



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

ENSEÑANZA Y MODALIDAD

DEPARTAMENTO: Tecnología e Informática

MATERIA: Tecnologías de la Información y la
Comunicación 4º de E.S.O.

Curso : 2021/2022



INTRODUCCIÓN A LA MATERIA

Siete son las Competencias Claves que debe desarrollar el alumnado a lo largo de su proceso formativo:

1. **Competencia en comunicación lingüística (CCL).** Se refiere a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.
2. **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).** La primera alude a las capacidades para aplicar el razonamiento matemático para resolver cuestiones de la vida cotidiana; la competencia en ciencia se centra en las habilidades para utilizar los conocimientos y metodología científicos para explicar la realidad que nos rodea; y la competencia tecnológica, en cómo aplicar estos conocimientos y métodos para dar respuesta a los deseos y necesidades humanos.
3. **Competencia digital (CD).** Implica el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información.
4. **Aprender a aprender (CAA).** Es una de las principales competencias, ya que implica que el alumno desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.
5. **Competencias sociales y cívicas (CSC).** Hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.
6. **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).** Implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.
7. **Conciencia y expresiones culturales (CEC).** Hace referencia a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

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. Así, 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** (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
- el **sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor** (SIEP), 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.

Por último, desde la materia de Tecnologías de la Información y Comunicación se promueve un clima de respeto, convivencia y tolerancia en el ámbito de la comunicación digital, prestando especial atención a cualquier forma de acoso, rechazo o violencia; se fomenta una utilización crítica, responsable, segura y autocontrolada en su uso; se incentiva la utilización de herramientas de software libre; se minimiza el riesgo de brecha digital debida tanto a cuestiones geográficas como socioeconómicas o de género; y a perfeccionar las habilidades para la comunicación interpersonal. Todo ello con el objeto de que el alumnado adquiera las competencias claves necesarias en su formación.

A. CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO DEL I.E.S. SANTO DOMINGO

El I.E.S. Santo Domingo está situado en la localidad de El Puerto de Santa María, - Cádiz- en la calle Santo Domingo, número 29. La localidad, que tiene alrededor de 90.000 habitantes, se sitúa en plena Bahía de Cádiz y sus recursos son básicamente la agricultura, la pesca, el sector vitivinícola y el turismo, con un fuerte dominio del sector servicios que gira en torno a la principal fuente de ingresos que es el turismo. Está dotado de servicios de sanidad, un hospital provincial, trece institutos de Secundaria -nueve públicos y cuatro privados-, diecinueve centros de Educación Infantil y Primaria -doce públicos y siete privados- y un conservatorio elemental de música.

La ciudad se encuentra bien comunicada con el resto de ciudades y pueblos tanto de la Bahía como del resto de Andalucía y España: barco a Cádiz y Rota, estación de tren para poder tomar cercanías, tren Alvia, etc., y una estación de autobuses que actualmente está en proyecto de construcción junto a la del ferrocarril. El aeropuerto más cercano se encuentra en Jerez de la Frontera a 15 Km. por autovía.

El Instituto Santo Domingo es, por tanto, un centro educativo con una larga historia. Se encuentra ubicado en el corazón del centro histórico portuense en un edificio catalogado patrimonio histórico-artístico que fue levantado de nueva fábrica a finales del siglo XVII en un elegante estilo barroco andaluz. La situación en la calle Santo Domingo 29, permite que se pueda acceder a pie a la zona monumental, comercial y de servicios de El Puerto, y que él mismo sirva como reclamo cultural y educativo a la hora de dinamizar la ciudad.

La zona de influencia del instituto es muy amplia, extendiéndose desde el centro hasta la zona comercial y de servicios situada en torno a la Plaza de Toros y a la zona norte, en torno a la carretera de Fuentebravía. Los barrios son variopintos tanto en estructura del hábitat -pisos, casas unifamiliares, etc.- como a nivel socioeconómico. En ellos se ubican los dos CEIPs adscritos: Cristóbal Colón y Menesteo. Además, se recibe alumnado tanto para secundaria como bachillerato de las Nieves, Valdelagrana, El Tejar, Vistahermosa, etc. y de centros concertados como Carmelitas, Esclavas, Espíritu Santo y La Salle.

B. Elementos curriculares

1. Objetivos de materia

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 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.

La enseñanza de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación tendrá en 4º de ESO como finalidad el desarrollo de los siguientes **objetivos**:

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.

2. Contenidos : Secuenciación y temporalización

Los contenidos son aquellos conocimientos y destrezas que pretendemos que el alumnado adquiera o desarrolle a lo largo del periodo de tiempo programado, buscando que además

desarrolle sus capacidades, aprenda a hacer y aprenda a aprender para que se adapte a las continuas transformaciones que sufre nuestra sociedad.

El currículo de Tecnologías de la Información y de la Comunicación en 4º de ESO se agrupa en seis bloques, según aparece publicado en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, y 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. En la siguiente redacción se muestran dichos bloques temáticos junto con sus Criterios de Evaluación y las Competencias Clave a las que contribuyen a alcanzar:

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

- Seguridad Informática. Amenazas. Identidad digital.

Bloque 2: Ordenadores, sistemas operativos y redes

- Representación digital de la información. Equipos informáticos. Sistemas operativos. Estructuras de almacenamiento. Instalación de un sistema operativo. Entorno de los sistemas operativos. Configuración del entorno de un sistema operativo. Gestión de programas. Dispositivos periféricos.
- Redes informáticas. Acceso a Internet. Redes locales. Configuración de una red. Gestión de usuarios y permisos. Compartición de recursos. Redes virtuales.

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

- Aplicaciones de ofimática. Edición de documentos. Maquetación de documentos. Hojas de cálculo. Análisis y gestión de datos. Presentaciones. Integración de aplicaciones. Fuentes y uso del contenido. Bases de datos. Creación multimedia. Imagen digital. Uso de imágenes. Edición gráfica. Sonido digital. Edición de sonido. Vídeo digital. Producciones digitales.

Bloque 4: Seguridad informática

- Protección del sistema informático. Protección de datos personales. Protección de la información. Riesgos y seguridad en las comunicaciones.

Bloque 5:Publicación y difusión de contenidos

- Contenidos en la web. Creación y edición de contenidos web. Almacenamiento en la nube. Difusión de contenidos multimedia. Accesibilidad e intercambio de información. Páginas Web. Diseño y edición de páginas web. Lenguaje HTML. Creación y publicación de blogs.

Bloque 6:Internet, redes sociales, hiperconexión

- Internet y redes sociales. Dispositivos móviles interconectados.

c. Criterios de evaluación. Relaciones curriculares

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

Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red	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	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	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.

Bloque 2: Ordenadores, sistemas operativos y redes

Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.	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.	2.1. Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.

Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.	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.	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.	5.1 Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.

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

Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.	<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>
2. Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones	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

Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
	<p>dirigido.</p> <p>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.</p>

Bloque 4: Seguridad informática

Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.</p>	<p>1.1. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.</p> <p>1.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.</p> <p>1.3. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.</p>

Bloque 5: Publicación y difusión de contenidos

Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.</p>	<p>1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.</p>
<p>2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.</p>	<p>2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.</p> <p>2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.</p>

Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.	3.1. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.

Bloque 6: Internet, redes sociales, hiperconexión

Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.	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.	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.	.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.

D. Criterios de calificación.

Se aplicarán los siguientes criterios de calificación, ponderados por porcentajes, en cada una de las unidades didácticas desarrolladas:

Ejercicios y actividades: 80%

Actitud y participación: 20%

E. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Dadas las características de los contenidos de la asignatura, es muy difícil dar una temporalización estricta de los contenidos tal y como aparecen en las unidades didácticas pues se van trabajando muchas de ellas simultáneamente. Es por ello que el siguiente cuadro es meramente orientativo.

Primer trimestre	Unidad Didáctica 1.
Segundo trimestre	Unidad Didáctica 2
	Unidad Didáctica 6
	Unidad Didáctica 4
	Unidad didáctica 6
Las unidades didácticas 3, 5, 7 y 8 se impartirá entre los tres trimestres.	

Esta secuenciación es susceptible de modificaciones para adaptarse a las características del alumnado y a los medios con los que se pueda contar.

UNIDAD 1: Equipos informáticos y sistemas operativos

OBJETIVOS

1. Estar familiarizado con los conceptos y procedimientos propios de la representación y tratamiento digital de la información.
2. Conocer la estructura básica de los equipos informáticos y la interrelación existente entre cada una de las partes que los constituyen.
3. Conocer las funciones básicas de los sistemas operativos, los tipos más habituales que existen y la interfaz que presentan para interaccionar con los usuarios.
4. Distinguir entre los diferentes dispositivos de almacenamiento de la información en función de los principios científicos en los que basan su funcionamiento, de su capacidad y de su adaptación a la aplicación concreta que se pretenda realizar con ellos y familiarizarse con los conceptos relacionados con el almacenamiento de archivos, como «particiones», «sistema de archivos», etc.
5. Saber instalar Windows y Ubuntu en un equipo informático, manejar adecuadamente su interfaz gráfica, configurar las opciones básicas en ambos y conocer los procedimientos de ejecución de programas en cada uno de ellos.
6. Conocer el modo de conectar los periféricos más habituales a los ordenadores, configurando las opciones precisas e instalando el software necesario, de manera que sean funcionales.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD / CRITERIOS DE EVALUACIÓN / ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	CC
La representación digital de la	1. Conocer las diferencias entre los sistemas analógicos y digitales y	1.1. Distingue las particularidades de los sistemas analógicos frente a	CCL, CMCT,

<p>información.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Electrónica analógica y electrónica digital. - Representación de la información. - Sistemas de numeración. - Sistema binario. <p>Equipos informáticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El ordenador y sus componentes. - Tipos de ordenadores. - Arquitectura de un ordenador. <p>Sistemas operativos.</p> <p>- ¿Qué es un sistema operativo?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de sistemas operativos. - Funciones principales. - Interfaz gráfico de usuario e intérprete de comandos. 	<p>manejar con soltura los métodos de representación de la información, así como el sistema de numeración binario y las operaciones básicas que puedan realizarse con él.</p>	<p>las de los sistemas digitales.</p> <p>1.2. Conoce los términos «bit» y «byte», los utiliza con precisión y establece una relación entre ambos.</p> <p>1.3. Maneja con soltura las diferentes unidades de medida de capacidad de almacenamiento de información en formato digital.</p> <p>1.4. Conoce las características básicas de los sistemas de numeración decimal, o hexadecimal y binario.</p> <p>1.5. Es capaz de efectuar cambios sencillos entre las bases diez y binaria.</p>	<p>CD, CAA, CSYC, SIEP</p>
<p>Estructura física y lógica de almacenamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Almacenamiento de la información. 	<p>2. Diferenciar entre hardware y software, y analizar la arquitectura de los diferentes tipos de equipos informáticos, sus componentes principales y la interrelación entre ellos.</p>	<p>2.1. Define correctamente los conceptos de hardware y software.</p> <p>2.2. Enumera los diferentes tipos de ordenadores y menciona sus características básicas.</p> <p>2.3. Conoce los diferentes elementos que constituyen la arquitectura de un ordenador, sus funciones básicas y la interrelación entre ellos.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Particiones de disco. - Sistema de archivos. - Organización de archivos. <p>Instalación de Windows.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consideraciones previas. - Arrancar desde el soporte de instalación. - Pasos previos a la instalación. 	<p>3. Comprender el cometido de los sistemas operativos en el funcionamiento de un ordenador, así como las diferentes formas de acceso a las funciones disponibles.</p>	<p>3.1. Sabe cuáles son las funciones principales de un sistema operativo.</p> <p>3.2. Conoce diferentes tipos de sistemas operativos y el ámbito de aplicación de cada uno de ellos.</p> <p>3.3. Maneja el interfaz gráfico de Windows y de Ubuntu y el intérprete de comandos en cada uno de ellos.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar particiones. - Seguir el asistente de instalación. <p>Instalación de Ubuntu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Características de Ubuntu. - Probar e instalar Ubuntu. - Preparar el espacio del disco. - Especificar las particiones manualmente. - Completar la instalación. <p>Entorno de los</p>	<p>4. Distinguir los diferentes sistemas de almacenamiento de información, los principios físicos que los gobiernan, así como las operaciones básicas que pueden realizarse sobre ellos para personalizar la gestión de los archivos que almacenen.</p>	<p>4.1. Comprende los diferentes conceptos involucrados en la estructura física de las unidades de almacenamiento.</p> <p>4.2. Maneja con corrección los elementos propios de la estructura lógica de los dispositivos de almacenamiento.</p> <p>4.3. Sabe qué es una partición y el procedimiento para crearla en Windows.</p> <p>4.4. Menciona diferentes sistemas de archivos asociándolos a los sistemas operativos que los manejan.</p> <p>4.5. Gestiona con soltura los archivos almacenados en</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA</p>

<p>sistemas operativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestor de arranque. <p>Inicio de sesión.</p>		<p>un disco, tanto desde el explorador de archivos como desde el intérprete de comandos.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - El escritorio y las aplicaciones. - Utilidades de los sistemas operativos. - Cerrar la sesión. <p>Configuración del entorno del sistema operativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas de configuración. 	<p>5. Conocer el procedimiento de instalación de Windows y Ubuntu en un ordenador, así como la forma de preparar el disco en el que han de ser instalados para ajustar dicha instalación a los requerimientos deseados.</p>	<p>5.1. Sabe instalar Windows en un equipo informático.</p> <p>5.2. Sabe preparar las particiones en un disco para poder instalar distintos sistemas operativos en un mismo equipo.</p> <p>5.3. Sabe instalar la distribución Ubuntu en un ordenador.</p>	<p>CCL, CD, CA, CEC</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Personalizar el entorno. - Administrar el sistema operativo. <p>Gestión de programas.</p> <p>Programas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instalar o desinstalar programas en Linux. - Orígenes del software. - Instalar programas en Windows. - Android. 	<p>6. Manejar con competencia las opciones básicas de los sistemas operativos instalados en un mismo equipo informático.</p>	<p>6.1. Comprende las diferentes opciones mostradas en el gestor de arranque.</p> <p>6.2. Maneja las aplicaciones básicas que vienen integradas en los diferentes sistemas operativos instalados.</p> <p>6.3. Utiliza con destreza las utilidades de gestión que proporcionan los sistemas operativos.</p>	<p>CCL, CD</p>
<p>Instalación de programas periféricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conectar un periférico 	<p>7. Configurar el entorno de los sistemas operativos instalados adecuándolo a los requisitos personales</p>	<p>7.1. Es capaz de personalizar el escritorio de trabajo en los diferentes sistemas operativos</p>	<p>CD, CSYC, CEC</p>

<p>al ordenador.</p> <p>- Instalar el driver de un dispositivo.</p>	<p>establecidos.</p>	<p>instalados.</p> <p>7.2. Conoce las opciones de administración que ofrecen los diferentes sistemas operativos y sabe utilizarlas en el momento que sea necesario.</p>	
	<p>8. Gestionar de manera adecuada los programas instalados en un equipo informático.</p>	<p>8.1. Conoce y utiliza con corrección el concepto de «programa».</p> <p>8.2. Sabe instalar y desinstalar programas en Windows y en Ubuntu.</p> <p>8.3. Describe con corrección el procedimiento de instalación de programas en dispositivos Android.</p>	<p>CD</p>
	<p>9. Conectar e instalar con destreza los periféricos más habituales en un ordenador.</p>	<p>9.1. Conoce y clasifica los periféricos más habituales.</p> <p>9.2. Conecta con habilidad diferentes tipos de periféricos a un equipo informático.</p> <p>9.3. Sabe cuál es el mecanismo de instalación de drivers para un dispositivo dado.</p>	<p>CCL, CD, CSYC, SIEP</p>

MÍNIMOS EXIGIBLES

- Conocer las diferencias entre los sistemas analógicos y digitales y manejar con soltura los métodos de representación de la información, así como el sistema de numeración

binario y las operaciones básicas que puedan realizarse con él.

- Diferenciar entre hardware y software, y analizar la arquitectura de los diferentes tipos de equipos informáticos, sus componentes principales y la interrelación entre ellos.
- Comprender el cometido de los sistemas operativos en el funcionamiento de un ordenador, así como las principales formas de acceso a las funciones disponibles
- Distinguir los diferentes sistemas de almacenamiento de información y las operaciones básicas que pueden realizarse sobre ellos.
- Manejar las opciones básicas de los sistemas operativos instalados en un mismo equipo informático.
- Conectar e instalar los periféricos más habituales en un ordenador.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Realización de los ejercicios y de las actividades propuestos durante el desarrollo de la unidad.
- Observación de la actitud y de la participación durante el desarrollo de las clases.
- Pruebas teórica y práctica.

UNIDAD 2: Redes.

OBJETIVOS

1. Utilizar con corrección los diferentes conceptos relacionados con redes, tanto referentes a dispositivos físicos como a procedimientos y estructuras lógicas.
2. Analizar los diferentes parámetros de configuración de una red de área local, los elementos indispensables para lograr la conexión y los procedimientos básicos de conexión a Internet en los sistemas operativos estudiados.
3. Saber qué tipo de parámetros pueden ser modificados a través del acceso a la configuración del router.
4. Conocer el procedimiento para compartir recursos en una red local, haciendo énfasis en los aspectos relacionados con la seguridad del tráfico de información.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD / CRITERIOS DE EVALUACIÓN / ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	CC
<p>Redes informáticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es una red? - Tipos de redes. - Conceptos básicos sobre redes. <p>Creación de redes locales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos físicos de interconexión. 	<p>1. Conocer qué es una red informática, los distintos tipos que existen, su clasificación y los conceptos básicos que intervienen en su configuración.</p>	<p>1.1. Define con corrección el concepto de red informática.</p> <p>1.2. Clasifica los diferentes tipos de redes según su alcance, según su privacidad y según su relación funcional.</p> <p>1.3. Maneja con precisión los conceptos que intervienen en la</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Red cableada. - Red inalámbrica. - Red eléctrica. <p>Configuración de una red.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adaptadores de red. - Router. - Conexión de una red wifi. 		configuración de una red.	
<p>Acceso a la red Internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es Internet? - Tecnologías de acceso a Internet. - Proveedor de servicios a Internet. - Navegadores. <p>Configuración de un router wifi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Características del router. - Acceder al router. - Seguridad en la conexión wifi. - Abrir los puertos del router. <p>Intercambio de información entre dispositivos móviles.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos móviles. 	<p>2. Familiarizarse con el proceso de creación de redes, con los equipos necesarios para ello y las diferentes topologías disponibles.</p>	<p>2.1. Distingue los diferentes dispositivos físicos de interconexión de equipos: tarjetas de red, router, cables de red, conmutadores y concentradores.</p> <p>2.2. Conoce las particularidades de las redes cableadas y las diferentes topologías posibles.</p> <p>2.3. Describe las características de las redes inalámbricas.</p> <p>2.4. Sabe el procedimiento para conseguir que la red eléctrica pueda ser utilizada como línea digital de alta velocidad.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de conexión 	<p>3 Conocer los elementos y procedimientos</p>	<p>3.1. Accede de forma autónoma a la</p>	<p>CCL, CMCT,</p>

<p>inalámbrica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hogar conectado. <p>Gestión de usuarios y permisos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de usuarios. - Crear una cuenta de usuario. - Permisos de archivos y carpetas. - Ver o modificar los permisos. 	<p>necesarios para realizar una configuración de una red informática.</p>	<p>configuración de la red en Windows y en Ubuntu.</p> <p>3.2. Comprende la utilidad del router y puede definir con precisión los conceptos de SSID, seguridad WEP o WPA y contraseña de acceso.</p> <p>3.3. Sabe cómo conectar un equipo informático a una red wifi.</p>	<p>CD, CAA</p>
<p>Compartir los recursos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compartir archivos y carpetas en Windows. - Compartir recursos en Ubuntu. <p>Redes virtuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Red VLAN. - Red VPN. 	<p>4. Acceder de forma autónoma a Internet, distinguiendo las posibles tecnologías disponibles para ello y utilizando el software preciso para lograrlo.</p>	<p>4.1. Explica con rigor qué es Internet.</p> <p>4.2. Enumera los diferentes tipos de acceso a Internet y comenta las particularidades de cada uno de ellos.</p> <p>4.3. Sabe qué es un proveedor de servicios de Internet y valora las distintas características que llevan a elegir uno u otro.</p> <p>4.4. Maneja diferentes navegadores para visualizar páginas web.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC</p>

	<p>5. Saber cómo acceder a la configuración de un router wifi y comprender el significado de los parámetros básicos que intervienen en dicha configuración.</p>	<p>5.1. Conoce el procedimiento de acceso a un router wifi.</p> <p>5.1. Localiza el lugar en el que poder cambiar u ocultar el campo ESSID.</p> <p>5.1. Sabe cuáles son las diferentes opciones de encriptación de una red.</p> <p>5.1. Entiende qué es el cifrado MAC.</p> <p>5.1. Comprende cómo se pueden abrir o cerrar los puertos en el router y cuál es su función.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA</p>
	<p>6. Estar al tanto de los diferentes modos de intercambio de información entre dispositivos móviles.</p>	<p>6.1. Identifica los dispositivos móviles más habituales con los que un ordenador puede intercambiar información.</p> <p>6.2. Conoce los diferentes tipos de conexión inalámbrica y las particularidades de cada uno de ellos.</p> <p>6.3. Comprende el término domótica y ejemplifica su implementación en una casa.</p>	<p>CL, CMCT, CD, CAA, CSYC, SIEP</p>

	<p>7. Comprender el sentido que tiene la gestión de usuarios y de los correspondientes permisos y conocer el procedimiento para hacerlo.</p>	<p>7.1. Distingue entre los diferentes tipos de usuarios de un equipo informático.</p> <p>7.2. Sabe crear una cuenta de usuario.</p> <p>7.3. Conoce los diferentes niveles de permisos que pueden ser asignados a un determinado usuario.</p> <p>7.4. Sabe cómo ver y modificar los permisos de un usuario.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC</p>
	<p>8. Interiorizar los procedimientos necesarios para compartir recursos en una red informática.</p>	<p>8.1. Comparte archivos y carpetas en Windows y en Ubuntu de forma autónoma, escogiendo la opción de seguridad más apropiada a la situación concreta en que lo hace.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC, SIEP</p>
	<p>9. Comprender el concepto de redes virtuales, sus tipos y su funcionalidad.</p>	<p>9.1. Entiende el concepto de red virtual.</p> <p>9.2. Clasifica las redes virtuales en función de cómo es su gestión.</p> <p>9.3. Define red VPN con rigor y comprende su utilidad.</p> <p>9.4. Comprende el procedimiento que habría</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC, SIEP</p>

		que seguir para configurar un servidor en Linux o en Windows.	
--	--	---	--

MÍNIMOS EXIGIBLES

- Conocer qué es una red informática, los distintos tipos que existen, su clasificación y los conceptos básicos que intervienen en su configuración.
- Acceder de forma autónoma a Internet, distinguiendo las posibles tecnologías disponibles para ello y utilizando el software preciso para lograrlo.
- Estar al tanto de los diferentes modos de intercambio de información entre dispositivos móviles..

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Realización de los ejercicios y las actividades propuestos durante el desarrollo de la unidad.
- Observación de la actitud y la participación durante el desarrollo de las clases.
- Prueba escrita.
- Prueba práctica

UNIDAD 3: Ofimática.

OBJETIVOS

1. Emplear adecuadamente las herramientas de LibreOffice/OpenOffice Writer en la elaboración de textos enriquecidos con contenidos visuales.
2. Utilizar las posibilidades que ofrece LibreOffice/OpenOffice Calc para realizar un tratamiento sencillo de datos y mostrar el resultado en forma de gráficos.
3. Saber realizar presentaciones con LibreOffice/OpenOffice Impress, utilizando los recursos de presentación que ofrece, valorando críticamente la inclusión de efectos visuales.
4. Estar al tanto de otras herramientas informáticas que puedan sustituir o complementar a las estudiadas, tanto si son aplicaciones de escritorio como si lo son online.
5. Realizar trabajos originales, empleando solo aquellos recursos cuya licencia lo permita y, en su caso, citando adecuadamente, los contenidos ajenos.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD / CRITERIOS DE EVALUACIÓN / ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	CC
Aplicaciones de la ofimática. - Los paquetes	1. Conocer las diferentes opciones de paquetes ofimáticos, tanto de escritorio como online.	1.1. Enumera diferentes tipos de paquetes ofimáticos. 1.2. Conoce el procedimiento para crear	CCL, CD, CAA,

<p>ofimáticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo colaborativo. <p>Edición de documentos con LibreOffice/OpenOffice Writer.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesadores de 		<p>documentos empleando herramientas online.</p> <p>1.3. Sabe cómo organizar un trabajo colaborativo en grupo empleando las herramientas de Google Drive.</p>	<p>CSYC</p>
<p>texto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La interfaz de usuario de LibreOffice/OpenOffice Writer. - Darle formato al documento. <p>Imágenes con LibreOffice/OpenOffice Writer.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Insertar imágenes. - Modificar el tamaño de una imagen. - Ajustar el texto alrededor de una imagen. 	<p>2. Manejar con autonomía y destreza el editor de textos LibreOffice/OpenOffice Writer y utilizarlo para dar formato a textos escritos.</p>	<p>2.1. Utiliza con competencia las opciones disponibles en la interfaz de usuario de LibreOffice/OpenOffice Writer.</p> <p>2.2. Sabe dar formato a un documento de texto en LibreOffice/OpenOffice Writer.</p>	<p>CCL, CD, CAA, CEC</p>
	<p>3. Insertar imágenes en documentos de texto, modificando su formato para adaptarlo a los requerimientos solicitados.</p>	<p>3.1. Sabe insertar imágenes en a un documento de texto en LibreOffice/OpenOffice Writer.</p> <p>3.2. Modifica el tamaño de una imagen en un</p>	<p>CCL, CD, CAA, CEC</p>

<p>Maquetación de documentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar tablas. - Usar plantillas. - Crear índice de contenidos. - Insertar encabezado y pie de página. 		<p>documento de texto adaptándolo al texto que la acompaña.</p> <p>3.3. Ajusta el texto alrededor de una imagen de forma que el documento gane en claridad y su apariencia sea atractiva.</p>	
<p>Hojas de cálculo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de datos. - Tipos de operadores. - Aplicar formato condicional. - Convertir texto en tabla. <p>Análisis y gestión de datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear bases de datos. - Insertar gráficos. - Insertar diagramas. 	<p>4. Maquetar adecuadamente los documentos en LibreOffice/OpenOffice Writer.</p>	<p>4.1. Utiliza tablas en los documentos creados y modifica con solvencia sus propiedades para adaptarlas a la función que posean en cada momento.</p> <p>4.2. Emplea plantillas para mantener la coherencia en el formato de un documento escrito.</p> <p>4.3. Sabe crear un índice de contenidos.</p> <p>4.4. Inserta encabezados y pies de página cuando sea necesario.</p> <p>4.5. Numera las páginas</p>	<p>CCL, CD, CAA, CEC</p>

<p>Presentaciones.</p>		<p>cuando sea preciso.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Animar transiciones de diapositivas. - Guardar una presentación como una página web. - Crear un gif animado. - Insertar un vídeo en una diapositiva. - Imprimir presentaciones. <p>Presentaciones en la red.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear una presentación en Prezi. - Dar formato a la presentación. 	<p>5. Conocer la utilidad de las hojas de cálculo y los conceptos básicos que permiten realizar operaciones sencillas con ellas.</p>	<p>5.1. Distingue entre los diferentes tipos de datos, valores constantes y fórmulas y sabe utilizarlos de forma autónoma.</p> <p>5.2. Emplea con corrección los distintos tipos de operadores, aritméticos, relacionales, de rango o de unión.</p> <p>5.3. Aplica formato condicional a un rango cuando sea necesario.</p> <p>5.4. Conoce el procedimiento para crear una tabla a partir de un texto.</p>	<p>CCL, CMCT , CD, CAA, CEC</p>
<p>Integración de aplicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guardar un documento como archivo de Microsoft 	<p>6. Utilizar LibreOffice/OpenOffice Calc para analizar y gestionar de forma autónoma secuencias de datos.</p>	<p>6.1. Sabe crear bases de datos en una hoja de cálculo.</p> <p>6.2. Inserta gráficos a partir de los datos expuestos en una hoja de cálculo.</p> <p>6.3. Conoce el</p>	<p>CCL, CMCT , CD, CAA, CSYC</p>

<p>Office Word.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajar con archivos de Adobe Acrobat. 		<p>procedimiento para insertar diagramas en una hoja de cálculo.</p>	<p>, SIEP, CEC</p>
<p>Acrobat.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Insertar elementos en LibreOffice/OpenOffice Writer. <p>Fuentes y uso del contenido.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Licencias. - Citar obras en un documento. - Citar figuras en un documento. - Normas APA. 	<p>7. Hacer uso de LibreOffice/OpenOffice Impress para crear presentaciones dinámicas y exportar el resultado a diferentes formatos.</p>	<p>7.1. Crea presentaciones utilizando Impress y es capaz de animar correctamente y con criterio la transición entre las diapositivas.</p> <p>7.2. Sabe guardar una presentación como una página web.</p> <p>7.3. Es capaz de crear un gif animado para incorporar a una presentación creada con Impress.</p> <p>7.4. Inserta vídeos en las diapositivas que lo requieran.</p> <p>7.5. Conoce el procedimiento y las opciones disponibles para imprimir las presentaciones creadas.</p>	<p>CCL, CD, CAA, CSYC , SIEP, CEC</p>
	<p>8. Conocer la existencia y funcionalidades de Prezi</p>	<p>8.1. Sabe crear una cuenta en Prezi.</p>	<p>CCL,</p>

	<p>como aplicación online que permite realizar presentaciones animadas.</p>	<p>8.2. Utiliza Prezi para crear presentaciones sencillas con animaciones.</p> <p>8.3. Modifica las propiedades de la animación para ganar en vistosidad y en claridad.</p>	<p>CD, CAA, CSYC , SIEP, CEC</p>
	<p>9. Saber integrar los productos de distintas aplicaciones en la creación de un documento original.</p>	<p>9.1. Es capaz de crear un documento creado con Writer con formato de Word.</p> <p>9.2. Sabe trabajar con documentos de Adobe Acrobat y conoce las limitaciones que tiene.</p> <p>9.3. Inserta adecuadamente datos provenientes de Calc en un documento de Writer.</p> <p>9.4. Incorpora imágenes de LibreOffice/OpenOffice Draw en archivos de texto creados con Writer.</p> <p>9.5. Añade diagramas creados en Calc en</p>	<p>CCL, CD, CAA, CSYC , CEC</p>

		documentos de texto de Writer.	
	10. Utilizar los recursos ajenos en los propios trabajos de acuerdo a la licencia de uso y, en su caso, citando la fuente de los contenidos con corrección.	<p>10.1. Conoce los diferentes tipos de licencia de contenidos y emplea los recursos ajenos de acuerdo a ellas.</p> <p>10.2. Sabe citar obras y figuras en documentos propios.</p> <p>10.3. Recurre a las normas APA para citar obras ajenas en trabajos propios.</p>	CCL, CD, CAA, CSYC , SIEP

MÍNIMOS EXIGIBLES

- Conocer las diferentes opciones de paquetes ofimáticos, tanto de escritorio como online
- Manejar con autonomía y destreza un editor de textos para dar maquetar y dar formato a textos escritos.
- Insertar imágenes en documentos de texto, modificando su formato para adaptarlo a los requerimientos solicitados
- Conocer la utilidad de las hojas de cálculo y los conceptos básicos que permiten realizar operaciones sencillas con ellas.
- Hacer uso de un programa de presentaciones para crear presentaciones dinámicas y exportar el resultado a diferentes formatos.
- Saber integrar los productos de distintas aplicaciones en la creación de un documento original.

- Utilizar los recursos ajenos en los propios trabajos de acuerdo a la licencia de uso y, en su caso, citando la fuente de los contenidos con corrección.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Realización de los ejercicios y las actividades propuestos durante el desarrollo de la unidad.
- Observación de la actitud y la participación durante el desarrollo de las clases.
- Prueba práctica.

UNIDAD 4: Bases de datos

OBJETIVOS

1. Conocer la organización interna de la información contenida en una base de datos.
2. Estar familiarizado con el entorno de trabajo de los gestores de bases de datos de Microsoft (Access) o de OpenOffice (Base) y acceder a las opciones más comunes de forma rápida y segura.
3. Conocer la estructura de tablas en la que se configura una base de datos relacional, ser capaz de crearlas, modificarlas, darles formato y ordenarlas.
4. Establecer relaciones entre tablas de datos diferentes y modificar dichas relaciones.
5. Extraer información de una base de datos a través de consultas, conociendo los procedimientos involucrados en su creación y activación, en la elaboración de los criterios de búsqueda y su posterior almacenamiento.
6. Utilizar los formularios como método para visualizar y trabajar con la información almacenada en una base de datos.
7. Emplear los informes para imprimir datos de las tablas o de las consultas realizadas.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD / CRITERIOS DE EVALUACIÓN / ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	CC
Bases de datos. - ¿Qué es una base de datos? - Entorno de trabajo de LibreOffice/OpenOffice	1. Familiarizarse con el propósito de las bases de datos y con el entorno de trabajo que presentan LibreOffice/OpenOffice Base y Microsoft Access.	1.1. Enumera alguna de las herramientas que caracterizan a los gestores de bases de datos. 1.2. Conoce qué es una base de datos y menciona	CCL, CD, CAA, CSYC, SIEP

<p>Base.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entorno de trabajo de Microsoft Office Access. <p>Trabajar con una base de datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear una base de datos. - Abrir y cerrar una base de datos. 		<p>los diferentes objetos que la componen y su funcionalidad.</p> <p>1.3. Identifica las herramientas básicas en los entornos de trabajo de LibreOffice/OpenOffice Base y Microsoft Access.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Abrir y cerrar una base de datos. - Abrir y cerrar una tabla. - Registros, campos y datos. <p>Agregar y modificar datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de datos. - Desplazar el cursor por la tabla. - Modificar y borrar datos. 	<p>2. Realizar con autonomía las operaciones elementales con los gestores de bases de datos Microsoft Access y LibreOffice/OpenOffice Base.</p>	<p>2.1. Sabe crear una base de datos.</p> <p>2.2. Abre y cierra una base de datos sobre la que esté trabajando.</p> <p>2.3. Conoce el procedimiento para abrir y cerrar una tabla.</p> <p>2.4. Define con propiedad los conceptos de registros, campos y datos y los emplea correctamente.</p>	<p>CCL, CD</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Borrar registros. - Añadir nuevos registros. <p>Organizar y buscar datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenar registros. - Buscar datos. - Filtrar registros. 	<p>3. Conocer los procedimientos necesarios para agregar y modificar datos en una base de datos.</p>	<p>3.1. Distingue entre los diferentes tipos de datos que pueden almacenarse en una BD.</p> <p>3.2. Conoce las formas para desplazarse por el contenido de una tabla utilizando ratón o teclado.</p> <p>3.3. Modifica y borra datos de una tabla con autonomía.</p>	<p>CCL, CD, CAA</p>

<p>Crear tablas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estructura de tabla. - Llave primaria de una tabla. - Crear una tabla. 		<p>3.4. Sabe borrar registros y conoce las implicaciones que conlleva tal acción.</p> <p>3.5. Puede añadir registros en una tabla.</p>	
<p>Trabajar con varias tablas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Copiar una tabla. - Anexar datos de diferentes tablas. - Relación entre tablas. - Relacionar dos tablas. <p>Consultas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Activar y cerrar una consulta. - ¿Cómo funciona una consulta? - Crear una consulta. - Comprobar y guardar una consulta. <p>Trabajar con consultas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modificar una consulta. - Especificar un criterio de ordenación y cambiar la posición de los campos. - Utilizar comodines. - Usar operadores de 	<p>4. Ejecutar con autonomía operaciones de búsqueda y organización de datos.</p>	<p>4.1. Ordena los registros en función de diversos criterios dados.</p> <p>4.2. Utiliza la opción de búsqueda empleando las opciones que la delimitan.</p> <p>4.3. Establece los parámetros adecuados para filtrar los registros.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC</p>
	<p>5. Crear tablas en una base de datos escogiendo la estructura más adecuada a las necesidades de la tarea concreta.</p>	<p>5.1. Asigna las propiedades básicas de las tablas en función de los tipos de campos que contienen, de la longitud, de si es o no requerida la entrada o de si tiene o no un valor predeterminado.</p> <p>5.2. Comprende la utilidad de la llave primaria de una tabla y su relevancia, y la emplea con destreza.</p> <p>5.3. Pone en práctica el procedimiento que lleva a crear tablas de forma que se adecuen a la estructura programada.</p>	<p>CCL, CD, CAA</p>

<p>comparación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar consultas en varias tablas. <p>Consultas con varios criterios.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cumplir criterios simultáneos. - Cumplir, al menos, un criterio. <p>Formularios.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Activar y cerrar un formulario. - Cerrar un formulario. - Crear un formulario. 	<p>6. Estar al tanto de las operaciones que pueden realizarse si se trabaja con varias tablas y ponerlas en práctica en los casos requeridos.</p>	<p>6.1. Sabe copiar una tabla, con o sin datos, y entiende la utilidad que puede tener.</p> <p>6.2. Conoce cómo anexar datos procedentes de diferentes tablas.</p> <p>6.3. Comprende la utilidad del establecimiento de relaciones entre varias tablas de una base de datos.</p> <p>6.4. Es capaz de relacionar varias tablas para lograr que se comporten como si fuera una sola.</p>	<p>CCL, CMCT, , CD, CAA</p>
<p>Informes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Activar e imprimir un informe. - Cerrar un informe. - Crear un informe. <p>Modificar formularios e informes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estructura de un formulario. - Estructura de un informe. - Modificar el diseño de formularios e informes. 	<p>7. Comprender la utilidad de las consultas en una base de datos y realizar las operaciones necesarias para crearlas.</p>	<p>7.1. Sabe activar y cerrar una consulta existente en la base de datos.</p> <p>7.2. Comprende el funcionamiento interno de las consultas, estudiando en cada caso concreto su ventana de diseño.</p> <p>7.3. Crea consultas desde una ventana de diseño vacía o, en su caso, utilizando el asistente.</p> <p>7.4. Sabe comprobar si la consulta creada está bien construida y guardarla en este caso.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC</p>

	<p>8. Realizar las acciones más comunes para trabajar de forma efectiva con las consultas en una base de datos.</p>	<p>8.1. Sabe modificar una consulta ya creada.</p> <p>8.2. Conoce cómo especificar los criterios de ordenación y cambiar la posición de los campos en las consultas creadas.</p> <p>8.3. Entiende la utilidad de los comodines y los emplea con solvencia en el establecimiento de los criterios de las consultas.</p> <p>8.4. Conoce cuáles son los operadores de comparación y los incorpora en la definición de las consultas que crea.</p> <p>8.5. Comprende el procedimiento para realizar consultas en varias tablas y lo pone en práctica cuando se necesita.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC</p>
	<p>9. Emplear los recursos necesarios para realizar consultas que precisen varios criterios.</p>	<p>9.1. Conoce los operadores que permiten cumplir criterios simultáneos y utilizarlos cuando es necesario.</p> <p>9.2. Sabe cómo establecer las condiciones para que la consulta incluya los datos que cumplan, al menos, un</p>	<p>CCL, CMCT , CD, CAA</p>

		criterio.	
	10. Utilizar los formularios en las bases de datos en las que trabaje el alumnado para visualizar de forma adecuada los datos almacenados en la tabla.	10.1. Sabe activar y cerrar un formulario ya creado en una base de datos. 10.2. Entiende el procedimiento para crear un formulario y lo pone en práctica para resolver tareas concretas que se le encomienden.	CCL, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC
	11. Hacer uso de los informes de forma autónoma para presentar en formato impreso una información seleccionada procedente de una base de datos.	11.1. Conoce el procedimiento para activar, cerrar e imprimir un informe ya existente en la base de datos y lo pone en práctica cuando es requerido. 11.2. Sabe crear un informe escogiendo los criterios que mejor se adapten a los requisitos que se le solicitan en cada tarea concreta.	CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC
	12. Manejar con soltura las opciones de modificación de formularios e informes ya creados en la base de datos.	12.1. Utilizar la vista de diseño para ver cuál es la estructura de un formulario o de un informe. 12.2. Realizar las operaciones precisas para modificar el diseño de formularios e informes.	CCL, CD, CAA, CEC

MÍNIMOS EXIGIBLES

- Familiarizarse con el propósito de las bases de datos y con su entorno de trabajo
- Realizar con autonomía las operaciones elementales con los gestores de bases de datos
- Conocer los procedimientos necesarios para agregar y modificar datos en una base de datos
- Ejecutar con autonomía operaciones de búsqueda y organización de datos.
- Crear tablas en una base de datos escogiendo la estructura más adecuada a las necesidades de la tarea concreta
- Comprender la utilidad de las consultas en una base de datos y realizar las operaciones necesarias para crearlas

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Realización de los ejercicios y las actividades propuestos durante el desarrollo de la unidad.
- Observación de la actitud y la participación durante el desarrollo de las clases.
- Pruebas prácticas.

UNIDAD 5: Multimedia

OBJETIVOS

1. Conocer los diferentes tipos de creaciones multimedia y utilizar las herramientas necesarias para la generación de contenidos originales.
2. Asimilar los conceptos relacionados con imagen digital y emplearlos con autonomía en la edición y retoque de fotografías utilizando Gimp.
3. Comprender los aspectos técnicos más relevantes de audio digital y utilizar Audacity para editar archivos de sonido y realizar tareas creativas con ellos.
4. Manejar con soltura los conceptos básicos relacionados con la creación de vídeo y, en particular, de vídeo digital, y utilizar Windows Movie Maker y OpenShot Video Editor para realizar las tareas creativas encomendadas.
5. Conocer los diversos modos de difusión de contenidos imágenes, sonidos y vídeos y emplearlos con criterio formado para distribuir las propias creaciones.

CONTENIDOSCONTENIDOS DE LA UNIDAD / CRITERIOS DE EVALUACIÓN / ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	CC
Creaciones multimedia. - ¿Qué son las creaciones multimedia? - Aplicaciones multimedia interactivas.	1. Conocer el procedimiento genérico de creación de contenidos multimedia, así como los diversos tipos de aplicaciones multimedia que existen.	1.1. Enumera las etapas del proceso de creación multimedia. 1.2. Es capaz de poner ejemplos de distintos tipos de aplicaciones multimedia.	CCL, CD, CAA, CSYC
Imagen digital. - ¿Qué es la imagen	2. Manejar con soltura los conceptos relacionados con	2.1. Define con corrección el	CCL,

<p>digital?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Píxel y megapíxel. - Tipos de imágenes. - Características de una imagen digital. <p>Edición gráfica y formatos de imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un editor gráfico? - Formatos gráficos. - Formatos de imágenes. <p>Parámetros de las fotografías digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el retoque fotográfico? <p>Fotomontaje con Gimp.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El fotomontaje y sus pasos. <p>Retoque fotográfico con Gimp.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eliminar el efecto de ojos rojos. - Fondo en blanco y negro con detalles de color. - Clonar para duplicar 	<p>la imagen digital.</p>	<p>concepto de píxel.</p> <p>2.2. Conoce diferentes tipos de imágenes digitales y sus características básicas.</p> <p>2.3. Sabe cuáles son las características de una imagen digital, las define con corrección y las utiliza apropiadamente.</p>	<p>CMCT , CD, CAA</p>
	<p>3. Estar al tanto de los diferentes tipos de editores gráficos así como de los distintos tipos de formatos gráficos más comunes.</p>	<p>3.1. Distingue los tipos de aplicaciones destinadas al tratamiento gráfico, enumerando sus características más representativas.</p> <p>3.2. Caracteriza adecuadamente los diferentes tipos de formatos de imágenes.</p> <p>3.3. Utiliza adecuadamente las opciones de exportar y de guardar en función de la acción que sea necesario realizar.</p>	<p>CCL, CD, CAA, SIEP</p>
	<p>4. Definir y utilizar adecuadamente los distintos parámetros relacionados con fotografía digital.</p>	<p>4.1. Utiliza con corrección los conceptos de filtros y capas.</p> <p>4.2. Selecciona y modifica con competencia las diversas características relacionadas con el color.</p>	<p>CCL, CMCT , CD, CAA, CEC</p>

<p>o eliminar elementos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eliminar imperfecciones. <p>Sonido digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el sonido digital? - Formatos de audio digital. - Reproductores de sonido. <p>Edición de sonido con Audacity.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es Audacity? - Editar el sonido. - Grabar con el micrófono. - Editar una pista. - Mezclar sonidos. - Añadir efectos. - Guardar el proyecto. 	<p>5. Realizar de forma autónoma fotomontajes y retoque fotográfico con Gimp.</p>	<p>5.1. Emplea las herramientas de selección, las capas y las opciones de color en la realización creativa de fotomontajes.</p> <p>5.2. Sabe eliminar el efecto de ojos rojos en las fotografías.</p> <p>5.3. Realiza composiciones creativas poniendo detalles de color sobre fondos en blanco y negro.</p> <p>5.4. Utiliza la herramienta de clonación para duplicar o eliminar elementos.</p> <p>5.5. Conoce el procedimiento para eliminar imperfecciones en una fotografía.</p>	<p>CD, CAA, SIEP, CEC</p>
<p>Sonido en la web y podcast.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Música en streaming. - Radio online. - Podcast. - Suscripción a una fuente web. 	<p>6. Manejar con seguridad los conceptos relacionados con el audio digital y con los diferentes tipos de archivos de sonido disponibles.</p>	<p>6.1. Explica el proceso de digitalización de un sonido.</p> <p>6.2. Escoge el formato de audio más adecuado en función del uso que se le vaya a dar.</p> <p>6.3. Enumera diferentes tipos de reproductores de audio y conoce sus características más representativas.</p>	<p>CCL, CMCT , CD, CAA, CSYC</p>

<p>Vídeo digital y herramientas de autor.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el vídeo digital? - Elaboración de un guion o storyboard. - Captura de vídeo. - Edición de vídeo digital. - Herramientas de autor. - Componentes de una película. <p>Producciones digitales con Windows Movie Maker.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es Windows Movie Maker? - Agregar vídeos, fotos, texto y música. - Edición de clips y música. - Efectos y transiciones. - Guardar el proyecto y exportar la película. <p>Producciones</p>	<p>7. Utilizar Audacity para editar archivos de audio.</p>	<p>7.1. Conoce las herramientas disponibles en Audacity y las emplea en las tareas de edición.</p> <p>7.2. Emplea el procedimiento para grabar audio utilizando un micrófono.</p> <p>7.3. Sabe editar una pista de audio.</p> <p>7.4. Sabe mezclar sonidos.</p> <p>7.5. Añade diferentes tipos de efectos a los sonidos editados.</p> <p>7.6. Distingue entre guardar y exportar el archivo, y escoge la opción más adecuada en función del uso que vaya a tener.</p>	<p>CD, CAA, CEC</p>
<p>Producciones</p>	<p>8. Conocer los diferentes sistemas actuales para hacer público sonido a través de Internet.</p>	<p>8.1. Sabe lo que es la música en streaming y es capaz de mencionar algunas plataformas que ofrezcan ese servicio.</p> <p>8.2. Conoce la posibilidad de escuchar radio online y accede autónomamente a webs que la ofrezcan.</p> <p>8.3. Define correctamente podcast y accede a plataformas que dispongan de</p>	<p>CD, CSYC, SIEP</p>

<p>digitales con OpenShot Video Editor.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es OpenShot Video Editor? - Agregar vídeos, sonidos e imágenes. - Organizar los contenidos en la línea de tiempo. - Edición de clips. - Títulos, efectos y transiciones. - Guardar el proyecto y exportar el vídeo. 		<p>este servicio.</p> <p>8.4. Está al tanto del procedimiento a seguir para suscribirse a una fuente web.</p>	
<p>Difusión de contenidos multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canales de distribución. - Contenidos multimedia en Internet. - Publicación en intercambio de vídeos. - Murales multimedia. - Presentaciones de diapositivas. - Presentaciones dinámicas con Prezi. 	<p>9. Emplear los conceptos relacionados con vídeo digital con precisión y rigor.</p>	<p>9.1. Conoce las peculiaridades del vídeo digital y los procedimientos creativos correspondientes.</p> <p>9.2. Planifica el guion (storyboard) en proyectos personales de creación de vídeo digital.</p> <p>9.3. Selecciona el dispositivo adecuado para la captura de vídeo en función de las prestaciones que ofrezca.</p> <p>9.4. Explica con rigor en qué consiste el proceso de edición de vídeo digital.</p> <p>9.5. Enumera algunas herramientas de autor para la edición de vídeo digital.</p> <p>9.6. Identifica los diferentes</p>	<p>CCL, CMCT , CD, CAA</p>

		<p>componentes multimedia de una película.</p>	
	<p>10. Utilizar Windows Movie Maker para la edición de vídeo.</p>	<p>10.1. Incorpora vídeos, fotos, texto y música a los proyectos generados con Windows Movie Maker.</p> <p>10.2. Edita adecuadamente clips y música, ajustando adecuadamente el volumen o recortando las partes que sean necesarias.</p> <p>10.3. Crea efectos y transiciones entre los distintos elementos del proyecto creado.</p> <p>10.4. Escoge la opción idónea entre guardar o exportar el</p>	<p>CD, CAA, CSYC , SIEP, CEC</p>

		proyecto, en función de su utilización ulterior.	
	11. Emplear OpenShot Video Editor en la creación de vídeos digitales.	<p>11.1. Añade vídeos, sonidos e imágenes en los proyectos creados.</p> <p>11.2. Organiza adecuadamente los contenidos expuestos en la línea de tiempo.</p> <p>11.3. Maneja adecuadamente las opciones de edición que proporciona el software.</p> <p>11.4. Incorpora títulos, efectos y transiciones al proyecto creado.</p> <p>11.5. Escoge la opción idónea entre guardar o exportar el proyecto, en función de su utilización ulterior.</p>	CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC
	12. Conocer algunas plataformas de difusión de contenidos multimedia y los procedimientos necesarios para compartirlos.	<p>12.1. Enumera algunas de las posibilidades que ofrecen las herramientas de autor al exportar los sonidos.</p> <p>12.2. Es consciente de las ventajas que ofrecen los medios online a la hora de acceder a los contenidos compartidos.</p>	CD, CSYC, SIEP

		<p>12.3. Conoce plataformas de intercambio de fotografías, sonidos y vídeos en Internet y el procedimiento de intervención en ellas.</p> <p>12.4. Refiere un listado de aplicaciones online que permitan la elaboración de vídeos, presentaciones y de murales.</p>	
--	--	---	--

MÍNIMOS EXIGIBLES

- Conocer el procedimiento genérico de creación de contenidos multimedia, así como los diversos tipos de aplicaciones multimedia que existen.
- Realizar de forma autónoma fotomontajes y retoque fotográfico
- Manejar con seguridad los conceptos relacionados con el audio digital y con los diferentes tipos de archivos de sonido disponibles.
- Utilizar Windows Movie Maker para la edición de vídeo
- Conocer algunas plataformas de difusión de contenidos multimedia y los procedimientos necesarios para compartirlos.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Realización de los ejercicios y las actividades propuestos durante el desarrollo de la unidad.
- Observación de la actitud y la participación durante el desarrollo de las clases.
- Pruebas prácticas

UNIDAD : 6. Diseño de páginas web

OBJETIVOS

1. Adquirir una visión general de los diferentes mecanismos que permiten la creación de páginas web.
2. Conocer los procedimientos para crear y gestionar una página web utilizando un editor como KompoZer.
3. Realizar sitios web con contenido multimedia empleando los recursos que ofrece KompoZer.
4. Asimilar las bases del código HTML y realizar páginas sencillas empleándolo.
5. Comprender la contribución que ofrecen las hojas de estilo, valorar la flexibilidad que aportan y emplearlas en la creación autónoma de páginas web.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD / CRITERIOS DE EVALUACIÓN / ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	CC
<p>Accesibilidad e intercambio de información.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consorcio para la web (W3C). - Iniciativa para la accesibilidad (WAI). - Pautas de accesibilidad (WCAG). - Intercambio de 	<p>1. Entender y valorar las labores de estandarización que realiza el consorcio para la web W3C.</p>	<p>1.1. Enumera alguna de las labores que desarrolla para la web W3C.</p> <p>1.2. Valora la iniciativa para la accesibilidad (WAI) en el ámbito de la promoción de la igualdad de oportunidades en el acceso a la información.</p> <p>1.3. Conoce el cometido de las pautas de accesibilidad (WCAG).</p>	<p>CCL, CD, CAA, CSYC , SIEP</p>

<p>información.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de formato. <p>Páginas web.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué son las páginas web? - ¿Qué es un sitio web? 		<p>1.4. Explica la conveniencia de la utilización de formatos estándar en el intercambio digital de información.</p> <p>1.5. Detalla algunos de los tipos de formato de archivo más comunes en términos de la información que contienen.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de páginas web. <p>Editores de páginas web.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Editores de texto. - Editores de visuales. - Herramientas de la web 2.0. - Editores online. - Gestores de contenidos. <p>Cómo crear páginas web con KompoZer.</p>	<p>2. Comprender la diferencia entre página y sitio web y conocer el procedimiento a través del cual los navegadores muestran las páginas.</p>	<p>2.1. Entiende el proceso de traducción que los navegadores realizan sobre los archivos HTML.</p> <p>2.2. Distingue entre página y sitio web.</p> <p>2.3. Enumera los diferentes tipos de páginas web en función de la interacción que permiten o de los contenidos que muestran.</p> <p>2.4. Sabe lo que es un gestor de contenidos y pone ejemplos de algunos reales.</p>	<p>CCL, CD</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Crear y administrar un sitio web local. - Crear una página web. - Escribir texto en una página web. <p>Trabajar con páginas web.</p>	<p>3. Conocer el cometido y los tipos de los diferentes tipos de editores de páginas web.</p>	<p>3.1. Sabe cómo crear una página web utilizando un editor de texto.</p> <p>3.2. Valora las posibilidades que ofrecen los editores visuales y pone ejemplos de algunos de los que existen actualmente.</p> <p>3.3. Conoce el</p>	<p>CCL, CD, CAA</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Cambiar los colores de la página. - Guardar una página web. - Cambiar las propiedades de la página. - Modos de edición. - Comprobar las páginas creadas. - Trabajar con varias páginas web. 		<p>procedimiento para crear páginas web utilizando herramientas de las web 2.0 como los blogs, etc.</p> <p>3.4. Está al tanto de las ventajas ofrecidas por los editores online de páginas web.</p> <p>3.5. Conoce las posibilidades que ofrecen los gestores de contenidos.</p>	
<p>Utilizar tablas en páginas web.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Insertar una tabla como estructura de la página web. - Insertar una tabla para mostrar datos. - Escribir texto en una tabla. - Modificar la estructura de una tabla. - Cambiar el aspecto de una tabla. <p>Agregar imágenes en páginas web.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué son los vínculos relativos? 	<p>4. Utilizar KompoZer para crear páginas web.</p>	<p>4.1. Sabe crear y administrar un sitio web local.</p> <p>4.2. Conoce el procedimiento para crear una página web.</p> <p>4.3. Escribe texto en las páginas web creadas modificando el formato del mismo en función de los requisitos pedidos.</p> <p>4.4. Sabe cambiar el color a las páginas creadas.</p> <p>4.5. Guarda correctamente las páginas creadas.</p> <p>4.6. Es capaz de cambiar las propiedades de las páginas.</p> <p>4.7. Conoce los diferentes modos de edición que pueden emplearse.</p>	<p>CCL, CD, CSYC , SIEP, CEC</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Insertar una imagen. - Modificar una imagen. <p>Utilizar enlaces en páginas web.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear un enlace de texto. - Crear un enlace en una imagen. - Especificar el destino de un enlace. - Crear un enlace a una página de Internet. - Crear un enlace a otros tipos de documentos. - Crear un enlace a un correo electrónico. 		<p>4.8. Comprende la necesidad de poder comprobar el aspecto de la página sobre la que está trabajando.</p> <p>4.9. Puede trabajar simultáneamente sobre varias páginas web.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Crear un enlace a un vídeo. <p>Lenguaje HTML en páginas web.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje HTML. - Etiquetas HTML. <p>Hojas de estilo en páginas web.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear una hoja de estilos enlazada. - Crear reglas de estilo. 	<p>5. Emplear tablas con autonomía en KompoZer para crear páginas web.</p>	<p>5.1. Sabe insertar una tabla para estructurar el documento creado.</p> <p>5.2. Incorpora tablas en las páginas creadas para mostrar datos.</p> <p>5.3. Sabe agregar texto en las tablas que genera.</p> <p>5.4. Conoce el procedimiento para modificar la estructura de una tabla.</p> <p>5.5. Modifica el aspecto de las tablas en función de los</p>	<p>CD, CAA, CSYC , SIEP, CEC</p>

<p>- Enlazar una hoja de estilos a una página web.</p>		<p>requisitos pedidos.</p>	
	<p>6. Agregar imágenes en las páginas web creadas para enriquecer el contenido.</p>	<p>6.1. Comprende la diferencia entre vínculos absolutos y vínculos relativos.</p> <p>6.2. Sabe insertar imágenes en las páginas web que genera.</p> <p>6.3. Modifica con autonomía los parámetros de tamaño de una imagen y de alineación de texto alrededor de ella.</p>	<p>CD, CAA, CSYC , SIEP, CEC</p>
	<p>7. Utilizar enlaces en las páginas web para fomentar la interactividad.</p>	<p>7.1. Sabe crear enlaces de texto.</p> <p>7.2. Conoce el procedimiento para crear un enlace sobre una imagen.</p> <p>7.3. Especifica el destino del enlace en función de los requerimientos planteados.</p> <p>7.4. Puede crear enlaces a otros documentos.</p> <p>7.5. Sabe cómo hacer un enlace a un correo electrónico.</p> <p>7.6. Incorpora enlaces a vídeos en las páginas web que crea.</p>	<p>CCL, CD, CEC</p>
	<p>8. Conocer los fundamentos básicos del</p>	<p>8.1. Accede de forma autónoma al código fuente</p>	<p>CCL,</p>

	<p>lenguaje HTML en las páginas web.</p>	<p>generado en KompoZer.</p> <p>8.2. Conoce la estructura básica de un documento HTML.</p> <p>8.3. Enumera las etiquetas más comunes en el trabajo con documentos HTML y conoce su utilización.</p>	<p>CMCT , CD, CAA</p>
	<p>9. Entender la aportación que ofrecen las hojas de estilo en las páginas creadas y utilizarlas de forma elemental.</p>	<p>9.1. Valora la inclusión de hojas de estilos para dar coherencia y flexibilidad al formato de las páginas web creadas.</p> <p>9.2. Sabe crear una hoja de estilos enlazada en KompoZer.</p> <p>9.3. Conoce el procedimiento para crear reglas de estilo.</p> <p>9.4. Pone en práctica el método para enlazar una hoja de estilos a una página web.</p>	<p>CCL, CD, CSYC , SIEP, CEC</p>

MÍNIMOS EXIGIBLES

- Comprender la diferencia entre página y sitio web y conocer el procedimiento a través del cual los navegadores muestran las páginas.
- Conocer el cometido y los tipos de los diferentes tipos de editores de páginas web.
- Utilizar básicamente herramientas para la creación de páginas web
- Conocer los fundamentos básicos del lenguaje HTML en las páginas web.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Realización de los ejercicios y las actividades propuestos durante el desarrollo de la unidad.

- Observación de la actitud y la participación durante el desarrollo de las clases.
- Trabajo práctico relacionado con la unidad

UNIDAD 7: La web 2.0 y Redes Sociales.

OBJETIVOS

1. Conocer las características que configuran la denominada web 2.0.
2. Saber cómo crear formularios en la web 2.0 y cómo tratar los datos que se obtengan de ellos.
3. Manejar las plataformas necesarias para crear presentaciones online y para publicar vídeos.
4. Utilizar alguna plataforma de almacenamiento de archivos online para facilitar el trabajo colaborativo.
5. Conocer el procedimiento de creación, gestión y participación en wikis (Wikipedia) y en blogs.
6. Hacer uso de alguna aplicación online para crear páginas web.
7. Clasificar las redes sociales en términos del tipo de usuarios, de sus objetivos o de los temas que ofrecen y asumir unos hábitos responsables a la hora de publicar contenidos en ellas.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD / CRITERIOS DE EVALUACIÓN / ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	CC
Contenidos en la web 2.0. - Comunidades virtuales. - Herramientas	1. Conocer los aspectos básicos relacionados con la filosofía y funcionamiento de la web 2.0.	1.1. Define con precisión el concepto de comunidad virtual. 1.2. Enumera y explica brevemente las herramientas colaborativas más relevantes	CCL, CD, CAA, CSYC, SIEP

<p>colaborativas en la web 2.0.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etiquetado de contenidos. - Propiedad intelectual y derechos de autor. - Licencias de publicación. <p>Edición de documentos en la web 2.0.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ofimática online. 		<p>en la web 2.0.</p> <p>1.3. Valora la necesidad del etiquetado de contenidos para facilitar el acceso a la información.</p> <p>1.4. Asume una actitud de respeto ante la propiedad intelectual y los derechos de autor.</p> <p>1.5. Distingue entre los diferentes tipos de licencias de publicación.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Google Drive. - Crear y organizar documentos. - Compartir un documento. - Editar un documento de forma colaborativa. <p>Creación de formularios en la web 2.0.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un formulario? - Crear un formulario de Google. - Añadir preguntas a un formulario. 	<p>2. Manejar con autonomía algunas de las plataformas que permiten la edición online de documentos en la web 2.0</p>	<p>2.1. Distingue las aplicaciones online de ofimática de las de escritorio y menciona las ventajas e inconvenientes que cada una tiene.</p> <p>2.2. Accede a Google Drive y conoce los recursos que ofrece.</p> <p>2.3. Sabe crear y organizar documentos en Google Drive.</p> <p>2.4. Es capaz de compartir documentos ya creados en Google Drive.</p> <p>2.5. Puede editar un documento de forma colaborativa en Google Drive.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Enviar un formulario 	<p>3. Valorar las</p>	<p>3.1. Define con corrección</p>	<p>CCL,</p>

<p>a los encuestados.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ver y administrar las respuestas. <p>Publicación de presentaciones y vídeos en la web 2.0.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentaciones en la web 2.0. - PowToon. - Crear presentaciones animadas en PowToon. - Publicar vídeos en YouTube. 	<p>posibilidades de los formularios que pueden ser creados y emplearlos para obtener información procedente de otros usuarios.</p>	<p>lo que es un formulario.</p> <p>3.2. Sabe crear un formulario en Google.</p> <p>3.3. Añade preguntas al formulario creado.</p> <p>3.4. Es capaz de enviar un formulario a los usuarios que han de ser encuestados.</p> <p>3.5. Gestiona adecuadamente las respuestas recibidas para extraer información útil de ellas.</p>	<p>CMCT, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC</p>
<p>Almacenamiento en la nube.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es la nube? - Dropbox. - Acceder a Dropbox. - Almacenar información. - Compartir información. <p>Edición de wikis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar operaciones prefijadas. 	<p>4. Utilizar los recursos que proporciona la web 2.0 para la publicación de presentaciones y vídeos.</p>	<p>4.1. Conoce diversas plataformas para crear presentaciones en la web 2.0.</p> <p>4.2. Caracteriza adecuadamente el tipo de tarea que puede realizarse con PowToon.</p> <p>4.3. Sabe crear presentaciones animadas con PowToon.</p> <p>4.4. Maneja con destreza el procedimiento de publicación de vídeos en YouTube.</p>	<p>CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Intefaz de Wikipedia. - Crear y configurar wikis en Wikispaces. 	<p>5. Hacer uso de alguna de las plataformas empleadas para almacenar archivos en la nube, como Dropbox.</p>	<p>5.1. Define con precisión lo que se entiende por «la nube» en el contexto de redes informáticas.</p>	<p>CD, CSYC, SIEP</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Colaborar en un wiki. <p>Publicación de blogs.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estructura de blogs. - Crear un blog en Blogger. - Escritorio en Blogger. - Crear una nueva entrada. - Difundir contenidos. - Gestionar publicaciones. - Otras opciones de Blogger. <p>Diseño online de un sitio web.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones online de diseño web. - Google Sites. 		<p>5.2. Explica adecuadamente algunas de las características y funcionalidades básicas que ofrece Dropbox.</p> <p>5.3. Accede a Dropbox con autonomía tanto desde la web como desde la correspondiente aplicación de escritorio.</p> <p>5.4. Maneja los procedimientos de carga y descarga de archivos en Dropbox, tanto desde la web como desde la aplicación de escritorio.</p> <p>5.5. Es capaz de compartir con otros usuarios alguno de los archivos que estén almacenados en Dropbox.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Crear un sitio web. - Estructura de un sitio web. - Editar una página web. - Insertar elementos en una página web. - Añadir una página al sitio web. - Compartir un sitio 	<p>6. Conocer los procedimientos básicos relacionados con la edición de wikis.</p>	<p>6.1. Comprende la utilidad, la flexibilidad y los riesgos que entraña la forma de gestión de la información que llevan a cabo las wikis.</p> <p>6.2. Maneja con destreza la interfaz de Wikipedia para encontrar las opciones más comunes.</p> <p>6.3. Sabe crear y configurar un wiki en Wikispaces.</p>	<p>CCL, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC</p>

<p>web.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Otras opciones de Google Sites. 		<p>6.4. Conoce los procedimientos para colaborar en una wiki.</p>	
<p>Comunidades virtuales y redes sociales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué son las redes sociales? - Tipos de redes sociales. - Riesgos asociados a las redes sociales. - Hábitos y conductas responsables. 	<p>7. Manejar adecuadamente alguna plataforma que permita la creación y gestión de un blog, como Blogger.</p>	<p>7.1. Define adecuadamente blog.</p> <p>7.2. Identifica las diferentes partes de la estructura de un blog.</p> <p>7.3. Sabe crear un blog empleando Blogger.</p> <p>7.4. Accede de forma autónoma a las diferentes acciones que pueden realizarse en Blogger.</p> <p>7.5. Sabe crear una nueva entrada.</p> <p>7.6. Conoce cómo difundir contenidos específicos a través de un blog.</p> <p>7.7. Gestiona las publicaciones del blog con responsabilidad y criterio.</p> <p>7.8. Emplea las plantillas, las opciones de diseño y las de configuración para personalizar los blogs creados.</p>	<p>CCL, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC</p>
	<p>8. Utilizar alguna aplicación de diseño online de sitios web.</p>	<p>8.1. Enumera algunas de las plataformas que pueden ser utilizadas para diseñar online</p>	<p>CCL, CD,</p>

		<p>contenido web.</p> <p>8.2. Identifica Google Sites como una plataforma que permite la creación online de contenido web.</p> <p>8.3. Sabe crear un sitio web en Google Sites empleando las opciones adecuadas.</p> <p>8.4. Establece con criterio la estructura de un sitio web en Google Sites.</p> <p>8.5. Emplea las herramientas adecuadas para editar una página web.</p> <p>8.6. Es capaz de insertar diferentes elementos en la página creada (imágenes, enlaces, gadgets, calendarios, etc.).</p> <p>8.7. Puede añadir una página al sitio web creado.</p> <p>8.8. Sabe compartir el sitio web estableciendo el enlace que lo hace accesible y los usuarios a quienes está dirigido.</p> <p>8.9. Maneja otras opciones de Google Sites relacionadas con las modificaciones en la página y con las plantillas que permite estructurar su</p>	<p>CAA, CSYC, SIEP, CEC</p>
--	--	---	---

		contenido, y con acciones que puedan ejecutarse sobre el sitio web para homogeneizar el estilo.	
	9. Sistematizar el conocimiento que se posee sobre las redes sociales y propiciar actitudes responsables en su utilización.	<p>9.1. Define adecuadamente lo que es una red social.</p> <p>9.2. Clasifica las redes sociales en función de los tipos de usuarios que acceden a ellas, de los intereses que los interrelacionan o de la temática concreta que las vertebran.</p> <p>9.3. Identifica y valora los riesgos asociados al uso de las redes sociales.</p> <p>9.4. Interioriza hábitos y conductas saludables y responsables en la participación en las redes sociales.</p>	CD, CAA, CSYC, SIEP

MÍNIMOS EXIGIBLES

- Conocer los aspectos básicos relacionados con la filosofía y funcionamiento de la web 2.0.
- Manejar con autonomía algunas de las plataformas que permiten la edición online de documentos en la web 2.0
- Utilizar los recursos que proporciona la web 2.0 para la publicación de presentaciones y vídeos.
- Hacer uso de alguna de las plataformas empleadas para almacenar archivos en la nube
- Manejar adecuadamente alguna plataforma que permita la creación y gestión de un blog

- Utilizar alguna aplicación de diseño online de sitios web
- Sistematizar el conocimiento que se posee sobre las redes sociales y propiciar actitudes responsables en su utilización.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Realización de los ejercicios y las actividades propuestos durante el desarrollo de la unidad.
- Observación de la actitud y la participación durante el desarrollo de las clases.
- Trabajos prácticos.

UNIDAD 8: Seguridad y ética en la red

OBJETIVOS

Adquirir conciencia responsable de la necesidad de hábitos seguros en la utilización de Internet.

Conocer los conceptos técnicos básicos que permitan identificar las amenazas más comunes en la red, las soluciones que pueden plantearse y los hábitos seguros que contribuyen a minimizar su efecto.

Identificar aquella información y aquellas prácticas que son especialmente sensibles en términos de seguridad y conocer los mecanismos que pueden emplearse para protegerlos de acciones externas dañinas.

Utilizar con autonomía y destreza los conceptos de seguridad en la red estudiados, empleando una expresión precisa y rigurosa tanto para amenazas, para riesgos de seguridad y para soluciones posibles.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD / CRITERIOS DE EVALUACIÓN / ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	CC
<p>Seguridad y amenazas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es la seguridad informática? - Proteger un sistema informático. - Ataques y amenazas. <p>Medidas de seguridad</p>	<p>1. Conocer y exponer adecuadamente los conceptos de seguridad y amenazas en el contexto de la red.</p>	<p>1.1. Explica las características que deben ser preservadas gracias a la seguridad informática.</p> <p>1.2. Conoce cuáles son los objetos de protección en un sistema informático.</p> <p>1.3. Comprende cuáles son los agentes contra los que hay</p>	<p>CCL, CD, CAA, CSYC</p>

<p>y tipos de malware.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seguridad activa y pasiva. 		<p>que proteger un sistema informático.</p>	
<p>Herramientas de seguridad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Virus y malware. - Antivirus. - Cortafuegos. - Antiespías. - Copias de seguridad. <p>Protección de datos personales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Datos personales. 	<p>2. Distinguir los distintos grupos en los que pueden clasificarse las medidas de seguridad y las posibles amenazas.</p>	<p>2.1. Diferencia entre prevención, detección y recuperación y emplea correctamente los diferentes conceptos.</p> <p>2.2. Clasifica el malware de acuerdo a las acciones que ejecuta.</p> <p>2.3. Define correctamente virus informático y lo caracteriza frente a otro tipo de malware.</p>	<p>CCL, CD, CSYC</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Información y consentimiento. - Tratamiento de los datos. - Derechos ARCO. <p>Identidad digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La huella digital. - Reputación online. - Sistemas de identificación en la red. - El DNI electrónico. - Certificado electrónico. - La firma digital. 	<p>3. Estar al tanto de los diferentes tipos de herramientas de seguridad y las funciones específicas que desarrolla cada una.</p>	<p>3.1. Cita algunos tipos de antivirus y comprende algunos de los mecanismos que utilizan para cumplir su cometido.</p> <p>3.2. Sabe la utilidad de los cortafuegos informáticos, pone ejemplos y nombra algunos.</p> <p>3.3. Valora la funcionalidad de los antiespías y describe situaciones en las que estos actúan.</p> <p>3.4. Adquiere hábitos para realizar copias de seguridad periódicas.</p>	<p>CCL, CMCT , CD, CAA, CSYC , SIEP</p>
	<p>4. Adquirir conciencia de</p>	<p>4.1. Explica con rigor los</p>	<p>CCL,</p>

<p>Protección de la información.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear contraseñas seguras. - Criptografía. - Protocolos seguros. - Verificar la legitimidad de un sitio web. <p>Riesgos de seguridad en las comunicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Correo electrónico y mensajería instantánea. - Suplantación de identidad. - Descargas. 	<p>la necesidad de proteger los datos personales en la utilización cotidiana de la red.</p>	<p>aspectos relativos a derechos y deberes en relación a los datos personales, su utilización y custodia.</p> <p>4.2. Es consciente de la necesidad de ser informado de la utilización que vaya a hacerse de los datos personales y del consentimiento que puede otorgarse o no.</p> <p>4.3. Conoce las características de seguridad que deben cumplir las entidades que custodian datos personales.</p> <p>4.4. Maneja con soltura los aspectos que involucran los derechos ARCO.</p>	<p>CMCT , CD, CAA, CSYC , SIEP</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Intercambio de archivos. - Fraudes en Internet. - Detección del fraude. 	<p>5. Valorar la huella digital que se deja en la utilización de Internet, cuantificarla en la medida de lo posible y controlarla de acuerdo a criterios objetivos de seguridad y privacidad.</p>	<p>5.1. Conoce el concepto de huella digital.</p> <p>5.2. Interioriza la importancia de controlar la reputación online.</p> <p>5.3. Enumera diferentes sistemas de identificación en la red.</p> <p>5.4. Indica la utilidad y las posibilidades del DNI electrónico.</p> <p>5.5. Valora la función que</p>	<p>CCL, CMCT , CD, CAA, SIEP</p>

		desempeñan los certificados electrónicos.	
	6. Asimilar diversas técnicas, activas y pasivas, para mejorar la protección de la información.	<p>6.1. Adquiere el hábito de establecer contraseñas seguras en los diferentes dispositivos, plataformas o aplicaciones.</p> <p>6.2. Comprende el término criptografía y lo utiliza con propiedad en el contexto de la seguridad informática.</p> <p>6.3. Identifica cuándo se emplea un protocolo seguro en la transmisión de la información y entiende las prestaciones que proporciona.</p> <p>6.4. Conoce el procedimiento para verificar la legitimidad de un sitio web.</p>	CD, CSYC , SIEP
	7. Interiorizar los riesgos inherentes para la seguridad en la utilización de diversas aplicaciones informáticas que conlleven intercambio de información.	<p>7.1. Sabe qué riesgos puede haber en la utilización del correo electrónico y en la mensajería instantánea.</p> <p>7.2. Conoce qué es la suplantación de la personalidad, cómo se produce el robo y qué medios pueden ponerse para evitarlo.</p> <p>7.3. Comprende las amenazas que pueden ocultarse en las descargas a</p>	CD, CAA, CSYC , SIEP, CEC

		<p>través de Internet de vídeos, música, presentaciones, etc.</p> <p>7.4. Es consciente del riesgo para la seguridad que puede esconderse en las comunicaciones para intercambiar archivos.</p> <p>7.5. Identifica con criterio los fraudes que se muestran en diversos ámbitos en Internet.</p>	
--	--	--	--

MÍNIMOS EXIGIBLES

- Conocer y exponer adecuadamente los conceptos de seguridad y amenazas en el contexto de la red.
- Distinguir los distintos grupos en los que pueden clasificarse las medidas de seguridad y las posibles amenazas.
- Estar al tanto de los diferentes tipos de herramientas de seguridad y las funciones específicas que desarrolla cada una.
- Adquirir conciencia de la necesidad de proteger los datos personales en la utilización cotidiana de la red.
- Interiorizar los riesgos inherentes para la seguridad en la utilización de diversas aplicaciones informáticas que conlleven intercambio de información.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Realización de los ejercicios y las actividades propuestos durante el desarrollo de la unidad.
- Observación de la actitud y la participación durante el desarrollo de las clases.

F. Metodología

Los principios pedagógicos en los que se basa esta programación para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea el adecuado son los siguientes:

Aprendizaje significativo

Este aprendizaje supone que habrá que atribuirle un significado a lo que el alumnado debe aprender, a partir de lo que ya se conoce, para lo cual es importante la realización de pruebas iniciales. El profesor será el guía del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los contenidos también serán significativos desde los puntos de vista de su estructura interna, claros, coherentes y organizados, y desde el punto de vista de la estructura psicológica del alumnado. Los alumnos/as deberán enlazar de manera natural con los nuevos contenidos, de no ser así solo conseguiríamos un aprendizaje memorístico. Es necesario que el alumnado tenga una actitud favorable para aprender significativamente, es decir, debe estar motivado para conectar lo nuevo que está aprendiendo con lo que ya sabe, con el fin de modificar sus estructuras de conocimiento. La interacción profesor alumno/a es lo que facilita la construcción del conocimiento por parte del alumnado.

Actividad y participación

Al alumnado habrá que presentarles situaciones en las que tenga que intervenir, actuar y plantearse interrogantes, de forma que sea el protagonista de su proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta es la mejor forma de que consolide lo estudiado y de que adquiera la competencia de aprender a aprender.

Interacción

El alumnado debe realizar su aprendizaje mediante la interacción profesor-alumno/a pero no es menos cierto que el alumnado también aprende de los iguales, por eso es necesaria la interacción alumno/a-alumno/a en el trabajo en grupo.

Motivación y autoestima

Es indiscutible que el grado de motivación del alumnado y su nivel de autoestima influirán notablemente en su rendimiento académico, por lo tanto habrá que procurar en todo momento proponer actividades que sean próximas e interesantes para elevar su motivación. El profesorado procurará plantear retos que sean alcanzables ya que al conseguirlas elevaremos su autoestima.

Educación en valores

Los alumnos y las alumnas deben conocer, asumir y ejercer sus derechos y deberes en el respeto a los demás, practicando la tolerancia, la cooperación, y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitándose en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural.

G. Materiales y recursos didácticos

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.

Para llevar a cabo un enfoque competencial, el alumnado en Educación Secundaria Obligatoria realizará proyectos cooperativos en un marco de trabajo digital, que se encuadren en los bloques de contenidos de la materia, y que tengan como objetivo la creación y publicación de contenidos digitales.

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.

Los equipos de alumnos y alumnas elaborarán un documento inicial que incluya el objetivo del proyecto, una descripción del producto final a obtener, un plan de acción con las tareas necesarias, las fuentes de información a consultar, los recursos y los criterios de evaluación del mismo. Además, se establecerá que la temática del proyecto sea de interés

común de todos los miembros del equipo; cada alumno o alumna sea responsable de realizar una parte del proyecto dentro de su equipo, hacer un seguimiento del desarrollo de las otras partes y trabajar en la integración de las partes en el producto final. Por otro lado, cada equipo deberá almacenar las diferentes versiones del producto final, redactar y mantener la documentación asociada, y presentar el producto final a sus compañeros de clase. De manera Individual, cada miembro del grupo, deberá redactar un diario sobre el desarrollo del proyecto y contestar a dos cuestionarios finales, uno sobre su trabajo individual y otro sobre el trabajo en equipo.

Por último, los entornos de aprendizaje online dinamizan el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando tres aspectos clave: la interacción con el alumnado, la atención personalizada y la evaluación. Con el objetivo de orientar el proceso, ajustarse al nivel competencial inicial del alumnado y respetar los distintos ritmos de aprendizaje, se propone la utilización de entornos de aprendizaje online. Estos entornos deben incluir formularios automatizados que permitan la autoevaluación y coevaluación del aprendizaje por parte de alumnos y alumnas, la evaluación del nivel inicial, de la realización de los proyectos, del desarrollo competencial y del grado de cumplimiento de los criterios; repositorios de los contenidos digitales, documentación y tareas, que permitan hacer un seguimiento del trabajo individual y grupal de los estudiantes a lo largo del curso y visualizar su evolución.

Entre los recursos materiales aportados por el alumnado para poder llevar a cabo esta metodología de trabajo estarán un cuaderno de clase que se utilizará principalmente para tomar apuntes, notas y para los ejercicios que se le planteen. En él irán incorporados los informes de las actividades prácticas de aula y aula taller, junto con algún contenido teórico desarrollado por el profesor/a. También se necesitará un pendrive como soporte de la información que deban ir guardando o para la entrega de algunos de los trabajos que se les soliciten.

H. Medidas de Atención a la Diversidad

La programación descrita anteriormente podrá sufrir modificaciones encaminadas a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado si se detectan problemas en su desarrollo. Estas medidas se adoptarán para aquellos alumnos/as que presenten dificultades de aprendizaje en los aspectos básicos e instrumentales del currículo. Consistirán en *Adaptaciones curriculares no significativas* adecuando los contenidos con actividades, en el aula y fuera de ella, con distinto grado de dificultad.

En este caso, las actividades de enseñanza-aprendizaje de las unidades deberán tener diferentes grados de complejidad, incluyendo actividades de refuerzo para alumnos/as más lentos y de ampliación para alumnos/as destacados.

I. PLAN DE CONTINGENCIA. ADECUACIÓN DEL HORARIO LECTIVO PARA COMPATIBILIZARLO CON EL NUEVO MARCO DE DOCENCIA.

La adaptación del horario lectivo dependerá de si la docencia se aplica para todo el centro o únicamente para algunos grupos:

1. Docencia telemática en solo algunos grupos, por cuarentena médica: en este caso, el profesorado mantendrá sus horarios y atenderá al alumnado del grupo afectado de forma telemática utilizando los medios digitales disponibles en el aula y en el centro a las horas que les correspondiera tener docencia con dichos grupos.
2. Docencia telemática general para todo el centro. En este caso, al clausurarse por completo el centro, a fin de garantizar la conciliación de vida familiar y laboral de las familias y del profesorado, se pasará a un marco en el que las actividades y la atención individual se irá prestando con un máximo semanal de las horas dedicadas a cada grupo y materia, si bien dicha atención y actividades no tendrán por qué estar ancladas a un horario fijo concreto.

En cualquiera de los casos, se aplicará, para cada grupo o materia en docencia telemática, una reducción de 15 de minutos de docencia al final de cada hora con el grupo afectado (o en cómputo global en el caso 2, para facilitar la docencia telemática, dando cumplimiento a lo establecido en la

disposición séptima de las INSTRUCCIONES DE 6 DE JULIO DE 2020, DE LA VICECONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y DEPORTE, RELATIVAS A LA ORGANIZACIÓN DE LOS CENTROS DOCENTES PARA EL CURSO ESCOLAR 2020/2021, MOTIVADA POR LA CRISIS SANITARIA DEL COVID-19.

Adecuación del horario individual del profesorado para realizar el seguimiento de los aprendizajes alumnado y atención a sus familias.

La adaptación del horario dependerá de si la docencia se aplica para todo el Centro o únicamente para algunos grupos:

- A. Docencia telemática en solo algunos grupos, por cuarentena médica: en este caso, el profesorado mantendrá sus horarios y realizará tanto el seguimiento de los aprendizajes como la atención a las familias en el horario habitual de forma telemática utilizando los medios digitales disponibles en el aula y en el Centro a las horas que les correspondiera tener docencia/atención a familias de dichos grupos.

- B. Docencia telemática general para todo el centro. En este caso, al clausurarse por completo el centro, a fin de garantizar la conciliación de vida familiar y laboral de las familias y del profesorado, se pasará a un marco en el que el seguimiento y la atención a las familias se irá prestando con un máximo semanal de las horas dedicadas a cada grupo y materia y, nuevamente, existirá un máximo de horas dedicables a la semana para atención a las familias que nunca superará el cómputo global establecido para dicha atención en el marco horario presencial.

Otros aspectos referentes a los horarios.

En el caso de ser necesario volver íntegramente a la docencia telemática, se respetará el horario individual de cada profesor/a, que podrá ser adaptado según las circunstancias lo requieran, intentando respetar, siempre que sea posible, la conciliación de la vida personal y familiar.

J INDICADORES DE LOGRO E INFORMACIÓN PARA LA MEMORIA DE AUTOEVALUACIÓN.

La programación contempla de cara a la Memoria de Autoevaluación, una serie de actuaciones que se llevan a cabo durante todo el curso y que pretenden básicamente la adecuada evaluación de la práctica docente, adaptándola tanto a la normativa vigente como al funcionamiento cotidiano del centro.

Así, durante todo el curso, pero especialmente tras cada evaluación, se lleva a cabo un análisis de los resultados académicos y la práctica docente, del cual se extraen las propuestas de mejora que se incorporan a la actividad educativa de los diversos miembros del departamento.

A su vez, dicho análisis se lleva al Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica, al Claustro de Profesores y al Consejo Escolar.

El análisis final y las propuestas de mejora se incorporan a las programaciones del curso siguiente y se recogen en la Memoria de Autoevaluación del centro, que a su vez sirve como punto de partida para la elaboración del Plan de Mejora. Para llevarlo a cabo se tienen en cuenta los diferentes apartados de la Memoria de Autoevaluación:

1. La utilización del tiempo de planificación de la enseñanza y de desarrollo de los aprendizajes en el aula.
 - 1.1. Criterios de asignación de enseñanzas, grupos y horarios.
 - 1.2. Cumplimiento del calendario laboral y escolar, y control de ausencias del personal del Centro.
 - 1.3. Utilización efectiva del tiempo de aprendizaje en el aula.

2. La concreción del currículum que hay que desarrollar, adaptado al contexto, y la planificación efectiva de la práctica docente.
 - 2.1. Establecimiento de secuencias de contenidos por áreas o materias en cada curso y ciclo para toda la etapa, o por cualquier otro procedimiento de ordenación del currículum (proyectos, tareas, etc.), de acuerdo con los objetivos y competencias clave.
 - 2.2. Desarrollo de estrategias metodológicas propias del área o materia para abordar los procesos de enseñanza y aprendizaje, con especial atención a:
 - Leer, escribir, hablar y escuchar.
 - Aprendizaje de las matemáticas ligado a situaciones de la vida cotidiana.
 - Desarrollo del conocimiento científico, la expresión artística y la actividad física.
 - Clima positivo de convivencia y promoción de valores de relación interpersonal.
 - Utilización de nuevas tecnologías de la información y comunicación.

3. La evaluación de los resultados escolares y la adopción de medidas de mejora adaptadas a las necesidades de aprendizaje del alumnado.
 - 3.1. Criterios de evaluación, promoción y titulación.
 - 3.2. Evaluación del alumnado que realiza el centro y resultados de pruebas externas.

4. La inclusión escolar y la atención a las necesidades de aprendizaje como respuesta educativa a todo el alumnado y la consecución del éxito escolar para todos.
 - 4.1. Medidas de atención a la diversidad adaptadas a las necesidades específicas del alumnado.
 - 4.2. Programación adaptada.
 - 4.3. Tutorización del alumnado, relación con las familias y el entorno.
5. Una dirección y coordinación del centro orientada a la eficacia de la organización en la consecución y mejora de los logros escolares de todo el alumnado.
 - 5.1. El Equipo Directivo, Órganos Colegiados de Gobierno y Órganos de Coordinación Docente.
 - 5.2. Los documentos de planificación.
6. La relación interpersonal y los valores de la convivencia dentro de un apropiado clima escolar.
 - 6.1. Regulación y educación para la convivencia.
 - 6.2. La inclusión de la educación en valores en la actividad educativa del centro.
7. Otras propuestas de mejora en relación con los objetivos.

El Puerto de Santa María octubre de 2021

