

**INSTITUTO DE ENSEÑANZA SECUNDARIA  
“PROFESOR ANGEL YSERN”  
DE NAVALCARNERO**

**DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA**

**TECNOLOGIA DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN**

**NIVEL 4º E.S.O.**

**CURSO 2016-2017**

## ÍNDICE

BASE LEGAL .....	3
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN .....	3
OBJETIVOS DE LA ETAPA .....	6
PRINCIPIOS GENERALES Y DISTRIBUCIÓN DE COMPETENCIAS .....	7
ORIENTACIONES METODOLÓGICAS.....	9
TEMPORALIZACIÓN .....	10
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	12
PROCEDIMIENTO PARA QUE EL ALUMNADO Y SUS FAMILIAS CONOZCAN LOS OBJETIVOS, LOS CONTENIDOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN, Y CALIFICACIÓN, ASI COMO LOS MÍNIMOS EXIGIBLES PARA OBTENER UNA VALORACIÓN POSITIVA.....	13
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....	14
MATERIALES, Y RECURSOS DIDÁCTICOS. ....	15
PROGRAMACIÓN POR UNIDADES .....	16
Unidad 1: Hardware y software. Redes.....	16
Unidad 2: Software ofimático .....	19
Unidad 3: Creación y edición de contenidos multimedia .....	22
Unidad 4: Seguridad informática .....	26
Unidad 5: Internet. Redes sociales .....	29
Unidad 6: Publicación y difusión de contenidos .....	32
ESQUEMA DE PROGRAMACIÓN POR BLOQUES DE CONTENIDO .....	36

## BASE LEGAL

12886 Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

LOMCE. BOE Núm. 295, Martes 10 de diciembre de 2013.

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. BOE Núm. 3, sábado 3 de enero de 2015.

Decreto por el que se establece el currículo básico de Secundaria en la Comunidad Autónoma correspondiente.

## TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

En la actualidad vivimos una revolución permanente fácilmente observable: manejamos información y aparatos tecnológicos que hace unos pocos años no éramos capaces de imaginar. La forma en la que vivimos y trabajamos ha cambiado profundamente y han surgido un conjunto de nuevas capacidades y habilidades necesarias para desarrollarse e integrarse en la vida adulta, en una sociedad hiperconectada y en un constante y creciente cambio. Los alumnos y alumnas deben estar preparados para adaptarse a un nuevo mapa de sociedad en transformación. La formación en competencias es un imperativo curricular que en el caso de la competencia digital ha tenido hasta ahora una especificación poco desarrollada y diversa en sus descriptores al no existir un marco de referencia común. Desarrollar la competencia digital en el sistema educativo requiere una correcta integración del uso de las TIC en las aulas y que los docentes tengan la formación necesaria en esa competencia. Es probablemente este último factor el más importante para el desarrollo de una cultura digital en el aula y la sintonía del sistema educativo con la nueva “sociedad red”. En este sentido, la

Unión europea lleva varios años trabajando en el DIGCOMP: Marco para el desarrollo y comprensión de la competencia digital en Europa. La materia Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) prepara al alumnado para desenvolverse en un marco adaptativo; más allá de una simple alfabetización digital centrada en el manejo de herramientas que quedarán obsoletas en un corto plazo de tiempo, es necesario dotar de los conocimientos, destrezas y aptitudes para facilitar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida, de forma que el alumnado pueda adaptarse con versatilidad a las demandas que surjan en el campo de las TIC.

Día a día aparecen nuevos dispositivos electrónicos que crean, almacenan, procesan y transmiten información en tiempo real y permiten al usuario estar conectado y controlar en modo remoto diversos dispositivos en el hogar o el trabajo, creando un escenario muy diferente al de tiempos pasados. Es imprescindible educar en el uso de herramientas que faciliten la interacción de los jóvenes con su entorno, así como en los límites éticos y legales que implica su uso. Por otro lado, el alumnado ha de ser capaz de integrar y vincular estos aprendizajes con otros del resto de materias, dando coherencia y potenciando el dominio de los mismos.

En 4º de ESO se debe proveer al alumno con las habilidades necesarias para adaptarse a los cambios propios de las TIC, a fin de que el alumno adquiera la soltura necesaria con los medios informáticos actuales para incorporarse con plenas competencias a la vida activa o para continuar estudios.

El presente documento, pretende detallar los aspectos básicos incluidos en el currículo de la asignatura, para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje y mejorar los resultados del alumnado. Para cada unidad didáctica, se detallarán:

a) **Objetivos:** referentes relativos a los logros que el estudiante debe alcanzar al finalizar cada etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.

b) **Competencias:** 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.

c) **Contenidos:** conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias. Los contenidos se ordenan en asignaturas, que se clasifican en materias y ámbitos, en función de las etapas educativas o los programas en que participe el alumnado.

d) **Estándares de aprendizaje evaluables:** especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado.

e) **Criterios de evaluación:** son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura.

f) **Metodología didáctica:** conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

## OBJETIVOS DE LA ETAPA

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

- 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 y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, 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 la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- 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 textos y mensajes complejos, e iniciarse en el 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.

## **PRINCIPIOS GENERALES Y DISTRIBUCIÓN DE COMPETENCIAS**

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, este real decreto 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. La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un «saber hacer» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias, y la vinculación de éste con las habilidades prácticas o destrezas que las integran.

El aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes: el concepto se aprende de forma conjunta al procedimiento de aprender dicho concepto.

Se adopta la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Se considera que «las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo». Se identifican siete competencias clave esenciales para el bienestar de las sociedades europeas, el crecimiento económico y la innovación, y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas.

A efectos del documento, las competencias del currículo serán 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.**



Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, deberán diseñarse actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

Se potenciará el desarrollo de las competencias Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

## ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Desde el punto de vista metodológico la asignatura de Tecnologías de la Información y la Comunicación debe proporcionar a la alumna y al alumno formación sobre las estrategias y habilidades para seleccionar y utilizar las tecnologías más adecuadas a cada situación. Debe permitir al alumnado adquirir las capacidades necesarias para desarrollar trabajo colaborativo, independientemente de la ubicación física de las personas, en aras de alcanzar una mayor productividad y difusión del propio conocimiento.

Por ello, las actividades que se propongan deberán realizarse fundamentalmente en un marco de colaboración para alcanzar objetivos donde el liderazgo esté compartido y las personas tengan la capacidad de ser críticos consigo mismos y con los demás, estableciendo procedimientos de autoevaluación y evaluación de los demás, en un ambiente de responsabilidad compartida y rigurosidad.

Las herramientas de trabajo que se utilicen tienen que responder también a estos conceptos, no se trata de hacer trabajos individuales y acumularlos en un trabajo final. La colaboración en la realización de actividades no debe circunscribirse solamente a un grupo y a las personas que lo conforman, por lo que deben plantearse actividades colaborativas inter-grupales para elevar un peldaño más el sentido del trabajo colaborativo, tal y como sucede en el mundo real.

El profesorado debe ser un guía y un motivador actuando como coadyuvante de la actividad general y dirigir los análisis sobre los resultados conseguido en cada actividad, induciendo a la propuesta y realización de mejoras y a fomentar los aspectos críticos sobre el desempeño de las personas y los grupos.

Esta propuesta va más allá del trabajo en equipo o trabajo cooperativo y pretende que las formas de proceder de la Sociedad del Conocimiento se reflejen en las actividades desarrolladas en el aula.

La metodología aplicada debe fomentar en el alumnado una actitud de curiosidad hacia estas tecnologías. Más allá del dominio de los medios actuales se debe favorecer la iniciativa, la autonomía, en el aprendizaje. La búsqueda de información, la documentación desde las fuentes más variadas, sobre los temas tratados. Esto les facilitará, en el futuro, adaptarse en un sector en constante evolución. Dada la naturaleza de la materia, parte de los contenidos de este currículo podrán utilizarse como recursos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, las posibilidades de la web 2.0: acceder a la información, publicar, intercambiar, compartir, colaborar, interactuar,... no pueden ser simples opciones, deben ser bases en la metodología aplicada. En esta línea se propone el uso de plataformas educativas, wikis, foros,... y herramientas más específicas, como los entornos de aprendizaje personales (PLE) y los portfolios digitales, que faciliten al alumnado decidir y reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje. Como factor motivador es importante mostrar la utilidad de los aprendizajes, aplicándolos en casos prácticos en el ámbito de las otras materias que integran el currículo y en situaciones de la vida real. Incluso algunos contenidos se pueden trabajar como parte de las estrategias de enseñanza-aprendizaje, por ejemplo utilizando las herramientas para trabajo colaborativo, compartiendo y cooperando, en la realización de las prácticas.

## TEMPORALIZACIÓN

La distribución temporal de los contenidos a desarrollar que aquí se presenta podrá ser modificada, en función de las características de un grupo de alumnos, la disposición o ausencia de medios materiales para su desarrollo, el criterio de un determinado profesor sobre la mejor consecución de los objetivos, etc. Cualquier variación que se realice será tratada en las reuniones del departamento.

### PRIMERA EVALUACIÓN

Organización, diseño y producción de información digital

Ética y estética en la interacción en red

### SEGUNDA EVALUACIÓN

Ordenadores, sistemas operativos y redes.

Seguridad informática.

### TERCERA EVALUACIÓN

Publicación y difusión de contenidos.

Internet, redes sociales, hiperconexión.

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Los procedimientos de evaluación expresados se evaluarán de acuerdo a los siguientes porcentajes:

**Actividades** a realizar por los alumnos/as en el aula de informática: A través de la plataforma Drive de Google, los alumnos diariamente alojan sus ejercicios en este espacio virtual. Al final de la semana (2 periodos lectivos), el profesor revisará las tareas

- Cada actividad se considerará APTO/NO APTO. Para la consideración de APTO se deberán entregar el 100% de los ejercicios propuestos para dicha actividad. La consideración de NO APTO en una actividad conllevará inevitablemente la no superación de la asignatura en esa evaluación.
- **Exámenes Teóricos:** Se realizará, un examen por evaluación. Éste supondrá el 80 % de la calificación total de la evaluación. En él se incluirán:
  - Preguntas tipo test, tanto sobre la teoría como sobre las anteriormente denominadas “Actividades”.
  - Preguntas de desarrollo de contenidos, tanto teóricos como los pertenecientes a las denominadas “Actividades”.
  - Posibles ejercicios de aplicación.
- **Cuaderno, ejercicios y trabajos** a realizar de forma individual o conjunta. Supondrán el 20 % de la calificación total de la evaluación.
- **Diario de clase del profesor.** Sobre la nota obtenida según los anteriores criterios se podrá aplicar una reducción de hasta el 10% de la misma. Esta medida se justifica en el hecho de que se espera del alumno/a un comportamiento adecuado a su edad y a su entorno y en el que se valorarán, entre otros, los siguientes aspectos:

- Respeto a las normas básicas de convivencia del alumno (puntualidad, silencio, actitud, etc...) en el aula.
- Interés, participación y comportamiento del alumno tanto de forma individual como de forma colectiva formando parte de posibles grupos de trabajo.
- Todos aquellos relacionados con el Plan de Convivencia del Centro (PCC) y con el Reglamento de Régimen Interior (RRI) del mismo

### **SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES. PRUEBA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE.**

Los alumnos que no hayan aprobado en el mes de junio la asignatura deberán presentar los trabajos que se les haya podido encomendar en junio.

### **PROCEDIMIENTO PARA QUE EL ALUMNADO Y SUS FAMILIAS CONOZCAN LOS OBJETIVOS, LOS CONTENIDOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN, Y CALIFICACIÓN, ASI COMO LOS MÍNIMOS EXIGIBLES PARA OBTENER UNA VALORACIÓN POSITIVA.**

En las primeras clases se informara a los alumnos de los contenidos, criterios de evaluación, mínimos exigidos, así como los procedimientos de evaluación. Está información, en lo que se refiere a los criterios de calificación, se intentará mostrar en la página web del centro, dentro de la pestaña correspondiente a nuestro Departamento. De la misma forma, atenderemos a las familias para resolver cuantas dudas tengas, dentro de la hora asignada en nuestro horario.

## ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El proceso de enseñanza aprendizaje propuesto incorpora una gran variedad de actividades que permiten la diversidad de agrupamientos, y la adquisición de aprendizajes a distinto nivel, en función del nivel de aprendizaje y de las posibilidades de los alumnos. Algunas de estas actividades se plantean como problemas prácticos para los que caben diferentes soluciones según los enfoques adoptados por cada grupo de alumnos, lo cual permite afrontar y resolver los problemas desde diferentes perspectivas e intereses.

Dada la naturaleza del área, donde teoría y práctica se complementan, las tareas que genera el proceso de resolución de problemas se gradúan de tal forma que se puede atender a la diversidad de intereses, motivaciones y capacidades, alcanzando en cualquier caso las intenciones educativas propuestas. Esta adecuación se abordará con diversas estrategias:

Reparto de tareas entre los distintos miembros del grupo (cuando el profesor/a lo considere oportuno), eligiendo o asignando responsabilidades para el funcionamiento, acordes a las posibilidades de cada alumno/a, aunque se procurará que en el reparto exista variedad y homogeneidad.

Guiar en mayor o menor medida el proceso de solución. Es obvio, que esta forma de proceder sólo es aconsejable en los casos estrictamente necesarios, para así mantener la posibilidad de que ejerciten su capacidad creativa y, también, de búsqueda y tratamiento de la información.

Para aquellos alumnos con bajo rendimiento académico se formularán una serie de actividades, clasificadas atendiendo a criterios didácticos, que contemplan especialmente el grado de dificultad y el tipo de aplicación que cabe hacer de las mismas, mediante las cuales se espera que alcancen el nivel mínimo adecuado.

Una vez que hayan agotado todas las medidas ordinarias de atención a la diversidad, se deberán llevar a cabo adaptaciones curriculares, previa evaluación psicopedagógica realizada por el departamento de Orientación.

Por último, cuando resulten insuficientes todas las medidas anteriormente mencionadas, se realizarán adaptaciones curriculares significativas, lo cual supone la eliminación de algunos de los objetivos del área (de curso y/o de etapa).

## **MATERIALES, Y RECURSOS DIDÁCTICOS.**

Se trabajara durante el curso con la plataforma Moodle, utilizando todos los recursos que tiene. Los alumnos alojarán sus trabajos diarios en Drive Además, el profesor facilitará material según observe el aprovechamiento académico de los alumnos. En este caso, el ordenador nos puede servir de instrumento para buscar información a través de Internet o para pedirla a través del correo electrónico. En este curso no se ha optado por el libro de texto, el material lo irá facilitando el profesor

## PROGRAMACIÓN POR UNIDADES

### Unidad 1: Hardware y software. Redes

#### 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 y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, 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 la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- 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.



## CONTENIDOS

### Contenidos de la unidad

1. Hardware y software
2. El hardware del ordenador
  - Placa base
  - Microprocesador
  - Conectores internos y puertos
  - Memorias
  - Unidades de almacenamiento internas y externas
3. El software del ordenador
  - BIOS
  - Sistemas operativos
  - Programas y aplicaciones
4. La estructura física y lógica de la información
  - La estructura lógica del disco duro
  - El sistema de ficheros
  - Archivos y carpetas
5. Hardware y software en los dispositivos móviles
  - Sistemas operativos de los dispositivos móviles
  - Aplicaciones de los dispositivos móviles
6. Qué es una red informática
7. El tamaño de las redes
8. Propiedad de las redes
9. Redes entre iguales y redes cliente-servidor
10. Las topologías
11. Medios de transmisión alámbricos e inalámbricos
  - Redes con cable de par trenzado

La fibra óptica

La tecnología Wi-Fi

12. Elementos típicos de una red LAN

La tarjeta de red

El switch o conmutador

El router o enrutador

13. El protocolo de comunicación TCP/IP

14. Enrutamiento o puerta de enlace

15. Los servicios TCP/IP

El servicio DNS de resolución de nombres

Los servidores de puerto fijo: HTTP, FTP, POP3, etc.

### Contenidos del currículo

Ordenadores, sistemas operativos y redes

1. Tipos y características

2. Requerimientos del sistema

3. Otros programas y aplicaciones

4. Software de comunicación

## 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 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.
- 4.1. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.
- 5.1. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.

## **COMPETENCIAS DESARROLLADAS**

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

## **Unidad 2: Software ofimático**

### **OBJETIVOS**

- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan

discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

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 textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

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.

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

## CONTENIDOS

### Contenidos de la unidad

1. Organización, diseño y producción de información digital
2. Presentación de trabajos: consejos prácticos
3. Procesadores de texto
  - Entorno de trabajo de Writer
  - Entorno de trabajo de Word
  - Sangrías
  - Columnas
  - Configurar una página
4. Presentaciones

Cómo debe ser una presentación

La ventana de PowerPoint

La ventana de Impress

5. Hojas de cálculo

Aspecto de una hoja de cálculo

Operadores, fórmulas y funciones

Gráficos

6. Gestores de bases de datos

Elementos de una base de datos

**Contenidos del currículo**

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: organización de la información, consulta y generación de informes.

Elaboración de presentaciones: utilidades y elementos de diseño y presentación de la información.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

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

## **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 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.

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.

2.1. 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.

## **COMPETENCIAS DESARROLLADAS**

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

## **Unidad 3: Creación y edición de contenidos multimedia**

### **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 y la igualdad de trato y de

oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

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.

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 textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

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.

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

## CONTENIDOS

### Contenidos de la unidad

1. Herramientas de creación de contenidos multimedia

2. Imágenes de mapa de bits

Características

Formatos de los archivos de imagen de mapa de bits

Programas de edición gráfica y visores

Programas de edición gráfica on-line

GIMP 2.8.16

### 3. Imágenes vectoriales

Aplicaciones de las imágenes vectoriales

Diseño artístico o gráfico

Dibujo técnico

Formatos de los archivos de imagen vectorial

Inkscape

SketchUp

### 4. Edición de audio

El sonido: grabación, captura y reproducción

Programas de reproducción, conversión y edición de audio

Compresión: los códecs

Formatos de los archivos de audio

Audacity

El respeto a la propiedad intelectual

### 5. Edición de vídeo

Reproductores de vídeo y canales de distribución

Descargar vídeos de Internet

Formatos y compresión de vídeo



Programas de edición de vídeo

Grabar vídeos de la actividad de la pantalla: screencast

### **Contenidos del currículo**

Dispositivos y programas de adquisición de elementos multimedia: imagen, audio y vídeo.

Programas de edición de elementos multimedia: imagen, audio y vídeo.

Uso de elementos multimedia en la maquetación de presentaciones.

Aplicaciones para dispositivos móviles. Herramientas de desarrollo y utilidades básicas.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

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

## **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 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.

## **COMPETENCIAS DESARROLLADAS**

- a) Comunicación lingüística.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

## Unidad 4: Seguridad informática

### 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 y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- 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.
- 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.

### CONTENIDOS

#### Contenidos de la unidad

1. Seguridad activa y seguridad pasiva

2. Seguridad en la máquina

Amenazas a la máquina: software malicioso

Tipos de software malintencionado o malware

Más terminología

Software para proteger la máquina: seguridad informática

3. Seguridad en las personas

Amenazas a la persona o a su identidad

Software para proteger a la persona

Nuestra actitud, la mejor protección

4. La identidad digital. Certificados digitales

5. La propiedad y la distribución del software y la información

Licencias informáticas

Intercambio de software: redes P2P

**Contenidos del currículo**

Definición de seguridad informática activa y pasiva.

Seguridad activa: uso de contraseñas seguras, encriptación de datos y uso de software de seguridad.

Seguridad pasiva: dispositivos físicos de protección, elaboración de copias de seguridad y particiones del disco duro.

Riesgos en el uso de equipos informáticos. Tipos de malware.

Software de protección de equipos informáticos. Antimalware.

Seguridad en internet. Amenazas y consecuencias en el equipo y los datos.

Seguridad de los usuarios: suplantación de identidad, ciberacoso,...

Conexión de forma segura a redes WIFI.

Entornos virtuales: definición, interacción, hábitos de uso.

Seguridad en la interacción en entornos virtuales. Uso correcto de nombres de usuario, datos personales.

Tipos de contraseñas, contraseñas seguras.

Ley de la Propiedad Intelectual. Intercambio y publicación de contenido legal.

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.

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

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 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.
- 4.1. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexión e intercambio de información entre ellos.
- 4.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.

4.3. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.

## COMPETENCIAS DESARROLLADAS

- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

## Unidad 5: Internet. Redes sociales

### 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 y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- 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.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

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.

## CONTENIDOS

### Contenidos de la unidad

1. ¿Qué es Internet?
2. Cómo viaja la información por Internet
3. El mundo electrónico
4. Herramientas colaborativas: repositorios de documentos
5. Redes sociales
6. Ejemplos de repositorios de documentos
7. Herramientas colaborativas: aplicaciones y suites ofimáticas on-line
8. Ejemplos de aplicaciones y suites ofimáticas on-line
9. Ejemplos de redes sociales

### Contenidos del currículo

Internet: definición, protocolos de comunicación, servicios de internet.

Direcciones IP, servidores y dominios.

Acceso y participación en servicios web y plataformas desde diversos dispositivos electrónicos.

Redes sociales: evolución, características y tipos.

Canales de distribución de contenidos multimedia. Publicación y accesibilidad de los contenidos.

## 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 video.

## **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

- 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.
- 2.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.
- 3.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.

## **COMPETENCIAS DESARROLLADAS**

- a) Comunicación lingüística.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

## **Unidad 6: Publicación y difusión de contenidos**

### **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 y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- 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 textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

## CONTENIDOS

### Contenidos de la unidad

1. Páginas web
  - Clasificación
  - Funcionamiento
2. Herramientas de publicación: gestores de contenidos
3. El lenguaje HTML
4. Editores de páginas web
5. Alojamiento y transferencia de ficheros
  - Alojamiento de sitios web

Transferencia de ficheros

6. Criterios de diseño. Estándares de publicación

Estándares de publicación y accesibilidad de la información

### **Contenidos del currículo**

1. Organización e integración hipertextual de la información.
2. Página web
3. Blog
4. Wiki
5. Estándares de publicación.
6. Accesibilidad de la información.

## **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 los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.

## **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.
2. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.
3. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.

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

## COMPETENCIAS DESARROLLADAS

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

## **ESQUEMA DE PROGRAMACIÓN POR BLOQUES DE CONTENIDO**



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

### Bloque 4. Seguridad infomática

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Criterios de Calificación
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ c</li> <li>▪ d</li> <li>▪ k</li> </ul>	<p>1. Seguridad activa y seguridad pasiva</p> <p>2. Seguridad en la máquina</p> <p>Amenazas a la máquina: software malicioso</p> <p>Tipos de software malintencionado o malware</p> <p>Más terminología</p> <p>Software para proteger la máquina: seguridad informática</p> <p>seguridad en las personas</p> <p>Amenazas a la persona o a su identidad</p> <p>Software para proteger a la persona</p> <p>Nuestra actitud, la mejor protección</p> <p>4. La identidad digital. Certificados digitales</p> <p>5. La propiedad y la distribución del software y la información</p> <p>Licencias informáticas</p> <p>Intercambio de software: redes P2P</p>	<p>5. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.</p> <p>6. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.</p> <p>7. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.</p> <p>8. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.</p> <p>9. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.</p> <p>10. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.</p> <p>11. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.</p>	<p>1.1 Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.</p> <p>1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.</p> <p>2.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.</p> <p>3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.</p> <p>3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.</p> <p>4.1. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexión e intercambio de información entre ellos.</p> <p>4.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.</p> <p>4.3. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.</p>	<p>Trabajo diario. Se calificará apto/no apto y supondrá un 20% de la nota</p> <p>Controles y pruebas escritas: 80%</p> <p>Sobre la nota obtenida según los anteriores criterios se podrá aplicar una reducción de hasta el 10% de la misma en función del comportamiento.</p>

<b>Bloque 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes</b>				
<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>	<b>Criterios de Calificación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ b</li> <li>▪ c</li> <li>▪ d</li> <li>▪ e</li> <li>▪ f</li> </ul>	1. Hardware y software 2. El hardware del ordenador Placa base, microprocesador, conectores internos y puertos, memorias, unidades de almacenamiento 3. El software del ordenador BIOS, sistemas operativos, programas y aplicaciones 4. La estructura física y lógica de la información La estructura lógica del disco duro, el sistema de ficheros, 5. Hardware y software en los dispositivos móviles Sistemas operativos de los dispositivos móviles, aplicaciones de los dispositivos móviles 6. Qué es una red informática 7. El tamaño de las redes 8. Propiedad de las redes 9. Redes entre iguales y redes cliente-servidor 10. Las topologías 11. Medios de transmisión alámbricos e inalámbricos Redes con cable de par trenzado La fibra óptica, la tecnología Wi-Fi 12. Elementos típicos de una red LAN La tarjeta de red, el switch o conmutador El router o enrutador 13. El protocolo de comunicación TCP/IP 14. Enrutamiento o puerta de enlace 15. Los servicios TCP/IP El servicio DNS de resolución de	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.	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. 4.1. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado. 5.1. Describe las diferentes formas de conexión en la	Trabajo diario. Se calificará apto/no apto y supondrá un 20% de la nota  Controles y pruebas escritas: 80%  Sobre la nota obtenida según los anteriores criterios se podrá aplicar una reducción de hasta el 10% de la misma en función del comportamiento.

	nombres Los servidores de puerto fijo: HTTP, FTP, POP3, etc.		comunicación entre dispositivos digitales.	
--	---	--	--	--

**Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital (Parte I)**

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Criterios de Calificación
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ c</li> <li>▪ e</li> <li>▪ f</li> <li>▪ g</li> <li>▪ h</li> <li>▪ j</li> <li>▪ l</li> </ul>	<p>Organización, diseño y producción de información digital</p> <p>Presentación de trabajos: consejos prácticos</p> <p>Procesadores de texto</p> <p>Entorno de trabajo de Writer.</p> <p>Entorno de trabajo de Word</p> <p>Sangrías</p> <p>Columnas</p> <p>Configurar una página</p> <p>Presentaciones</p> <p>Cómo debe ser una presentación</p> <p>La ventana de PowerPoint</p> <p>La ventana de Impress</p> <p>Hojas de cálculo</p> <p>Aspecto de una hoja de cálculo</p> <p>Operadores, fórmulas y funciones</p> <p>Gráficos</p>	<p>1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.</p> <p>2. Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.</p>	<p>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.</p> <p>1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.</p> <p>1.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.</p> <p>2.1. Integra elementos multimedia, imagen y texto en la</p>	<p>Trabajo diario. Se calificará apto/no apto y supondrá un 20% de la nota</p> <p>Controles y pruebas escritas: 80%</p> <p>Sobre la nota obtenida según los anteriores criterios se podrá aplicar una reducción de hasta el 10% de la misma en función del comportamiento.</p>



			elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido.	.
--	--	--	--	---

**Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital (Parte II)**

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Criterios de Calificación
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ d</li> <li>▪ e</li> <li>▪ g</li> <li>▪ h</li> <li>▪ j</li> <li>▪ l</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Herramientas de creación de contenidos multimedia</li> <li>2. Imágenes de mapa de bits Características, formatos de los archivos de imagen de mapa de bits, programas de edición gráfica y visores, programas de edición gráfica on-line, GIMP 2.8.16</li> <li>3. Imágenes vectoriales Aplicaciones de las imágenes vectoriales, diseño artístico o gráfico, dibujo técnico</li> <li>4. Edición de audio El sonido: grabación, captura y reproducción, programas de reproducción, conversión y edición de audio, compresión: los códecs</li> <li>5. Edición de vídeo Reproductores de vídeo y canales de distribución, descargar vídeos de Internet</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.</li> <li>2. Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> </ol>	<p>Trabajo diario. Se calificará apto/no apto y supondrá un 20% de la nota</p> <p>Controles y pruebas escritas: 80%</p> <p>Sobre la nota obtenida según los anteriores criterios se podrá aplicar una reducción de hasta el 10% de la misma en función del comportamiento.</p>

	pantalla: screencast			
--	----------------------	--	--	--

<b>Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos</b>				
<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>	<b>Criterios de Calificación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ e</li> <li>▪ f</li> <li>▪ g</li> <li>▪ h</li> <li>▪ l</li> </ul>	<p>1. Páginas web Clasificación Funcionamiento</p> <p>2. Herramientas de publicación: gestores de contenidos</p> <p>3. El lenguaje HTML</p> <p>4. Editores de páginas web</p> <p>5. Alojamiento y transferencia de ficheros Alojamiento de sitios web Transferencia de ficheros</p> <p>6. Criterios de diseño. Estándares de publicación Estándares de publicación y accesibilidad de la información</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.</li> <li>2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.</li> <li>3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.</li> </ol>	<p>Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.</p> <p>Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.</p> <p>Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.</p> <p>Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.</p>	<p>Trabajo diario. Se calificará apto/no apto y supondrá un 20% de la nota</p> <p>Controles y pruebas escritas: 80%</p> <p>Sobre la nota obtenida según los anteriores criterios se podrá aplicar una reducción de hasta el 10% de la misma en función del comportamiento.</p>

**Bloque 6. Internet. Redes Sociales**

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Criterios de Calificación
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ c</li> <li>▪ d</li> <li>▪ e</li> <li>▪ h</li> <li>▪ j</li> <li>▪ k</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué es Internet?</li> <li>2. Cómo viaja la información por Internet</li> <li>3. El mundo electrónico</li> <li>4. Herramientas colaborativas: repositorios de documentos</li> <li>5. Redes sociales</li> <li>6. Ejemplos de repositorios de documentos</li> <li>7. Herramientas colaborativas: aplicaciones y suites ofimáticas on-line</li> <li>8. Ejemplos de aplicaciones y suites ofimáticas on-line</li> <li>9. Ejemplos de redes sociales</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.</li> <li>2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.</li> <li>3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.</li> <li>1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.</li> <li>1.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.</li> <li>2.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.</li> <li>3.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.</li> </ol>	<p>Trabajo diario. Se calificará apto/no apto y supondrá un 20% de la nota</p> <p>Controles y pruebas escritas: 80%</p> <p>Sobre la nota obtenida según los anteriores criterios se podrá aplicar una reducción de hasta el 10% de la misma en función del comportamiento.</p>