



## CONTENIDOS

Los contenidos serán presentados de forma oral con medios TIC, siguiendo el libro de texto distribuido en unidades en cada una de las cuales se realizarán multitud de actividades eminentemente prácticas con el fin de lograr la destreza suficiente en el manejo de los recursos y programas utilizados.

### 1. HARDWARE Y REDES

**Principales componentes físicos de un ordenador. Funciones y conexiones.** Periféricos. Dispositivos de almacenamiento. Sistemas Operativos: historia, tipos, funciones y componentes. **Manejo, configuración y principales utilidades de un Sistema Operativo. Organización y almacenamiento de la información en un Sistema Operativo.** Conexiones de redes cableadas. Redes inalámbricas. Dispositivos móviles: Sistemas operativos, aplicaciones e interconexión entre móviles.

### 2. SOFTWARE OFIMÁTICO

Manejo de software ofimático de producción de documentación electrónica: **procesador de texto (WORD), presentaciones (POWERPOINT), hojas de cálculo (EXCEL).**

3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA. EDICIÓN DE IMAGEN. APLICACIONES INFORMÁTICAS Continuación de EXCEL, Base de datos (ACCESS). Adquisición de imagen fija mediante periféricos de entrada. Tratamiento básico de la imagen digital: **los formatos básicos y su aplicación, modificación de tamaño de las imágenes y selección de fragmentos, creación de dibujos sencillos, alteración de los parámetros de las fotografías digitales: saturación, luminosidad y brillo. Manejo básico de imágenes digitales formadas a base de capas superpuestas. (GIMP).**

### 4. CREACIÓN Y EDICIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA. EDICIÓN DE SONIDO Y VÍDEO.

Captura de sonido (AUDACITY) y vídeo (MOVIEMAKER) a partir de diferentes fuentes. Edición y montaje de audio y vídeo para la creación de contenidos multimedia. Integración y organización de la información a partir de diferentes fuentes.

### 5. EDICIÓN Y DISEÑO CON EL ORDENADOR

Herramientas de **creación de contenidos multimedia.** Imágenes de mapa de bits, imágenes vectoriales (SKETCH UP, INKSCAPE)

### 6. SEGURIDAD INFORMÁTICA

**Seguridad activa y seguridad pasiva.** Seguridad en la máquina. Software para proteger la máquina: seguridad informática. Seguridad en las personas. **La identidad digital. Certificados digitales. La propiedad y la distribución del software y la información. Licencias informáticas.** Intercambio de software: redes P2P

### 7. WEB

¿Qué es Internet? El mundo electrónico.

### 8. INTERNET Y REDES SOCIALES

Herramientas colaborativas: repositorios de documentos. Redes sociales. Herramientas colaborativas: aplicaciones y suites ofimáticas on-line. Ejemplos de aplicaciones y suites ofimáticas on-line. Ejemplos de redes sociales

### 9. PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS

Organización e integración hipertextual de la información. **Página web. Blog. Wiki.** Estándares de publicación. Accesibilidad de la información.

En negrita se indican los contenidos esenciales.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

1. Realiza operaciones básicas de **organización y almacenamiento de la información.**
2. **Configura elementos básicos del sistema operativo** y accesibilidad del equipo informático.
3. Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.
4. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.
5. **Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas** y su conexionado.
6. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.
7. **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.**

8. Produce informes que requieren el **empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.**
9. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.
10. **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.**
12. **Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.**
13. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.
14. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.
15. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la **propiedad y el intercambio de información.**
16. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.
17. Diferencia el concepto de materiales sujetos a **derechos de autor y materiales de libre distribución.**
18. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.
19. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.
20. **Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.**
21. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.
22. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.
23. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.
24. **Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.**
25. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.
26. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.
27. **Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.**
28. **Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.**

En negrita se indican los estándares de aprendizajes esenciales

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. **Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red**
2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable
3. **Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web**
4. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto
5. **Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general**
6. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas
7. **Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características**
8. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica
9. **Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos**
10. **Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones**
11. **Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información**
12. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información, conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos
13. **Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica**
14. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.
15. Utilizar aplicaciones y herramientas de desarrollo en dispositivos móviles para resolver problemas concretos.
16. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.

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

**18. Publicar y relacionar mediante hipervínculos información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y vídeo.**

En negrita se indican los estándares de aprendizajes esenciales.

• RECURSOS INDIVIDUALES NECESARIOS PARA EL CURSO

Libro TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN 4º E.S.O. de Editorial DONOSTIARRA  
Cuenta del iesremedios.es. Ordenador y conexión a Internet

**CALIFICACIÓN**

La profesora tomará nota en las sesiones de clase de las faltas de asistencia, su trabajo diario y su actitud. Se tendrá en cuenta la calificación de las prácticas realizadas durante las sesiones de clase y de las diferentes actividades y pruebas realizadas en cada evaluación.

La calificación final se consigue mediante el uso de diferentes herramientas y procedimientos de evaluación: observación directa, pruebas escritas, pruebas de evaluación por unidad, calificación de actividades del libro, pruebas por competencias, así como el comportamiento, en especial, frente a las normas Covid.

En los escenarios 2 y 3, se valorará de manera importante la presencia y participación en todas las sesiones de videoconferencia que la profesora establezca, así como la entrega en fecha de las actividades propuestas. El plagio estará penalizado en cualquier escenario.

Se realizarán las pruebas que la profesora considere oportunas para determinar la adquisición de capacidades y competencias por el alumnado que versarán sobre los contenidos y temas tratados en clase. Estas pruebas contendrán contenidos teóricos, actividades, supuestos prácticos, preguntas sobre trabajos hechos y problemas. En cada prueba se especificará la puntuación de cada cuestión.

Durante el curso y a lo largo de las evaluaciones, las calificaciones del alumnado se confeccionarán atendiendo a los siguientes aspectos y valoraciones:

Procedimientos e instrumentos de evaluación		
INST. EVALUADOR	VALOR	CRITERIOS EVALUADOS
<b>Pruebas</b>	30%	<ul style="list-style-type: none"><li>• adquisición de conceptos</li><li>• comprensión y razonamiento</li><li>• creatividad</li></ul>
<b>Actividades prácticas o de ordenador (posibles pruebas asociadas) y trabajos monográficos</b>	20%	<ul style="list-style-type: none"><li>• habilidad en el uso de materiales y herramientas</li><li>• calidad de acabado y funcionamiento</li><li>• puntualidad en la entrega</li></ul>
<b>Realización de actividades (tareas)</b>	20%	<ul style="list-style-type: none"><li>• realización puntual de las tareas</li><li>• presentación</li><li>• claridad de contenidos y síntesis</li><li>• ortografía y expresión escrita</li></ul>
<b>Actitud y comportamiento</b>	30%	<ul style="list-style-type: none"><li>• hábito de trabajo</li><li>• participación en las clases (presenciales u online)</li><li>• aprovechamiento de materiales y su cuidado</li><li>• actitud y respeto de las normas en especial las referidas a la emergencia sanitaria</li><li>• actitud de superación de las dificultades</li></ul>

## PROMOCIÓN Y RECUPERACIÓN

La calificación obtenida por el alumno en la final ordinaria será la media aritmética ponderada de las obtenidas en las evaluaciones teniendo en cuenta que cada evaluación representa 1/3 del total de la nota y que no debe ser inferior a 3. El alumno superará y aprobará la asignatura siempre y cuando se cumpla que la nota media resultante sea igual o superior a 5.

Se realizarán pruebas de recuperación de los exámenes y controles que se considere oportuno en cada caso.

Aquellos alumnos que no hayan aprobado todos o alguno de los bloques de contenidos y cuya calificación final sea inferior a 5 podrán participar en el **programa de refuerzo y realizar la prueba extraordinaria**.

La prueba extraordinaria podrá versar sobre toda la materia o parte de ella (teóricos y/o prácticos), adaptada a la materia no superada por los alumnos en la final ordinaria.

Tras la prueba extraordinaria se pueden dar dos casos:

1. Que el alumno/a supere la prueba extraordinaria con una calificación igual o superior a 5. En este caso la nota final será la calificación obtenida en la prueba.
2. Que el/la alumno/a que no supere la prueba extraordinaria, que su calificación sea inferior a 5. En este caso la nota final será la obtenida aplicando los siguientes criterios:
  - EXAMEN 30%
  - EJERCICIOS Y ACTIVIDADES DE REPASO Y REFUERZO 20%
  - TRABAJOS Y/O PROYECTOS DURANTE EL CURSO 20%
  - ACTITUD / COMPORTAMIENTO / INTERÉS DURANTE EL CURSO 30%

En ningún caso, la nota global final teniendo en cuenta la prueba extraordinaria puede ser inferior a la final ordinaria.

Para superar esta **Evaluación Extraordinaria** será requisito indispensable obtener una calificación mínima de 5 puntos.

## COMPETENCIAS

El carácter integrador de las asignaturas de Tecnologías de la Información y la Comunicación hace que contribuyan al desarrollo y adquisición de las siguientes competencias clave, en cualquiera de los tres escenarios:

### 1. COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

Adquisición de vocabulario técnico. Búsqueda de información de diversa naturaleza (textual, gráfica) en diversas fuentes. Publicación y difusión de contenidos. Uso funcional de lenguas extranjeras.

### 2. COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIAS Y TECNOLOGÍA.

Desarrollo de algoritmos dentro del ámbito de la programación. Uso de programas específicos en los que se trabaja con fórmulas, gráficos y diagramas. Utilizar y manipular herramientas y dispositivos electrónicos.

### 3. COMPETENCIA DIGITAL

Uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet de forma crítica y sistemática.

### 4. COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

Gestión de su propio aprendizaje de forma autónoma, disciplinada y evaluando el propio trabajo.

### 5. COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

El uso de redes sociales y plataformas de trabajo colaborativo. El respeto a las leyes de propiedad intelectual, la puesta en práctica de actitudes de igualdad y no discriminación y la creación y el uso de una identidad digital adecuada al contexto educativo y profesional.

### 6. COMPETENCIA EN SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR

Innovación y la asunción de riesgos, así como la habilidad para planificar y gestionar proyectos mediante los medios informáticos sin olvidar posturas éticas que impulsen el comercio justo y las empresas sociales.

### 7. COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

La expresión creativa de ideas, experiencias y emociones con respeto y una actitud abierta a la diversidad de la expresión cultural.

## MEDIDAS COVID

La profesora irá a recoger al alumnado a su aula que se desplazará a TC2 en el orden que establezca la profesora y en fila manteniendo la distancia de seguridad, según la señalización. A la entrada, cada alumno se echará desinfectante de manos y cogerá un trozo de papel. La profesora les echará en el papel, desinfectante de mesas y sillas. Una vez en

su sitio, limpiaran por este orden, el teclado, la pantalla, la mesa y la silla antes de sentarse. Dejaran el papel en un lugar alejado de su mesa. Al finalizar y durante la operación de salida, cogerán ese papel y lo tirarán a la papelera.

El plástico del teclado debe respetarse y en el caso de que esté roto, se comunicará a la profesora.

El alumnado se sentará siempre en el mismo puesto y podrá utilizar el puesto de ordenador o el puesto sin ordenador, según indique la profesora. Durante el periodo de clase no se moverá de su puesto y para participar deberá levantar la mano. Es muy importante mantener un nivel sonoro bajo para que podamos comunicarnos sin esforzar la garganta

El alumnado no se quitará ni se tocará la mascarilla durante la clase, ni intercambiará ningún tipo de material con sus compañeros

Las ventanas y puerta se mantendrán abiertas lo máximo posible y se requiere al alumnado que asista con una prenda de abrigo por si fuera necesaria

Al finalizar la clase no se levantarán de su puesto sin permiso y deberán salir en orden de igual manera que la entrada.

**Debido a la situación sanitaria actual, el contenido de este documento queda supeditado a los cambios normativos, instrucciones e indicaciones que las autoridades Educativas y Sanitarias puedan acordar a lo largo del curso**

**DPTO. TECNOLOGÍA**

---