento del cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- Emprendimiento: la sociedad actual demanda personas que sepan trabajar en equipo. Los centros educativos impulsarán el uso de metodologías que promuevan el trabajo en grupo y técnicas cooperativas que fomenten el trabajo consensuado, la toma de decisiones en común, la valoración y el respeto de las opiniones de los demás. Así como la autonomía de criterio y la autoconfianza.

Se destaca el fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad, el conocimiento de la historia y la cultura del pueblo gitano, la educación para la cultura de paz, el respeto a la libertad de conciencia, la consideración a las víctimas del terrorismo, el conocimiento de los elementos fundamentales de la memoria democrática vinculados principalmente con hechos que forman parte de la historia de Andalucía, y el rechazo y la prevención de la violencia terrorista y de cualquier otra forma de violencia, racismo o xenofobia. También es importante la promoción de la actividad física para el desarrollo de la competencia motriz, de los hábitos de vida saludable, la utilización responsable del tiempo libre y del ocio y el fomento de la dieta equilibrada y de la alimentación saludable para el bienestar individual y colectivo, incluyendo conceptos relativos a la educación para el consumo y la salud laboral.

Será fundamental la toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado, entre los que se considerarán la salud, la pobreza en el mundo, la emigración y la desigualdad entre las personas, pueblos y naciones.

Se favorecerá, además, la adquisición de competencias para la actuación en el ámbito económico y para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas, la aportación al crecimiento económico desde principios y modelos de desarrollo sostenible y utilidad social, la formación de una conciencia ciudadana que favorezca el cumplimiento correcto de las obligaciones tributarias y la lucha contra el fraude, como formas de contribuir al sostenimiento de los servicios públicos de acuerdo con los principios de solidaridad, justicia, igualdad y responsabilidad social, el fomento del emprendimiento, de la ética empresarial y de la igualdad de oportunidades.

9. METODOLOGÍA.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación se centran en la aplicación de programas y sistemas informáticos a la resolución de problemas del mundo real,

incluyendo la identificación de las necesidades de los usuarios y la especificación e instalación de software y hardware.

En Educación Secundaria Obligatoria, la metodología debe centrarse en el uso básico de las tecnologías de la información y comunicación, en desarrollar la competencia digital y, de manera integrada, contribuir al resto de competencias clave.

En concreto, se debe promover que los alumnos y las alumnas sean capaces de expresarse correctamente de forma oral, presentando en público sus creaciones y propuestas, comunicarse con sus compañeros de manera respetuosa y cordial, redactar documentación y consolidar el hábito de la lectura; profundizar en la resolución de problemas matemáticos, científicos y tecnológicos mediante el uso de aplicaciones informáticas; aprender a aprender en un ámbito de conocimiento en continuo proceso de cambio que fomenta el desarrollo de estrategias de meta-aprendizaje; trabajar individualmente y en equipo de manera autónoma, construyendo y compartiendo el conocimiento, llegando a acuerdos sobre las responsabilidades propias y las de sus compañeros; tomar decisiones, planificar, organizar el trabajo y evaluar los resultados; crear contenido digital, entendiendo las posibilidades que ofrece como una forma de expresión personal y cultural, y de usarlo de forma segura y responsable.

En la medida de lo posible, los proyectos deben desarrollarse en base a los intereses del alumnado, promoviéndose la inclusión de temáticas multidisciplinares, de aplicación a otras materias y de los elementos transversales del currículo.

Consecuentemente, La metodología será muy práctica basada en la explicación de ejemplos por parte del profesor y ayudándose del cañón de video-proyector referentes a los distintos núcleos temáticos y siempre que se pueda mediante el uso de software libre. Estos ejemplos de casos prácticos tendrán distintos niveles de dificultad y se proporcionará a los alumnos ejemplos ya resueltos, ejemplos resueltos paso a paso y otros por resolver. Siempre, en los ejercicios por resolver se potenciará el descubrimiento del alumno, la autonomía, la independencia, la responsabilidad, la investigación y el ensayo-error.

Dado que la asignatura es mayoritariamente práctica, los pasos a seguir en cada una de las unidades didácticas serán los siguientes:

1º. Exposición de la teoría de una unidad didáctica.

2º. Realización y explicación de ejercicios de ejemplo referentes a la unidad en la pizarra y haciendo uso de un retroproyector.

3º. Plantear la posibilidad de distintos problemas que puedan surgir e intentar que los resuelvan por ellos mismos.

4º. Realización de los problemas y ejercicios en los ordenadores del centro, a efectos de corregir los posibles errores en la utilización de los distintos programas.

La estrategia metodológica se establecerá de forma que se fomente el hábito de lectura. De acuerdo con el plan de mejora del Centro, se plantearán actividades que supongan lectura en el aula así como expresión oral de conceptos, noticias de actualidad o comentarios. Para potenciar la escritura, y también de acuerdo con el plan de mejora del Centro, se utilizará alguna aplicación de procesamiento de textos con la que se escribirán los ejercicios, explicaciones y comentarios que se hayan realizado en clase.

Dinámica del grupo-aula y organización de la clase.

A lo largo del curso se utilizarán tanto estrategias expositivas (tratando de exponer los objetivos de forma clara, apoyándonos en recursos didácticos diversos, como esquemas, gráficos, etc.) y estrategias indagativas (intentando conseguir la participación del alumnado a través de distintas actividades, como estudios de casos concretos, resolución de problemas simulados o reales, investigaciones sencillas, etc.) que se realizarán por parejas.

En cuanto al espacio utilizado, preferentemente se utilizará **el aula de informática** como zona natural de docencia, que dispone de 15 ordenadores PC, lo que permite que haya casi un equipo por cada alumno/a. Ellos tienen la posibilidad de practicar directamente los conceptos que han sido explicados por el profesor.

En algunas actividades, preferentemente en aquellas con un marcado contenido indagativo, se hará uso de Internet en el aula como herramienta con elevado potencial para acceder a bases de datos relevantes, donde el/la alumno/a pueda buscar cierta información.

9.2. Actividades.

Las actividades constituyen en sí mismas una importante fuente metodológica, con ellas se contribuye a la búsqueda de estrategias para conseguir que el alumnado sea sujeto protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la aplicación de conocimientos para la solución de problemas y en el desarrollo de habilidades psicomotrices, potenciando la valoración del trabajo manual como complemento del trabajo intelectual.

Se tendrán en cuenta los siguientes criterios en la secuenciación de las actividades:

- Diversidad: utilizando diferentes recursos
- Graduación: partiendo de actividades sencillas, se irá elevando el nivel de dificultad
- Suficiencia: dando el tiempo adecuado para su realización
- Adaptación al alumnado.

Las unidades didácticas seguirán las siguientes actividades didácticas:

- **Actividad de introducción-motivación.** Exposición a modo de introducción de los contenidos básicos que se van a desarrollar, haciendo una justificación de la necesidad de impartir dichos contenidos y los objetivos que se pretenden alcanzar.
- **Determinación de los conocimientos previos de los alumnos.** Se trata de conocer las ideas del alumnado sobre los contenidos a desarrollar. Esta actividad se llevará a cabo principalmente mediante charla o coloquio o mediante prueba escrita informal.
- **Desarrollo de contenidos.** Con esta actividad se trata de dar a conocer los conceptos, los procedimientos o las actitudes nuevas, propias de la unidad didáctica que se va a desarrollar. El profesor expondrá los contenidos fomentando, en la medida de lo posible, la participación del alumnado mediante la formulación de cuestiones teóricas o ejercicios prácticos, relativos a dichos contenidos.
- **Planteamiento de problemas o ejercicios prácticos.** Actividades de consolidación en las que se aplican los nuevos aprendizajes.

- **Actividades de refuerzo** para aquellos/as alumnos/as con necesidades educativas especiales.
- **Actividades de recuperación** para aquellos/as alumnos/as que no han adquirido los conocimientos mínimos de la unidad didáctica.
- **Actividades de ampliación de conocimientos.** Consistente en el desarrollo, por parte de los/as alumnos/as, de trabajos de investigación guiados por el profesor.

10. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.

10.1. Aspectos Generales.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa, integradora y diferenciada según las distintas materias del currículo. La evaluación será continua por estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por tener en cuenta el progreso del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en el que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles que le permitan continuar adecuadamente su proceso de aprendizaje. El carácter formativo de la evaluación propiciará la mejora constante del proceso de enseñanza-aprendizaje. La evaluación formativa proporcionará la información que permita mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención educativa. La evaluación será integradora por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo y la aportación de cada una de las materias a la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias clave. El carácter integrador de la evaluación no impedirá al profesorado realizar la evaluación de cada materia de manera diferenciada en función de los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables que se vinculan con los mismos. Asimismo, en la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se considerarán sus características propias y el contexto sociocultural del centro.

Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las distintas materias son los criterios de evaluación y su concreción en los estándares de aprendizaje evaluables

10.2. Criterios de Evaluación de la materia.

Los criterios de evaluación son los provienen de las órdenes andaluzas referentes a la evaluación. Ya han sido desarrollados en el punto 4.2 de esta programación.

10.3. Evaluación del Alumnado.

Se evaluará a cada uno de los alumnos y alumnas, teniendo en cuenta los objetivos específicos y los conocimientos adquiridos, según los criterios de evaluación y calificación prefijados. No sólo haciendo referencia a la consecución de los objetivos generales, sino también al grado de desarrollo de las competencias básicas adquiridas.

Para el alumnado con una evaluación negativa, el profesorado elaborará un informe sobre los objetivos y contenidos no alcanzados y la propuesta de actividades de recuperación.

10.4. Procedimientos e instrumentos de evaluación de la materia.

Nuestro objetivo es que la evaluación sea lo más completa posible, para ello valoramos diferentes aspectos del proceso de aprendizaje del alumnado, se emplearán los siguientes instrumentos de evaluación:

1. Pruebas específicas orales o escritas, de cada unidad o de un par de unidades afines.

También se estudiará la posibilidad de realizar un control práctico, quedando esta decisión a expensas de las posibilidades técnicas de los equipos informáticos.

1. Exámenes orales o escritos.
2. Actividades y trabajos con ordenador
3. Trabajos monográficos individuales o en grupo
4. Observación diaria del alumnado, que se plasmará en el cuaderno del profesor/a, con datos sobre la asistencia, participación o intervenciones en clase, entrega de actividades, ejercicios de clase y esquemas- resúmenes, puntualidad en la entrega de las mismas, integración en los grupos de trabajo y/o en el grupo clase, atención y respeto de las normas en clase.

Estos instrumentos, relacionados con las competencias claves, servirán para evaluar las mismas a final de curso, relacionando los indicadores con un instrumento. A su vez un instrumento puede formar parte de la evaluación de varias competencias.

10.5. Criterios de calificación de la materia.

Estos serán en términos numéricos y estructurados según los contenidos y objetivos desarrollados y adquiridos, en una escala del 1 al 10.

TICS	**Porcentaje**
Actitud (Responsabilidad - Convivencia) • Participación en clase • Atención, interés en clase • Realiza las tareas en clase • Puntualidad entrega trabajos-tareas • Asistencia a clase • Integración en grupo y respeto a los compañero/as • Cuidado del material informático	**10%**
Técnicas y Procedimientos • Prácticas • Actividades / Cuaderno de clase	**50%**
Trabajos • Trabajos individuales • Trabajos de grupo	**20%**

Pruebas escritas /orales	**20%**

Para determinar la superación de los objetivos propuestos o por el contrario, la necesidad de recuperación por parte del alumnado se seguirá las siguientes pautas:

- El alumno/a debe obtener en cada uno de los apartados anteriores y de manera independiente una nota mínima de 2, así su calificación será cuantitativa entre 1 y 10. en caso contrario la calificación final será negativa. Se considerarán evaluaciones positivas las comprendidas entre 5 y 10, y negativas las restantes.
- Durante el curso se procurará guiar y orientar al alumnado para que consiga recuperar los conocimientos evaluados negativamente, mediante ejercicios de refuerzo, además de las pruebas de recuperación, para tratar de evitar el suspenso en la materia.
- Los alumnos que al finalizar el periodo lectivo comprendido hasta finales de Junio y hayan obtenido una calificación negativa en la asignatura, podrán presentarse en el periodo final de recuperación (junio, última semana lectiva) para realizar las tareas y controles necesarios para la superación positiva. Para cada alumno se analizarán sus carencias y, como producto de este proceso de reflexión, se tomará la decisión sobre qué actividades de recuperación deberá realizar.
- Para quien finalmente no supere la evaluación ordinaria, existe una prueba más, en convocatoria extraordinaria de Septiembre, donde se evaluará el contenido total de la materia y curso, sin perjuicio de que se explique claramente en qué consistirá dicha prueba y se propongan ejercicios para la preparación de la recuperación.
- Las actividades voluntarias de profundización o ampliación, subirán nota entre 0,1 y 1 puntos del trimestre, dependiendo de su complejidad.
- Los retrasos ocasionarán una resta de la nota final donde cada uno de ellos podrá restar hasta 0,5 puntos de la nota final.
- El incumplimiento de alguna norma de comportamiento conllevará una resta en la nota final de hasta 3 puntos en función de la gravedad.
- En el supuesto en que por cualquier motivo no se pudiese evaluar cualquier elemento evaluador durante el trimestre en curso, dichos porcentajes se repartirán entre las pruebas escritas/orales y la parte complementaria, según estime el profesor
- En el caso de que el alumnado entregue las tareas fuera del plazo estimado, se considerará dicha tarea como no presentada y con calificación de 0.

11. ALUMNADO CON LA ASIGNATURA PENDIENTE. CRITERIOS DE PROMOCIÓN.

Desde el área de TICs se determina el siguiente sistema de recuperación para cada uno de los cursos de la ESO y Bachillerato: La recuperación de la asignatura pendiente de cursos anteriores por parte del alumnado se plantea de forma trimestral. El alumnado contará a lo largo del curso académico, con tres oportunidades para superar una prueba escrita global de la materia, superar los trabajos indicados por el profesor o realizar un trabajo que se estime conveniente en los proyectos elaborados. Deberán realizarse en la fecha o plazo indicado por este.

El seguimiento del alumnado con asignatura pendiente de cursos anteriores, será realizado por el profesor que le imparta clases en el curso académico actual.

12. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

12.1. Plan específico personalizado para alumnado que no promociona de curso

Desde nuestra área se definirán las dificultades encontradas en el curso anterior que hicieron que no superase la materia, los motivos por los que no promocionó. En cuanto a las estrategias para superar las dificultades emplearemos las siguientes en colaboración con sus tutores respectivos y el Departamento de Orientación:

- Seguimiento de un programa de técnicas de estudio.
- Programa de desarrollo de competencias básicas.
- Mayor coordinación con la familia.
- Adaptaciones Curriculares procedentes.

12.2. Atención al alumnado con Necesidades Educativas Específicas.

Teniendo en cuenta que el alumnado tiene distintos intereses y motivaciones, así como diferentes ritmos de aprendizaje, el propio aula se entiende como una diversidad, a la que se debe dar respuesta lo más individualmente posible. Las actividades propuestas para la atención a la diversidad para el conjunto del alumnado son las siguientes:

• Actividades de refuerzo y ampliación: Se utilizarán una serie de actividades específicas e individualizadas para intentar potenciar el desarrollo del alumnado que, por diferentes causas no consiga alcanzar los objetivos marcados, o de aquel que evoluciona más rápidamente: explicaciones individuales, refuerzos positivos sobre los progresos, actividades adaptadas al nivel de desarrollo del alumno de forma que resulten motivadoras.

• Cambios en la metodología: permite responder a las necesidades del alumnado en cada momento.

• Se potenciarán asimismo la agrupación heterogénea de alumnos dentro del aula en la realización de actividades grupales, como una forma de integración y aceptación de alumnos con intereses y motivaciones diferentes.

Las medidas de atención a la diversidad, en los casos más extremos, se llevarán siempre a cabo en coordinación con el Departamento de Orientación del centro. Podemos distinguir dos niveles de actuación:

a). Adaptaciones Curriculares Individualizadas no Significativas.

Cuando sean necesarias se realizarán algunos cambios en la metodología, materiales o agrupamientos para atender a diferencias individuales o a dificultades de aprendizaje del alumnado, de forma que no afecten a los objetivos de la etapa.

- **Destinatarios**: alumnado que presente dificultades de aprendizaje pero que estas no afecten a su currículo, así como para alumnado cuyo ritmo y adquisición de capacidades necesiten una ampliación de la actividad de enseñanza-aprendizaje.

- **Metodología**: será variada para responder a las necesidades de aprendizaje y en función del nivel de conocimientos previos, del grado de autonomía, de la identificación de las dificultades en etapas anteriores y de la introducción de nuevos contenidos de acuerdo con sus posibilidades. Se atenderá a las necesidades individuales del alumnado proporcionándole las actividades de refuerzo más adecuadas a su situación.
- **Actividades**: de apoyo o refuerzo.
- **Propuestas de actuación**: consolidar los contenidos, ejercitar actividades instrumentales básicas, proporcionar actividades de refuerzo, graduar las dificultades de las tareas y ayudar en lo necesario.

Para alumnos extranjeros: las explicaciones y las actividades serán realizadas en el aula de ATAL. En las horas de Tecnologías, el profesor seguirá las recomendaciones del profesor o profesora de ATAL y los alumnos trabajarán las actividades que este último designe.

- **Agrupamientos**: distribuir a este alumnado en equipos de trabajo heterogéneos adaptando la realización de tareas dentro del grupo a sus posibilidades.
- **Criterios de evaluación**: estos serán los mismos que para el resto del alumnado, incidiendo por parte del profesor, en la práctica del alumnado dentro del aula taller o aula informática.

b). Adaptaciones Curriculares Individualizadas Significativas.

Se adecuarán a los objetivos, la supresión o modificación de los contenidos (contenidos mínimos), y el cambio en los criterios de evaluación. El Departamento de Orientación del centro nos asesorará en la realización de la adaptación del currículo y nos propondrá pautas de actuación con este alumnado.

- **Destinatarios**: alumnado que precisa Necesidades Educativas Especiales.
- **Metodología**: Esta será lo más variada posible a la hora de responder a las necesidades de motivación, aprendizaje y en función de las necesidades educativas especiales del alumnado.
- **Actividades**: adecuadas al nivel de su Adaptación Curricular.
- **Agrupamiento**: Este alumnado participará en todas las actividades que sea posible con sus compañeros y compañeras, con el seguimiento del desarrollo de su currículo, introduciendo las modificaciones oportunas que potencien la adecuación en sus aprendizajes.

Se realizará su evaluación tomando como referente fundamental las competencias básicas y los objetivos de la E.S.O., así como los criterios de evaluación específicos del PDC.

12.3. Altas capacidades.

Una vez identificados rasgos significativos en alumnado de altas capacidades se seguirá el procedimiento y protocolo para la evaluación especificado en el manual de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo por presentar altas capacidades intelectuales.

Si bien las necesidades educativas del alumnado de altas capacidades intelectuales no son homogéneas, sino particulares de cada alumno o alumna concreto, y pueden manifestarse en función de circunstancias muy variadas (capacidades personales, momento evolutivo, condiciones ambientales, circunstancias familiares, etc.) en general, este alumnado necesita:

• Un ambiente rico y estimulante –dentro y fuera de la escuela– que permita desarrollar su capacidad creativa, desplegar sus habilidades y saciar sus ansias de saber, de conocer, de hacer, de intervenir, de controlar o de participar.
•Un entorno que estimule sus potencialidades y no limite su desarrollo, permitiendo y animándole a manifestar originalidad, divergencia, creatividad, inteligencia y flexibilidad.
•Autonomía, independencia y autocontrol.
•Sentimientos de pertenencia al grupo de amigos y amigas y de compañeros y compañeras.
•Aceptación y confianza por parte de las personas que le rodean.
•Seguridad, escucha, respeto y comprensión en su entorno.
•Reconocimiento de sus logros y estímulo en la superación de obstáculos y retos planteados.
•Contactos y ocupaciones comunes con distintos grupos sociales, tanto a nivel escolar como de ocio.
•Destrezas relacionadas con la asertividad, control de la frustración, autoestima, etc., para un adecuado desenvolvimiento en sus relaciones interpersonales y sociales.
•Reconocimiento de las condiciones personales de los demás y las diferencias entre las personas como un valor positivo y enriquecedor.
•Una enseñanza adaptada a sus necesidades y ritmo personal de aprendizaje.
•Una oferta curricular flexible que le permita profundizar en los contenidos.
•Acceso a recursos educativos adicionales que complementen la oferta educativa ordinaria.
•Tareas con mayor grado de dificultad y extensión que las de su grupo clase.
•Amplitud y variedad de tareas académicas para elegir y realizar.
•Materiales y recursos variados apropiados a sus intereses, competencias y capacidades.
•Aprendizaje autónomo, basado en el descubrimiento y la investigación.
•Actividades que le supongan desafíos cognitivos así como retos personales y escolares.
•Retos intelectuales superiores, evitando la realización de tareas repetitivas y/o reproductivas.
•Tareas de mayor nivel de complejidad y abstracción.
•Una actividad mental continua.
•Realización de múltiples conexiones entre la información, la interrelación de ideas y contenidos de diferentes áreas y materias, la extracción de conclusiones, etc.
•Flexibilización de su enseñanza en aspectos tales como horarios, actividades, recursos, materiales o agrupamientos.
•Planificación y evaluación de su propio proceso de aprendizaje.
•Hábitos adecuados de estudio.
•Estrategias de acceso y búsqueda de información.

Entre las distintas medidas de Atención a la Diversidad destacamos:

1. Medidas de carácter ordinario.

Tienen como prioridad promover el desarrollo pleno y equilibrado de las capacidades contempladas en los objetivos generales de las enseñanzas, así como otras medidas organizativas, de carácter complementario necesarias en cada caso concreto.

Estas medidas podrán concretarse en determinadas estrategias de enseñanza-aprendizaje tales como:

a. Presentación de contenidos de distinto grado de dificultad.
b. Propuesta de actividades de carácter interdisciplinar que requieran la conexión entre contenidos de distintas áreas y materias.
c. Diseño de actividades diversas, amplias, de libre elección, individuales.
d. Adaptación de recursos y materiales didácticos.
e. Organización flexible.
f. Adecuación de los procedimientos e instrumentos de evaluación.

2. Medidas de carácter extraordinario.

Son aquellas que permiten enriquecer las experiencias de aprendizaje de los alumnos y alumnas. El enriquecimiento consiste en que el alumno o alumna amplía, profundiza o investiga –a través de estrategias y tareas diseñadas para ello, y con el asesoramiento y supervisión del profesor o profesora– sobre temas relacionados con aquellas aptitudes en que su capacidad sobresale respecto a sus compañeros y compañeras. Se trata, en definitiva, de personalizar la enseñanza adaptando el programa a las características de cada alumno o alumna. Con esta medida el alumno o alumna permanece ubicado en el aula ordinaria, desarrollando un currículo adaptado a sus necesidades educativas, a la vez que comparte aula, juegos, actividades y/o experiencias educativas con su grupo de iguales.

Las adaptaciones curriculares individualizadas de enriquecimiento son modificaciones que se realizan a la programación para un alumno o alumna concreto y que suponen una ampliación horizontal del currículum, sin avanzar objetivos y contenidos de niveles superiores.

3. Medidas de carácter excepcional.

Son aquellas dirigidas al alumnado que presenta niveles académicos o de competencia curricular superiores a los de su grupo de referencia. La medida más común es la aceleración y consiste en que el alumno o alumna sigue el programa educativo a mayor velocidad que el resto de sus compañeros y compañeras, con la consiguiente reducción en la duración de su escolarización. Esto se concreta en adelantar al alumno o alumna de nivel para ofrecerle un contexto curricular más adecuado a sus capacidades, nivel y ritmo de aprendizaje.

Las ventajas que se derivan de esta medida están relacionadas con el aumento de la motivación del alumno o alumna, una mayor estimulación del mismo, el desarrollo de su proceso de aprendizaje con alumnos y alumnas de capacidades cognitivas más acordes a las suyas y, además, no requiere de medios extraordinarios. Esta medida podrá adoptarse cuando, acreditada la sobredotación intelectual, se considere que es la más adecuada para el equilibrio personal y la socialización del alumno o alumna y se acredite que tiene adquiridos los objetivos y contenidos del nivel que va a adelantar.

Organización de la respuesta educativa en el aula para atender a las necesidades educativas del alumnado con altas capacidades intelectuales.

OBJETIVOS

Los objetivos generales de área y etapa son adecuados para este alumnado, pueden ser tratados con mayor nivel de profundidad, introducirse nuevos objetivos, llevarse a cabo una priorización y/o ampliación de los mismos, pudiéndose llevar a cabo las siguientes actuaciones:

Aquellos objetivos que a. estén previstos en la programación pueden ser ampliados para este alumnado si los consigue antes que sus compañeros y compañeras.

Se dará prioridad a la consecución por parte del alumnado de aquellos objetivos que tienen un carácter nuclear en la programación y que aún no han sido logrados por el alumno o alumna. Se introducirán nuevos objetivos para el alumnado con altas capacidades intelectuales que no estén incluidos en la programación, en función de las necesidades, intereses y aptitudes de éste.

CONTENIDOS.

Se eliminarán para este alumnado aquellos contenidos previstos para el grupo y que el alumno o alumna ya ha asimilado. La introducción de nuevos contenidos se determinará por la evaluación psicopedagógica que valora las necesidades educativas que presenta el alumno o alumna.

Se introducirán contenidos de tipo procedimental como técnicas para la búsqueda de información, de trabajo intelectual, de investigación, etc. así como la introducción contenidos relacionados con el desarrollo social y afectivo del alumno o alumna, como área en la que algunos alumnos y alumnas de altas capacidades intelectuales suelen presentar dificultades.

Se priorizarán unos contenidos sobre otros. En este sentido, los contenidos de tipo procedimental suelen ser muy adecuados para desarrollar actividades de enriquecimiento y profundización con el alumnado de altas capacidades intelectuales, dada la variedad de posibilidades que ofrece y el amplio grado de complejidad que permiten. Así, se puede trabajar el uso de mapas conceptuales, técnicas de trabajo intelectual, resolución de problemas matemáticos, técnicas para trabajo en equipo, procesos de investigación, etc. Igualmente, se pueden priorizar los contenidos de tipo actitudinal, por las dificultades que en ocasiones presenta esta alumnado al respecto, tales como la tolerancia y el respeto hacia los demás, el uso del turno de palabra, la no discriminación entre personas por su capacidad intelectual, etc.

METODOLOGÍA.

Será una metodología flexible y abierta que esté basada en el descubrimiento, en las técnicas de aprendizaje cooperativo, en el desarrollo de proyectos e investigaciones, etc. Se debe potenciará el trabajo autónomo por parte del alumnado, favoreciendo la adquisición de estrategias de búsqueda de información, planteamiento de preguntas e interrogantes y ofreciendo las orientaciones mínimas y necesarias para guiar su aprendizaje; el desarrollo de habilidades de aprender a pensar; la resolución creativa de problemas y el dominio progresivo de los campos de investigación propios de cada área y materia.

a. Actividades.

Se diseñarán actividades:

• Que permitan distintas posibilidades de realización y/o expresión.
• Que contengan diferentes grados de dificultad y realización.
• Que puedan ser elegidas libremente por el alumno y alumna.
• Que sean diversas para trabajar un mismo contenido.
• Que tengan un carácter individualizado, para un alumno o alumna con altas capacidades intelectuales.

b. Espacios.

Se organizarán los espacios en el aula para que sea posible la realización de diferentes tipos de actividades en función de los diferentes ritmos de trabajo e intereses del grupo de alumnos y alumnas, creándose, por ejemplo, rincones de trabajo y/o talleres de ampliación o el uso de espacios educativos alternativos (aula-taller y aula de informática).

EVALUACIÓN

Tendrá en cuenta las siguientes consideraciones:

a. Respecto al qué evaluar. La evaluación de este alumnado tendrá como referente los criterios de evaluación establecidos para el mismo. Es por ello que la valoración del progreso y de los resultados obtenidos serán en referencia a su situación de partida y no en comparación a sus compañeros y compañeras.

b. Respecto al cómo evaluar. La evaluación se ha de centrar en la observación, en el análisis de sus producciones y trabajos, entrevistas, o exposiciones orales y no exclusivamente en los exámenes. Además, se ha de favorecer la participación del alumnado en su propia evaluación provocando la reflexión y análisis sobre el trabajo desarrollado, las dificultades encontradas, los procedimientos utilizados, los objetivos alcanzados y las propuestas de mejora.

c. Respecto al cuándo evaluar. La evaluación debe partir de una exploración inicial, analizar los progresos que el alumno o alumna vaya obteniendo y valorar los resultados obtenidos y los objetivos alcanzados

13. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Serán necesarios los siguientes materiales y recursos didácticos:

- Pizarra, cañón retroproyector, pantalla de proyección, fotocopiadora e impresoras.
- Biblioteca del departamento con libros, manuales, diccionarios informáticos, diccionarios de idiomas, revistas, etc.
- Se trabajará, cuando proceda, con recortes de prensa y revistas, tanto de publicaciones propias como de suscripciones del centro.
- Materiales audiovisuales: vídeos y DVDs; tanto películas que puedan relacionarse con lo expuesto en determinadas unidades didácticas, como documentales sobre un tema en particular.
- Material elaborados por el profesor (documentos, resúmenes, datos recopilados de diversas fuentes (Internet), etc.) y los siguientes libros de texto:

- Tecnologías de la Información y la Comunicación Bachillerato. Editorial Anaya. Pablo García Núñez, Mª Piedad Ferro Sánchez e Ismail Ali Gago. Año 2009.
- Informática Windows Vista – Windows XP. Bachillerato. Editorial Casals. J.M. Arias, S. Arias e I. Rey. Año 2008.

- Material informático:

  - Ordenadores personales del aula conectados en red y con acceso a Internet.
  - Sistemas Operativos Windows 7.
  - Programa ofimático OpenOffice y Microsoft Office, que incluyen procesador de textos, hoja de cálculo, bases de datos, aplicación para presentaciones, editor de páginas Web,...
  - Diverso software para el desarrollo de las unidades: antivirus, antiespía, cortafuegos, copias de seguridad, edición y retoque de imágenes, montaje de vídeos, etc.

13.2 Recursos y materiales didácticos

Podemos destacar:

- Libros de Texto.

4º ESO	***Sin libro asignado***
1º Bachillerato	***Sin libro asignado***
2º Bachillerato	***Sin libro asignado***

- Webquest, material y recursos varios alojados en la página web del centro.

14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Durante el presente curso escolar, el Departamento no tiene programada realizar ninguna actividad extraescolar.

15. CONTRIBUCIÓN A LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA DE LA MATERIA. ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN A LA LECTURA.

El Plan de Lectura y Bibliotecas –Acuerdo de 23 de enero de 2007– establece la obligación de dedicar tiempo a la lectura, por lo que incluimos en la programación un conjunto variado de acciones relacionadas con hábitos lectores, encaminadas a fomentar la comprensión lectora y la expresión oral y escrita. Sus objetivos:

- Fomentar el hábito lector de modo crítico y autónomo.
- Valorar la importancia de la argumentación en el debate interpersonal.
- Saber expresar por escrito las ideas propias con vocabulario variado.

Los/as alumnos/as, a lo largo del curso, realizarán lectura de varios documentos preparados por el profesor en los que se desarrollan los distintos conceptos y contenidos de las unidades. También realizarán algunos trabajos sobre determinados capítulos, asesorados por el profesor y con la posibilidad de exponerlo a

sus compañeros/as. Además, se buscará diversa información en internet para su puesta en común en clase.

Como libros o revistas de lectura se recomiendan:

- Prensa digital diaria: El Mundo, El País, Diario Sur, Marca, etc.
- Revistas informáticas digitales: PC Actual, PC World, etc.
- Libros:
- La fortaleza digital. Dan Brown. Umbriel Editores. 2006.
- Yo, Robot. Isaac Asimov. Editorial Edhasa. 2009.
- La piel del tambor. Arturo Pérez-Reverte. Editorial Alfaguara. 2007.

16. PROPUESTA DE CONTRIBUCIÓN A PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EDUCATIVOS.

Los miembros del Departamento y del área en cuestión, participan en distintos Planes y Proyectos que se desarrollan en el Centro. Además el Departamento se encargará de estar presente con actuaciones directas en aquellas acciones formativas que se realicen.

17. FORMACIÓN DEL PROFESORADO.

Los miembros del Departamento y del área en cuestión, seguirán la oferta formativa de las distintas instituciones a lo largo del curso escolar (CEP´s , ITE...) para la realización de cursos de interés relacionados con su materia.

18. SEGUIMIENTO Y AUTOEVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.

Al evaluar la práctica docente, lo que queremos valorar es la evolución de los procesos de enseñanza-aprendizaje, las dificultades con qué tropezó su implantación y la calidad de su desarrollo, adaptación flexible a los acontecimientos, calidad de las comunicaciones, clima de trabajo, relaciones en el aula, adecuación de los criterios de promoción, grado de satisfacción del profesorado, relación con los padres y la comunidad.

Con estos datos que proporciona la evaluación, dispondremos de información relevante con el fin de analizar críticamente nuestra propia intervención educativa con el fín de mejorarla, permitiéndonos detectar necesidades de recursos materiales y humanos, de formación e infraestructura, adecuación del proceso a las características, ritmos y evolución de los alumnos, agrupamientos, etc., y racionalizar tanto el uso interno de los recursos y estrategias como las demandas dirigidas a la Administración.

Para evaluar tanto la práctica docente como el grado de cumplimiento de las Programaciones Didácticas se va a proceder de dos modos diferentes:

- Para evaluar la práctica docente se realizará un test a los alumnos al final de cada trimestre donde se les presentará preguntas relacionadas con la labor del profesor en el proceso de enseñanza-aprendizaje y sobre el interés que les ha despertado la asignatura.
- Para evaluar el grado de cumplimiento de las programaciones didácticas se analizará en las reuniones de departamento el grado de avance, dificultades encontradas y posibles mejoras, de cada uno de los profesores en las correspondientes U.D.

ANEXO I

Adaptación de la Programación Didáctica en caso de que pasemos a una situación de confinamiento, debido a las medidas sanitarias derivadas del COVID- 19.

Adaptación de la Programación Didáctica del curso 2021-22

Departamento: Matemáticas **Nivel educativo**: 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato

Programación de la materia: TIC

1. **Adecuación en los elementos curriculares programados inicialmente: objetivos, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables (EAE).**

   1.1. Las Unidades inicialmente programadas que se desarrollarán durante el periodo de confinamiento, serán las mismas que están recogidas en la programación didáctica presencial.

   1.2. Medidas concretas de atención a la diversidad del alumnado que se contemplan. Especialmente las referentes:

   - Adaptaciones Curriculares: El material adaptado al alumnado con NEE, será el mismo que el alumnado está trabajando durante el curso. Solamente que el seguimiento será on-line.

   - Recuperación de aprendizajes no adquiridos para aquellos alumnos que han promocionado a un curso superior sin superar la asignatura del anterior curso. Deberán realizar las mismas tareas previstas durante el periodo presencial, solo que el seguimiento será on-line

2. **Vías de comunicación y metodológicas "on line" para el desarrollo de la actividad lectiva y/o de recuperación no presencia.**

   2.1. Vías metodológicas prioritarias y/o complementarias de desarrollo de la actividad lectiva y/o de recuperación no presencial

   - Plataforma "Moodle Centros" de la Consejería de Educación y Deportes.
   - Correo electrónico
   - Aplicaciones vinculadas a la plataforma como: "Classroom", Drive.

3. **Utilización de videoconferencias en el desarrollo de la actividad lectiva y/o de recuperación no presencial.**

   La actividad docente se realiza una clase virtual en vídeo, a través de la plataforma, la Moodle de los centros, que se desarrollarán en el mismo horario que tiene el alumnado durante el periodo presencial.

4. Proceso de evaluación.

4.1. Criterios de calificación de la propuesta y su repercusión en la calificación.

El profesor, en su proceso de evaluación continua, calificará al alumnado ponderando por igual todos los todos criterios de evaluación y sus estándares asociados en cada contenido evaluado.

Es criterio indispensable entregar todos los trabajos de recuperación. Un trabajo no entregado, tendrá la calificación de 0.

Se calificará a los alumnos con puntuaciones enteras de 1 a 10. Se consideran positivas las evaluaciones calificadas con una puntuación de 5 o superior.

Siendo la nota final de la asignatura el resultado de la valoración, por parte del profesor, del grado de adquisición de las competencias clave previstas para la misma, los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje alcanzados, al final de curso

4.2. Calificación final de curso.

La nota final de la asignatura será el resultado de la valoración, por parte del profesor, del grado de adquisición de las competencias clave previstas para la misma, los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje alcanzados, al final de curso.

5. Procedimientos e instrumentos de evaluación que se aplicaran en el tercer trimestre (al menos dos, uno al menos por dimensión).

Tanto en el periodo presencial como en el no presencial, siguiendo las mismas directrices descritas en la programación didáctica, solo que su realización y seguimiento será on-line

6. Criterios de calificación.

Tanto en el periodo presencial como en el no presencial, siguiendo las mismas directrices descritas en la programación didáctica.

7. Convocatoria extraordinaria de septiembre

El alumnado con evaluación final negativa podrá presentarse a la prueba extraordinaria de septiembre. En caso de no poder realizar la prueba de manera presencial, se realizará de modo on-line.

Con la finalidad de proporcionar referentes para la superación de la materia en la prueba extraordinaria, el profesor o profesora de ésta, elaborará el informe previsto en la normativa sobre los objetivos y contenidos que no se han alcanzado y la propuesta de actividades de recuperación en cada caso.

Este informe se referirá, fundamentalmente, a los objetivos y contenidos que han sido objeto de desarrollo durante los dos primeros trimestres del curso.