

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN. 4º E.S.O.

RELACIÓN ENTRE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

<u>Contenidos</u>	<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>
Bloque 1. Ética y estética en la interacción en red		
<p>La Sociedad de la Información. Riegos de la Red (phising, grooming, sexting, cyberbullying...).</p> <p>La identidad digital.</p> <p>Derecho a la imagen, intimidad y privacidad.</p> <p>Tecnoadicciones.</p> <p>Políticas de seguridad y protección de la privacidad en Internet.</p> <p>Licencias de software.</p> <p>Software propietario y software libre.</p>	<p>1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.</p> <p>2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable</p> <p>3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.</p>	<p>1.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales y con respeto hacia los otros usuarios.</p> <p>1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.</p> <p>2.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información</p> <p>3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.</p> <p>3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.</p>
Bloque 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes		
<p>Reconocimiento de los principales componentes físicos del ordenador y sus periféricos. Relación e interactividad entre ellos.</p> <p>Funciones y características de los distintos componentes de los equipos informáticos.</p>	<p>1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.</p> <p>2. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.</p> <p>3. Utilizar software de comunicación entre</p>	<p>1.1. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.</p> <p>1.2. Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático, e instala y configura aplicaciones</p> <p>2.1. Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y</p>

<p>Definición de Sistemas Operativos. Principales funciones del sistema operativo. Diferencias entre Sistemas Operativos más extendidos.</p> <p>Administración básica de los sistemas operativos más extendidos.</p> <p>Herramientas básicas de gestión y configuración de Windows y Linux. El sistema de archivos.</p> <p>Compresión de archivos.</p> <p>Instalación y desinstalación de aplicaciones.</p> <p>Actualización del sistema. Configuración de periféricos usuales.</p> <p>Redes, definición y tipos.</p> <p>Elementos de una Red.</p> <p>Conexión en red.</p> <p>Compartición de recursos en red.</p> <p>Creación de redes locales: instalación y configuración básica de dispositivos físicos para la interconexión de dispositivos.</p> <p>Conexiones inalámbricas e intercambios de información entre dispositivos móviles.</p>	<p>equipos y sistemas.</p> <p>4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.</p> <p>5. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica</p>	<p>aplicaciones vinculados a los mismos.</p> <p>3.1. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.</p> <p>4.1. Identifica, Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.</p> <p>5.1. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.</p>
<p>Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital</p>		
<p>Formatos gráficos y su</p>	<p>1. Utilizar aplicaciones</p>	<p>1.1. Elabora y maqueta</p>

<p>conversión.</p> <p>Adquisición de imágenes con periféricos de entrada y cámaras digitales. Tratamiento básico de la imagen digital: modificación y manipulación.</p> <p>Imágenes vectoriales.</p> <p>Captura de sonido y vídeo a partir de diferentes fuentes. Tipos de formatos y reproductores.</p> <p>Conversión entre formatos. Edición y montaje de vídeo para la creación de contenidos multimedia. Codecs.</p> <p>Tratamiento básico de vídeos digitales.</p> <p>Maquetación de textos e imágenes.</p> <p>Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en documentos de diversos tipos.</p> <p>Diseño de presentaciones multimedia. Las redes de intercambio como fuente de recursos multimedia. Necesidad de respetar los derechos que amparan las producciones ajenas.</p> <p>Canales de distribución de los contenidos multimedia: música, vídeo, radio, TV.</p>	<p>informáticas de escritorio para la producción de documentos.</p> <p>2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.</p>	<p>documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa.</p> <p>1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.</p> <p>1.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.</p> <p>2.1. Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido.</p> <p>2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y vídeo y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.</p>
---	---	---

<p>Conceptos básicos y funciones de las hojas de cálculo. Aplicación de las hojas de cálculos para la creación de modelos para la resolución de problemas. Elaboración de gráficas con hojas de cálculo.</p> <p>Bases de datos relacionales. Diseño básico de una base de datos. Lenguajes de consulta de bases de datos. Elaboración de informes, tablas y gráficos a partir de una base de datos.</p> <p>Confección de formularios. Otros tipos de bases de datos.</p>		
<p>Bloque 4 Seguridad informática</p>		
<p>Seguridad y amenazas. Malware. Instalación y configuración de antivirus, filtros y cortafuegos. El correo masivo. Medidas de seguridad activa y pasiva. Estrategias para el reconocimiento del fraude. Medidas para la protección de la intimidad y la seguridad personal.</p> <p>Transmisiones seguras.</p> <p>Criptografía y firma electrónica. El DNI electrónico. Realización de copias de seguridad.</p>	<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>
<p>Bloque 5 Publicación y difusión de contenidos</p>		
<p>Formatos de intercambio de</p>	<p>1. Utilizar diversos dispositivos de</p>	<p>1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos</p>

<p>información (texto plano, pdf, open document, html, xml y otros) y programas para generarlos.</p> <p>Creación y publicación en la Web. Programas para la creación y publicación en la Web.</p> <p>Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales.</p> <p>Nociones básicas del lenguaje HTML. Diseño de páginas web con editores específicos.</p> <p>Concepto y uso de la nube. Almacenamiento en discos virtuales en la red. Herramientas para compartir archivos. Uso del FTP.</p>	<p>intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.</p> <p>2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.</p> <p>3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.</p>	<p>en redes locales y virtuales.</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> <p>3.1. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.</p>
--	---	---

Bloque 6. Internet, redes sociales, hiperconexión

<p>Historia de Internet.</p> <p>Fundamentos teóricos de Internet. Dirección IP y DNS. Modos de conexión a Internet. Comunidades virtuales y globalización.</p> <p>Funcionamiento y conceptos básicos de Redes e Internet.</p> <p>Configuración básica de un navegador web.</p> <p>Acceso a recursos y plataformas de formación a distancia, empleo y salud.</p> <p>Herramientas colaborativas a través</p>	<p>1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.</p> <p>2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.</p> <p>3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia,</p>	<p>1.1. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.</p> <p>1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.</p> <p>1.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.</p> <p>2.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.</p> <p>3.1. Emplea canales de distribución de contenidos</p>
--	---	--

de internet (blog, foros, chats, wikis, RSS..). Acceso a programas de información. Las redes P2P.	presentaciones, imagen, audio y vídeo.	multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.
--	--	---

ESTÁNDARES MÍNIMOS DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- Bloque 1. Ética y estética en la interacción en la Red

1.1 Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales y con respeto hacia los otros usuarios.

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

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, e instala y configura aplicaciones

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

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

- Bloque 3. Organización diseño y producción de información digital

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

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

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

- Bloque 4. Seguridad informática

1.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.

Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos

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

Bloque 6. Internet, redes sociales, e hiperconexión

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

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

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

EVALUACIÓN: PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

La evaluación requiere el empleo de herramientas adecuadas a los conocimientos y competencias, que tengan en cuenta situaciones y contextos concretos que permitan a los alumnos demostrar su dominio y aplicación, y cuya administración resulte viable.

La evaluación de los aprendizajes del alumnado se aborda, habitualmente, a través de diferentes técnicas aplicables en el aula. Al evaluar competencias, los métodos de evaluación que se muestran más adecuados son los que se basan en la valoración de la información obtenida de las respuestas del alumnado ante situaciones que requieren la aplicación de conocimientos.

En el caso de determinadas competencias se requiere la observación directa del desempeño del alumno, como ocurre en la evaluación de ciertas habilidades manipulativas, actitudes (hacia la lectura, la resolución de problemas, etc.) o valores (perseverancia, minuciosidad, etc.). Y, en general, el grado en que un alumno ha desarrollado las competencias podría ser determinado mediante procedimientos como la resolución de problemas, la realización de trabajos y actividades prácticas y la realización de pruebas objetas.

Se tendrán en cuenta los siguientes:

- Observación sistemática del alumno
- Prácticas guiadas y actividades
- Cuestionarios Google.

Se valorará la participación durante las clases así como que el alumno haga uso de contenidos explicados en sesiones anteriores demostrando así que va construyendo su propio aprendizaje.

La nota de cada trimestre se obtendrá teniendo en cuenta los siguientes criterios de calificación:

a) Trabajo desarrollado en el aula (50%)

- Participación en clase.
- Realización de las actividades.
- Hábito de trabajo.

- Utilización correcta de los medios informáticos.
- Aprovechamiento de los recursos.
- Actitud.

b) Prueba escrita. (30%)

- Adquisición de los conceptos.
- Grado de comprensión.
- Capacidad de razonamiento.
- Uso correcto de la terminología informática.

c) Comportamiento en clase. (20 %)

- Predisposición.
- Uso correcto del material informático (limpieza y orden).

La nota final de la asignatura será la media aritmética de las tres evaluaciones.

En caso de cambio de escenario, debido a la situación sanitaria provocada por el COVID-19, los criterios, procedimientos e instrumentos de calificación serán:

Los instrumentos de evaluación considerados serán:

- Trabajo diario
- Actividades y trabajos propuestos
- Participación en las videoconferencias
- Formularios google, Quizizz y Kahoot

Los criterios de calificación serán los siguientes:

- Formularios google, Quizizz y Kahoot (30%).
- Realizar todas las tareas y trabajos encomendados y entregarlos dentro del plazo establecido; corregirlos y entregarlos de nuevo en caso necesario (50 %).
- Participación activa en las videoconferencias que se convoquen (10 %).

Los alumnos que no hayan obtenido una calificación positiva en junio han de realizar una prueba escrita en la convocatoria extraordinaria de septiembre que incluirá los estándares de aprendizaje evaluables mínimos de la asignatura.

MEDIDAS A ADOPTAR ANTE LA SUSPENSIÓN DE LAS ACTIVIDADES LECTIVAS PRESENCIALES

En la elaboración de esta programación didáctica se ha tenido en cuenta la Instrucción nº 13/2020, de 2 de septiembre de 2020, de la secretaría general de educación, referente a la organización de las actividades lectivas semipresenciales y no presenciales, la evaluación del aprendizaje del alumnado y otros aspectos de la organización y funcionamiento de los centros educativos y del sistema educativo en su conjunto, durante el curso 2020-2021.

En ella aparecen recogidos distintos escenarios que pueden darse teniendo en cuenta la situación sanitaria actual y que son:

- ESCENARIO I: Enseñanza presencial sin distancia de seguridad.
- ESCENARIO II: Enseñanza presencial con distancia interpersonal y grupos burbuja como medida para evitar contagios tal y como se recoge en la Guía y se regula en la Instrucción 10/2020 de 17 de julio, de la Secretaría General de Educación, por la que se unifican las actuaciones correspondientes al inicio y desarrollo del curso escolar 2020/2021 en los centros docentes no universitarios sostenidos con fondos públicos de la comunidad autónoma de Extremadura que imparten enseñanzas de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria o Bachillerato.
- ESCENARIO III: Escenario de presencialidad parcial o de confinamiento.

En el caso de que se produzca un cambio desde un Escenario II a un Escenario III:

Se trabajarán los contenidos necesarios para alcanzar los estándares mínimos de aprendizaje de la unidad didáctica que corresponda. Pueden darse dos situaciones:

1) Situación de semipresencialidad:

Durante las clases presenciales se desarrollarán los contenidos que requieran para su asimilación una mayor intervención de la profesora.

2) Confinamiento de un aula o de un centro educativo:

Las tareas encomendadas serán congruentes con la consecución de los objetivos y el logro de las competencias clave, se propondrán en cantidad y dificultad tal que el alumno pueda resolverlas durante el tiempo establecido para la asignatura en caso de que la situación fuese presencial, irán acompañadas de instrucciones claras y sencillas que posibiliten el autoaprendizaje. Todas las tareas propuestas serán resueltas por parte del profesorado, bien enviando las soluciones de las mismas, en cuyo caso el docente debe asegurarse de que el alumnado las corrija, o bien corrigiéndolas directamente y enviando dicha corrección al alumnado.

Para cada actividad se establecerán los criterios de evaluación y calificación (o la rúbrica) además del formato y fecha de entrega de la tarea.