

PROGRAMACIÓN DIDACTICA TIC

CURSO 4º ESO

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA/INFORMÁTICA

CURSO 2019-2020

PROFESORES:

D. Alfonso Manuel Leal Campillo.

D. Rafael Lobo

TIC 4º ESO.

3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA3

4 CONTENIDOS4

4.1 Secuenciación de contenidos4

4.2 Contenidos transversales. Educación en valores5

5 EVALUACIÓN10

5.1 Criterios De Evaluación conectados con las competencias clave. Ponderación por criterios10

5.2 Instrumentos de calificación.14

5.3 Procedimientos de recuperación14

1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Según la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, la enseñanza de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

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 worldwide 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.

2 CONTENIDOS

2.1 Contenidos generales

En la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se recogen los siguientes contenidos para la asignatura de Tecnologías de la Información y la Comunicación en 4º de ESO:

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

Entornos virtuales: definición, interacción, hábitos de uso, seguridad. **Buscadores.** **Descarga e intercambio de información:** archivos compartidos en la nube, redes P2P y otras alternativas para el intercambio de documentos. Ley de la **Propiedad Intelectual.** Intercambio y publicación de **contenido legal.** **Software libre y software privativo.** Materiales sujetos a **derechos de autor y materiales de libre distribución** alojados en la web. **Identidad digital.** **Suplantación de la identidad en la red, delitos y fraudes.**

Bloque 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes.

Hardware y Software. Sistemas **propietarios y libres.** **Arquitectura:** Concepto clásico y Ley de Moore. **Unidad Central de Proceso.** **Memoria principal.** Memoria **secundaria:** estructura física y estructura lógica. Dispositivos de **almacenamiento.** Sistemas de **entrada/salida: Periféricos.** Clasificación. Periféricos de nueva generación. **Buses** de comunicación. **Sistemas operativos:** Arquitectura. Funciones. Normas de utilización (licencias). **Configuración, administración y monitorización.** **Redes** de ordenadores: Tipos. Dispositivos de interconexión. Dispositivos móviles. Adaptadores de Red. **Software de aplicación:** Tipos. **Clasificación. Instalación. Uso.**

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

Aplicaciones informáticas de escritorio. Tipos y componentes básicos. **Procesador de textos:** utilidades y elementos de diseño y presentación de la información. **Hojas de cálculo:** cálculo y obtención de resultados textuales, numéricos y gráficos. **Bases de datos:** tablas, consultas, formularios y generación de informes. **Diseño de presentaciones:** elementos, animación y transición de diapositivas. Dispositivos y programas de adquisición de elementos **multimedia: imagen, audio y vídeo.** Aplicaciones de **edición** de elementos multimedia: imagen, audio y vídeo. **Tipos de**

formato y herramientas de conversión de los mismos. **Uso** de elementos **multimedia** en la elaboración de **presentaciones y producciones**.

Bloque 4. Seguridad informática.

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**. **Software malicioso, herramientas antimalware y antivirus, protección y desinfección.** Cortafuegos. **Seguridad en redes inalámbricas.** **Ciberseguridad.** **Criptografía.** Seguridad en redes sociales, **acoso** y convivencia en la red. **Certificados digitales.** **Agencia Española de Protección de Datos.**

Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos.

Visión general de Internet. **Web 2.0:** características, servicios, tecnologías, licencias y ejemplos. **Plataformas de trabajo colaborativo:** ofimática, repositorios de fotografías y marcadores sociales. **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**). Accesibilidad y usabilidad (**estándares**). **Herramientas de diseño web.** **Gestores de contenidos.** Elaboración y difusión de **contenidos web:** imágenes, audio, geolocalización, vídeos, sindicación de contenidos y alojamiento.

Bloque 6. Internet, redes sociales, hiperconexión.

Internet: Arquitectura TCP/IP. Capa de enlace de datos. Capa de Internet. Capa de Transporte. Capa de Aplicación. Protocolo de Internet (IP). 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. Búscadores. Posicionamiento. Configuración de ordenadores y dispositivos en red. Resolución de incidencias básicas. Redes sociales: evolución, características y tipos. Canales de distribución de contenidos multimedia. Acceso a servicios de administración electrónica y comercio electrónico.

2.2 Secuenciación de contenidos y Unidades Didácticas.

SECUENCIACIÓN POR UNIDADES

Primer Trimestre:

UNIDAD 1. Fundamentos de informática (Duración estimada 5 semanas)

1. Introducción. El tratamiento de la información

2. Codificación. Sistema binario. Código ASCII

3. Unidades de medida de capacidad

4. Estructura del ordenador: el **hardware**

- 4.1. El procesador (CPU)
- 4.2. La memoria principal (RAM)
- 4.3. La placa base. Componentes y elementos.
- 4.4. Periféricos. Tipos.
- 4.5. Dispositivos de memoria masiva

5. Clasificación del **software**

UNIDAD 2. EL SOFTWARE. SISTEMAS OPERATIVOS. (Duración estimada 4 semanas)

CONCEPTO DE SISTEMA OPERATIVO (S.O.)

ESTRUCTURA BÁSICA DE UN S.O.

TIPOS DE SISTEMAS OPERATIVOS

FORMAS DE **DISTRIBUCIÓN** DEL SOFTWARE: software **libre y propietario**. Ley de la Propiedad Intelectual.

LINUX: Historia, características, distribuciones, estructura de directorios, usuarios y grupos, permisos de acceso, operaciones con archivos y carpetas, seguridad.

TEMA 3. REDES. INTERNET. SEGURIDAD. (Duración estimada 4 semanas)

1. **REDES**: concepto, tipos, medios de interconexión, hardware de red, redes inalámbricas, seguridad en redes cableadas e inalámbricas.
2. **INTERNET**: concepto, protocolo TCP/IP, el navegador web, transferencia de ficheros, el correo electrónico, la WWW 2.0. Publicación web con **WordPress**.
3. **SEGURIDAD**: **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. Software malicioso, herramientas antimalware y antivirus, protección y desinfección. Cortafuegos. Seguridad en redes inalámbricas. Ciberseguridad. Criptografía. Seguridad en redes sociales, acoso y convivencia en la red. Certificados digitales. Agencia española de Protección de datos.

Segundo Trimestre:

TEMA 4. OFIMÁTICA I: EL PROCESADOR DE TEXTOS. (Duración estimada 4 semanas)

1. Aplicaciones informáticas de escritorio. Tipos y componentes básicos.
2. **Procesador de textos**: utilidades y elementos de diseño y presentación de la información. Entorno de usuario. Partes de la ventana. Menús.
3. Formato de carácter, párrafo y página.
4. Columnas. Estilos. Tablas. Tablas de contenidos.

TEMA 5. OFIMÁTICA II: LA HOJA DE CÁLCULO. BASES DE DATOS. (Duración estimada 4 semanas)

1. **LA HOJA DE CÁLCULO**: cálculo y obtención de resultados textuales, numéricos y gráficos. Tipos de datos. Formato de celdas y tablas.

Funciones. Referencias absolutas y relativas. Gráficos. Ordenación. Filtros. Subtotales.

2. **BASES DE DATOS:** tablas, consultas, formularios y generación de informes.

TEMA 6. EDICIÓN DE IMAGEN DIGITAL.(Duración estimada 3 semanas)

1. Conceptos de imagen digital: **Imágenes vectoriales y de mapa de bits. Resolución. Profundidad de color. Tamaño de imagen. Tamaño de archivo.** Modos de color: **RGB y CMYK.**
2. **Formatos de archivo de imagen.** Compresión con pérdida y sin pérdida.
3. El **Gimp:** la Caja de Herramientas. Tareas más comunes. Trabajo con Capas. Filtros. Retoques y montajes.

Tercer trimestre:

TEMA 7. AUDIO Y VÍDEO DIGITAL.(Duración estimada 3 semanas)

1. **Audio digital.** Conceptos de audio digital. Formatos de audio más comunes. Edición de audio con Audacity.
2. **Video digital.** Introducción al video digital. Formatos de vídeo más comunes. Edición de video con KdenLive.

TEMA 8. PRESENTACIONES DIGITALES.(Duración estimada 3 semanas)

1. Crear presentación. Vistas.
2. Insertar imágenes, tablas, objetos, sonidos y vídeos.
3. Transiciones. Animaciones.
4. Guardar **presentación.** Formatos.

TEMA 9. SEGURIDAD INFORMÁTICA Y PUBLICACIÓN WEB. (Duración estimada 4 semanas)

1. **SEGURIDAD FÍSICA Y LÓGICA. SEGURIDAD ACTIVA Y PASIVA.**
2. **MÉTODOS SEGUROS**
3. ¿Qué es un **CMS** online?
4. **WORDPRESS.**

4.3.- EDUCACIÓN EN VALORES Y CONTENIDOS TRANSVERSALES

Estos contenidos, que forman parte del “currículum oculto”, y que han de ser tratados en todas las áreas, se incluyen en esta programación de Tecnología desde la perspectiva de la creación de actividades o situaciones de forma que queden integrados dentro de los contenidos del área.

El área de Tecnología tiene una estrecha relación con muchos de los contenidos propios de los ejes transversales. La Tecnología, dado su carácter polivalente y de apertura al medio, puede y debe favorecer la resolución de problemas prácticos; el acercamiento entre los jóvenes de uno y otro sexo en un plano de igualdad; la búsqueda de soluciones limpias, que no perjudiquen el medio ambiente; el desarrollo de actitudes y valores de solidaridad, etc.

Se pretende que los alumnos adopten en principio, una actitud de respeto por las soluciones aportadas por otras personas, dentro de su grupo, y se extrapolará a personas de otras razas y culturas. Se fomentará la propia iniciativa creadora, con orden, seguridad y cooperación con los miembros de su grupo.

El alumno efectuará una evaluación de su propio trabajo en lo que respecta a la incidencia con el medio ambiente y se procurará que examine la explotación y escasez de recursos, manteniendo un espíritu crítico. Haciéndole tomar conciencia para que adopte una actitud de respeto a los riesgos sociales del desarrollo y su incidencia en la calidad de vida.

La Tecnología debe acercar a los jóvenes a los problemas sociales que le rodean, y para facilitarle esta tarea, es conveniente que se le informe y elabore su propio discurso y juicios de valor sobre las relaciones existentes entre la actividad tecnológica y cada uno de los temas transversales.

La resolución de problemas técnicos ha de servir para que el alumno se sienta satisfecho de su propia obra y de las personas que conviven con él en el grupo de trabajo, además de promover una actitud de cambio en lo referente a la tradicional discriminación de la mujer en el ámbito tecnológico.

Un punto fundamental en el estudio de la Tecnología es la relación existente entre ésta y el medio ambiente. En la presente programación se tendrá en cuenta que cada proyecto, máquina o elemento tecnológico elaborado o estudiado en el aula, habrá de tener presente su incidencia en el medio ambiente, no sólo natural, sino también sociocultural.

Entre los ejes transversales que se abordan a través del área de Tecnología se citan, los siguientes:

4.3.1.- Desarrollo sostenible:

- Valorar el impacto social y medio ambiental producido por la explotación, la transformación y el desecho de objetos y materiales; el posible agotamiento de los recursos; el análisis de las repercusiones que se derivan de utilizar un determinado material; la búsqueda de soluciones que eviten o minimicen el impacto medioambiental, etc.

Cultura de la Paz:

- Trabajar de forma cooperativa en el grupo; apoyar a los compañeros/as menos capacitados; compartir las tareas y responsabilidades; aceptar las ideas y propuestas de los demás; adoptar una actitud abierta y flexible ante las ideas de los otros/as; etc., son contenidos del área de Tecnología que ayudarán a fomentar actitudes y valores de este eje transversal.

- Valorar críticamente las consecuencias que se derivan del desarrollo tecnológico desde una perspectiva moral y ética; analizar las implicaciones que suponen el desarrollo de determinados aspectos científicos y técnicos; analizar las consecuencias derivadas del desarrollo tecnológico en la organización social y familiar; etc.

- Desarrollar las actividades y tareas en un plano absoluto de igualdad; hacer un reparto equitativo de funciones sin condicionamientos previos; valorar el esfuerzo de los menos capacitados o preparados; ayudar en las tareas desde una perspectiva solidaria; proporcionar la ayuda en función de las capacidades y no del sexo; etc., son contenidos plenamente enraizados en el desarrollo del área de Tecnología que colaboran al desarrollo de una educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos.

4.3.2.- Desarrollo de hábitos de consumo y vida saludables:

- Conocer y aplicar las normas de seguridad e higiene en el uso de materiales y herramientas; favorecer la ordenación y limpieza del aula de Tecnología; esforzarse por lograr un ambiente de trabajo sano y agradable facilitarán la generación de actitudes y comportamientos que favorecerán la educación para la salud a nuestros alumnos/as.

- Valorar el coste de un objeto técnico en relación con la función que va a realizar; analizar las condiciones técnicas, funcionales y estéticas que debe reunir un objeto técnico; determinar las características de los materiales a utilizar; valorar las consecuencias medioambientales que se

derivan del uso de determinados materiales; etc., ayudarán a nuestros alumnos/as en su educación como consumidores críticos y realistas.

- Dentro de la formación de los jóvenes como ciudadanos, es muy importante en las edades del primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, previas a la utilización de vehículos a motor de dos ruedas, contemplar la educación vial.

La perspectiva desde la que estos contenidos se pueden desarrollar en el área de Tecnología es la de resolver problemas, en ámbitos cotidianos a los jóvenes, relativos a la mejora de la circulación rodada, a su relación con el tránsito de peatones y al conocimiento de los vehículos de motor.

4.3.3- Introducción a las Tecnologías de la información y comunicación:

- Utilización del ordenador como una herramienta más del aula taller.
- Uso del aula tic.
- Comunicarse con otras personas a través de Internet con respeto y tolerancia.

4.3.4.- La Cultura y el Entorno Andaluz:

- El conocimiento del entorno tecnológico de Andalucía se debe tratar procurando que se estudien y trabajen ejemplos donde se observen las actividades técnicas propias de la Comunidad, ciudad y entorno social donde vive el alumnado.

4.3.5.- Introducción a la lectura

- Búsqueda de información, visitas a la biblioteca. Proyectos relacionados con la interpretación de textos escritos.
- Lecturas relacionadas con la ciencia y la historia de la tecnología. Etc.
- Controles escritos.
- Corrección de faltas de ortografía...

4.3.6.- Desarrollo matemático.

- En todos los proyectos se desarrollaran cálculos, escalas, etc.
- En cada control escrito.
- Practicas de electricidad, asociación de resistencias, de generadores, etc.

4.3.7.- Coeducación

- Celebración de hitos puntuales en días concretos, como por ejemplo el día de la mujer trabajadora, el día de la paz, etc.
- Como actividad transversal a lo largo de todo el curso, trabajando en grupos heterogéneos, haciendo alumnos y alumnas trabajos relacionados tradicionalmente con el sexo opuesto.

3 EVALUACIÓN

3.1 Criterios De Evaluación conectados con las competencias clave. Ponderación por criterios

Los criterios de evaluación, además de facilitar toda la información posible sobre el conocimiento específico de la materia de nuestros alumnos, han de ser capaces de valorar:

- El grado de consecución de las competencias clave.
- La consecución de los objetivos.

En la Orden de **14 de julio de 2016**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se recogen los siguientes criterios de evaluación para la asignatura de Tecnologías de la Información y la Comunicación en 4º de ESO. La numeración se corresponde exactamente con la establecida en el **Real Decreto 1105/2014**, donde aparecen **también los estándares de aprendizaje evaluables de cada bloque**.

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

1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red. CD, CSC.

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. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable. CD, CSC, CAA.

2.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.

3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web. CD, SIEP, CSC.

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.

CRITERIO	PONDERACIÓN
1	40 %
2	30 %
3	30 %

Bloque 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes.

1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto. CD, CMCT, CCL.

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. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general. CD, CMCT.

2.1. Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.

3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas. CD, CCL, CSC.

3.1. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.

4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características. CD, CMC.

4.1. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.

5. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica. CD, CMCT, CSC.

5.1. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.

CRITERIO	PONDERACIÓN
1	20 %
2	20 %
3	20%
4	20%
5	20%

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

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

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.

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

1.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.

2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones. CD, CCL, CEC.

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.

CRITERIO	PONDERACIÓN
1.1	25 %
1.2	20 %
1.3	15%
2.1	20%
2.2	20%

Bloque 4. Seguridad informática.

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

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.

2. Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad. CMCT, CD, CSC.

CRITERIO	PONDERACIÓN
1.1	25 %
1.2	25 %
1.3	25%
2	25%

Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos.

1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos. CD, CCL, CSC.

1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.

2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica. CD, CMCT, CCL.

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. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social. CD, CSC.

3.1. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.

CRITERIO	PONDERACIÓN
1	20 %
2	60 %
3	20%

Bloque 6. Internet, redes sociales, hiperconexión.

1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles. CD, CSC.

1.1. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.

1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.

1.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.

2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas. CD, CSC.

2.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.

3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video. CD, SIEP, CEC.

3.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.

4. Conocer el funcionamiento de Internet, identificando sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados. CMCT, CD, CAA.

CRITERIO	PONDERACIÓN
1	25 %
2	25 %
3	25 %
4	25 %

3.2 Instrumentos de calificación.

En principio los instrumentos de calificación deben caracterizarse por: ser variados (instrumentos en sí, empleo de diferentes códigos, ser aplicables en diferentes momentos y situaciones) y dar información concreta, al tiempo que permitan ser aplicables y adaptables al alumnado. Deben también permitir la transferencia de los aprendizajes.

La evaluación debe ser rica y variada en los **instrumentos** que emplea, siendo lo más destacables:

- **Observación** de la evolución del aprendizaje del alumnado, así como de su comportamiento y actitud en clase, para lo que se recogerán las anotaciones pertinentes en el cuaderno del profesor/a.
- **Análisis del trabajo y actividades realizado** por el alumno/a, tanto en clase como su casa, a través de la revisión y corrección del cuaderno de actividades del alumnado.
- **Pruebas escritas** con ejercicios, problemas, para comprobar el aprendizaje de los contenidos de las diferentes unidades didácticas.
- **Pruebas prácticas** en el ordenador, para comprobar el aprendizaje de los contenidos prácticos de las diferentes unidades didácticas.

3.3 Procedimientos de recuperación

Procedimiento para recuperar a lo largo del Curso:

Aquellos alumnos que no hayan obtenido valoración positiva en algunas de las evaluaciones podrán recuperarlas en el transcurso de las siguientes si superan los objetivos no alcanzados en la evaluación suspensa.

Procedimiento para recuperar en Septiembre:

Tal y como establece la normativa, el alumno que tras la convocatoria ordinaria de evaluación obtenga una evaluación negativa recibirá un informe de recuperación, en el que se le orientará para la realización de la prueba de evaluación en la convocatoria extraordinaria de septiembre, que deberá contener los siguientes aspectos:

- Objetivos no alcanzados por el alumno/a.
- Contenidos que debe trabajar el alumno/a para alcanzar dichos objetivos.
- Propuestas de actividades para alcanzar los mencionados objetivos.
- **Criterios de calificación de la prueba de septiembre.**

El alumnado deberá desarrollar en un cuaderno, o en un soporte informático, las actividades propuestas, indicando la fecha de realización de las mismas. Dichas actividades serán presentadas al profesor/a siguiendo el calendario que se le proporcionará.

La última semana de Abril, se realizará un examen de la asignatura completa. Los ejercicios y problemas de los que constará la prueba pertenecerán a las actividades que se han señalado en el informe.

La calificación final se obtendrá como la media ponderada: 70% de los ejercicios entregados y 30% de la nota del examen.

En Carmona a 30 de Octubre de 2018

Fdo. Alfonso Leal (Profesor TIC P.E.S. Coordinador TIC)

Fdo. Rafael Lobo (Profesor Tecnología y 4ºCyDTIC. Tutor 2º)

Fdo.: Domingo López Fernández (Profesor Tecnología PES. Jefe de Departamento)