

# **Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)**

## **- 4º ESO -**

### **INTRODUCCIÓN**

En la actualidad vivimos una revolución permanente fácilmente observable en todos los ámbitos de nuestra vida: manejamos información y dispositivos tecnológicos para realizar cualquier tarea cotidiana. 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.

El desarrollo de la competencia digital en el sistema requiere una correcta integración del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en las aulas. En este sentido, la Unión Europea lleva varios años trabajando en el Marco para el desarrollo y comprensión de la competencia digital en Europa (DIGCOMP).

Según este marco, la competencia digital se define como el conjunto de conocimientos, actitudes, habilidades, estrategias y concienciación que el uso de las TIC y de los medios digitales requiere para realizar tareas, resolver problemas, comunicar, gestionar la información, colaborar, crear y compartir contenidos y generar conocimiento de forma efectiva, crítica, creativa, autónoma y reflexiva para el trabajo, el ocio, la participación, el aprendizaje, la socialización, el consumo y el empoderamiento.

La competencia digital se organiza en cinco áreas principales: información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y resolución de problemas. El área de información incluye la búsqueda, el filtrado y el almacenamiento de ésta. La comunicación se centra en la interacción mediante las nuevas tecnologías, la participación en la red social y la gestión de la identidad digital. La creación de contenidos abarca la edición y mejora de diversos contenidos, el estudio de los derechos de autor y licencias y la programación. La seguridad estudia la protección de los dispositivos, los datos personales, la salud y el entorno. La resolución de problemas está relacionada con la respuesta tecnológica a las necesidades planteadas por la competencia digital.

La asignatura de Tecnología 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 pueda adaptarse con versatilidad a las demandas que surjan en el campo de la Tecnología de la Información.

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 hasta ahora conocido. Es imprescindible educar en el uso de herramientas que faciliten la interacción de los alumnos con su entorno, así como en los límites éticos y legales que implica su uso. Por otro lado, los alumnos han de ser capaces de integrar y vincular estos aprendizajes con otros del resto de asignaturas, 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 adquiera la soltura necesaria con los medios informáticos actuales para incorporarse con plenas competencias a la vida activa o para continuar estudios. Para ello se desarrollan los siguientes bloques de contenido:

Ética y estética en la interacción en red. La continua interacción de los alumnos en la red obliga a adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo. Así como, a utilizar criterios de seguridad y uso responsable valorando los derechos de autor y la propiedad intelectual de los materiales alojados en la web. Este uso de la red ha dado lugar a la llamada identidad digital que debe ser gestionada y protegida con autonomía y responsabilidad por los alumnos.

Ordenadores, sistemas operativos y redes. El uso del ordenador se ha generalizado en todas las áreas de influencia del alumno por lo que se hace necesario el estudio de la arquitectura de los ordenadores y los dispositivos electrónicos. El alumnado debe adquirir conocimientos sobre el uso, conexión y principios de funcionamiento de estos dispositivos. La instalación, manejo y gestión de programas de propósito general y de comunicación para la conexión tanto alámbrica como inalámbrica son contenidos básicos de este bloque.

Organización, diseño y producción de información digital. El tratamiento de la información es una de las bases de la sociedad actual por lo que el alumno debe ser capaz de producir información en sus diferentes formatos y de gestionarla, tanto en sus propios dispositivos digitales como en la red. La diversidad de los formatos en los que se muestra la información hace que ésta no solo se encuentre en forma textual o numérica, siendo la producción de contenido multimedia (imágenes, sonido, vídeo) una parte fundamental del bloque que el alumno debe desarrollar.

Seguridad informática. El intercambio de información, ya sea directamente mediante dispositivos locales o mediante el uso de redes, lleva asociado riesgos que pueden afectar a la información, al equipo o al usuario. Conocer estos riesgos y las medidas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección adecuada para prevenir o solucionar problemas de seguridad es el objetivo principal de este bloque.

Publicación y difusión de contenidos. La información no es estática ni se crea para ser almacenada en ordenadores y dispositivos personales. La publicación y difusión de contenidos es una de las necesidades actuales. El alumno debe publicar contenido incorporando recursos multimedia, siguiendo los estándares establecidos por los organismos internacionales, aplicando a sus producciones las recomendaciones de

accesibilidad y valorando la importancia de la presencia en la web para la difusión de todo tipo de iniciativas personales y grupales. El desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles se considera otro de los elementos principales del bloque debido a su uso cotidiano tanto en el ámbito personal, como educativo y profesional.

Internet, redes sociales, hiperconexión. Internet se ha convertido en el vehículo principal para el intercambio de información, la interacción es permanente y se extiende a todos los sectores. Es innegable el impacto que Internet ha tenido en el impulso y expansión de las redes sociales. Éstas representan, entre otras cosas, la apertura a nuevos espacios de relación, muy relevantes en el plano de la socialización, encuentro, intercambio y conocimiento. El alumno debe conocer y utilizar las herramientas para integrarse en redes sociales adoptando las actitudes de respeto, de seguridad y de participación con autonomía y responsabilidad.

### **Orientaciones metodológicas**

La metodología tiene como punto de partida los conocimientos previos del alumnado, tanto teóricos como prácticos. Esta actividad debe ser motor de motivación y despertar el mayor interés posible en el alumnado, con propuestas actuales y cercanas a su vida cotidiana. Se pretende que los alumnos usen las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramientas en este proceso.

En la asignatura debe primar el trabajo del alumnado con el ordenador y los dispositivos electrónicos móviles, fomentando el desarrollo de capacidades de autoaprendizaje. El alumnado debe ser el protagonista de su aprendizaje lo que conlleva un alto contenido motivador. Del mismo modo, las posibilidades que las nuevas tecnologías ofrecen, nos permitirán el desarrollo de aprendizajes significativos y colaborativos donde el alumnado trabajará de forma crítica y creativa, con propuestas que estén planteadas en distintos grados de dificultad para poder cubrir la diversidad del alumnado. El trabajo en red y el uso de plataformas favorecen estos aprendizajes colaborativos.

La herramienta principal de trabajo es el ordenador, cuyo uso debe estar presente en la asignatura continuamente. No obstante, no se debe considerar el ordenador como mera herramienta de trabajo, sino como fin en sí mismo de la asignatura, es decir, el alumno debe conocer la arquitectura del ordenador, sus componentes y las conexiones de estos. La metodología debe estar orientada al buen uso y manejo de los equipos informáticos.

También es objeto de la materia el uso y estudio de dispositivos móviles como instrumentos de trabajo que sustituyen a los ordenadores en la realización de tareas hasta ahora propias de estos.

Otro aspecto importante que se debe favorecer es la instalación y gestión del software y el uso de las conexiones a internet, ya que el alumno lo utilizará tanto en esta asignatura como en el resto de ámbitos de su vida cotidiana.

Asimismo, interesa especialmente que sean los mismos alumnos y alumnas los que mantengan una actitud ética, transmitiendo conceptos trabajados en esta materia como la

seguridad ante los peligros de la red, como el correo masivo, virus, etc. así como el respeto a la propiedad intelectual, y la distinción entre software propietario y de libre distribución y el derecho a la protección de los datos personales.

### **Contribución a la adquisición de las competencias clave**

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:

**Comunicación lingüística.** La adquisición de vocabulario técnico relacionado con las TIC es una parte fundamental de la asignatura. La búsqueda de información de diversa naturaleza (textual, gráfica) en diversas fuentes se favorece también desde esta asignatura. La publicación y difusión de contenidos supone la utilización de una expresión oral y escrita en múltiples contextos, ayudando así al desarrollo de la competencia lingüística.

El continuo trabajo en internet favorece el uso funcional de lenguas extranjeras por parte del alumno, lo cual contribuye a la adquisición de esta competencia.

**Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.** El desarrollo de algoritmos dentro del ámbito de la programación forma parte del pensamiento lógico presente en la competencia matemática. Asimismo, es objeto de esta competencia el uso de programas específicos en los que se trabaja con fórmulas, gráficos y diagramas.

La habilidad para utilizar y manipular herramientas y dispositivos electrónicos son elementos propios de la competencia científica y tecnológica, así como la valoración de los avances, las limitaciones y la influencia de la tecnología en la sociedad.

**Competencia digital.** La competencia digital entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, el ocio y la comunicación. Los contenidos de la asignatura están dirigidos específicamente al desarrollo de esta competencia, principalmente el 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.

Aunque en otras asignaturas se utilicen las TIC como herramienta de trabajo, es en esta asignatura donde los alumnos adquieren los conocimientos y destrezas necesarios para su uso posterior.

**Aprender a aprender.** Desde esta asignatura se favorece el acceso a nuevos conocimientos y capacidades, y la adquisición, el procesamiento y la asimilación de éstos. La asignatura posibilita a los alumnos la gestión de su propio aprendizaje de forma autónoma y autodisciplinada y la evaluación de su propio trabajo, contribuyendo de esta forma a la adquisición de esta competencia.

**Competencias sociales y cívicas.** El uso de redes sociales y plataformas de trabajo colaborativo preparan a las personas para participar de una manera eficaz y constructiva en

la vida social y profesional y para resolver conflictos en una sociedad cada vez más globalizada. 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 contribuyen a la adquisición de esta competencia.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. La contribución de la asignatura a esta competencia se centra en el fomento de la innovación y la asunción de riesgos, así como la habilidad para planificar y gestionar proyectos mediante los medios informáticos, cada vez más presentes en la sociedad. El sistema económico actual está marcado por el uso de las TIC y de internet facilitando el uso de éstas la aparición de oportunidades y desafíos que afronta todo emprendedor, sin olvidar posturas éticas que impulsen el comercio justo y las empresas sociales.

Conciencia y expresiones culturales. La expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de las TIC está en pleno auge, siendo esta asignatura un canal adecuado para fomentar que el alumno adquiera esta competencia. El respeto y una actitud abierta a la diversidad de la expresión cultural se potencian mediante esta asignatura.

Y de cara al **Consejo Orientador** que se da a los alumnos a final de curso, se puede considerar que nuestra materia contribuye mayormente a la adquisición de la competencia digital (CD). Y en menor medida, junto con el resto de materias, a la adquisición de la competencia de aprender a aprender y de la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Para dar el nivel de logro de la competencia digital usaremos el siguiente baremo:

- Nivel 1 (no está adquirida la competencia) → si ha sacado un insuficiente bajo (1-2)
- Nivel 2 (la competencia está en proceso de adquisición) → si ha sacado insuficiente (3-4)
- Nivel 3 (la competencia está adquirida a nivel básico) → si ha sacado un suficiente-Bien (5-6)
- Nivel 4 (la competencia está adquirida a nivel medio) → si ha sacado un notable (7-8)
- Nivel 5 (la competencia está adquirida a nivel avanzado) → si ha sacado sobresaliente (9-10)

### **Contribución a la consecución de los objetivos de etapa**

Esta materia contribuye a desarrollar las siguientes capacidades recogidas en los objetivos de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra

condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

Y contribuye en menor medida o no contribuye a desarrollar las siguientes:

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

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

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

<b>Tecnologías de la Información y la Comunicación. 4º ESO</b>				
<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>	<b>Competencias</b>	
<b>Bloque 1: Ética y estética en la interacción en red</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Entornos virtuales: definición, interacción, hábitos de uso.</li> <li>Seguridad en la interacción en entornos virtuales. Uso correcto de nombres de usuario, datos personales.</li> <li>Tipos de contraseñas, contraseñas seguras.</li> <li>Ley de la Propiedad Intelectual. Intercambio y publicación de contenido legal.</li> <li>Materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución alojados en la web.</li> <li>Identidad digital. Suplantación de la identidad en la red, delitos y fraudes.</li> </ul>	1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	1.1. Interactúa con hábitos de seguridad adecuados en entornos virtuales.	<b>CD, CAA, CSC, CCEC</b>	
			1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.	<b>CMCT, CD, CAA</b>
	2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.	2.1. Realiza actividades de intercambio de información con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad intelectual.	<b>CSC</b>	
	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.	<b>CCL, CD, CAA, CSC</b>	
		3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución y los usa de forma adecuada en sus producciones.	<b>CCL, CD, CAA, CSC, CCEC</b>	
<b>Bloque 2: Ordenadores, sistemas operativos y redes</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Arquitecturas de ordenadores. Componentes físicos de un ordenador, hardware. Funciones y conexiones.</li> <li>Sistemas operativos: tipos, funciones y componentes. Software libre y software de propietario.</li> <li>Configuración y administración de distintos sistemas operativos. Organización y almacenamiento de la información en distintos sistemas operativos. Herramientas de un sistema operativo.</li> <li>Software y utilidades básicas de un equipo informático.</li> </ul>	1. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.	1.1. Identifica componentes físicos de un ordenador, describiendo sus características técnicas y función en el conjunto.	<b>CCL, CMCT, CD, CAA</b>	
		1.2. Describe las conexiones entre los componentes físicos de un ordenador.	<b>CCL, CD, CAA</b>	
	2. Configurar y utilizar el sistema operativo identificando los elementos que lo componen y su función en el conjunto.	2.1. Diferencia los tipos de sistemas operativos describiendo sus características y elementos.	<b>CCL, CD</b>	
		2.2. Configura los elementos básicos del sistema operativo y de accesibilidad del equipo informático.	<b>CMCT, CD, CAA, CSC</b>	
		2.3. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.	<b>CMCT, CD, CAA</b>	
		2.4. Utiliza las aplicaciones de actualización y mantenimiento del sistema operativo con responsabilidad.	<b>CMCT, CD, CAA</b>	
	3. Gestionar la instalación y eliminación	3.1. Instala software de propósito general desde	<b>CMCT, CD, CAA</b>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>Redes de ordenadores: definición, tipos y topologías.</li> <li>Tipos de conexiones: alámbricas e inalámbricas.</li> <li>Configuración de redes: dispositivos físicos, función y conexiones.</li> <li>Protocolos de comunicación entre equipos.</li> </ul>	de software de propósito general.	diversas fuentes como dispositivos físicos o internet.	
		3.2. Desinstala aplicaciones utilizando las herramientas adecuadas con criterios de seguridad.	<b>CMCT, CD, CAA</b>
	4. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.	4.1. Identifica los dispositivos físicos necesarios para comunicar equipos en red, describiendo sus características y su función en el conjunto.	<b>CCL, CMCT, CD, CAA</b>
		4.2. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.	<b>CCL, CD, CAA, CSC</b>
		4.3. Conoce los protocolos de comunicación entre equipos.	<b>CMCT, CD</b>
4.4. Administra con responsabilidad y seguridad la comunicación entre equipos y sistemas.		<b>CMCT, CD, CAA, CSC, CSIEE, CCEC</b>	
<b>Bloque 3: Organización, diseño y producción de información digital</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicaciones informáticas de escritorio. Tipos y componentes básicos.</li> <li>Procesador de textos: utilidades y elementos de diseño y presentación de la información.</li> <li>Hojas de cálculo: cálculo y obtención de resultados textuales, numéricos y gráficos.</li> <li>Bases de datos: organización de la información, consulta y generación de informes.</li> <li>Elaboración de presentaciones: utilidades y elementos de diseño y presentación de la información.</li> <li>Dispositivos y programas de adquisición de elementos multimedia: imagen, audio y vídeo.</li> <li>Programas de edición de elementos multimedia: imagen, audio y vídeo.</li> <li>Uso de elementos multimedia en la maquetación de presentaciones.</li> <li>Aplicaciones para dispositivos móviles. Herramientas de desarrollo</li> </ul>	1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.	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.	<b>CCL, CMCT, CD, CAA, CSC, CSIEE, CCEC</b>
		1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.	<b>CCL, CMCT, CD, CAA, CSIEE, CCEC</b>
		1.3. Diseña bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.	<b>CCL, CMCT, CD, CAA, CSC</b>
	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 dirigido.	<b>CCL, CD, CAA, CSC, CSIEE, CCEC</b>
		2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video guardando los archivos en el formato adecuado.	<b>CMCT, CD, CAA, CSC, CCEC</b>
		2.3. Edita mediante software específico imágenes y crea nuevos materiales en diversos formatos con responsabilidad y autonomía.	<b>CMCT, CD, CAA, CSC, CSIEE, CCEC</b>
		2.4. Realiza producciones sencillas integrando vídeo y audio, utilizando programas de edición de archivos multimedia.	<b>CCL, CMCT, CD, CAA, CSC, CSIEE, CCEC</b>



<p>y utilidades básicas.</p>	<p>3. Utilizar aplicaciones y herramientas de desarrollo en dispositivos móviles para resolver problemas concretos.</p>	<p>3.1. Utiliza de forma adecuada distintas aplicaciones para dispositivos móviles de uso cotidiano y del entorno educativo.</p>	<p><b>CD, CAA, CSC</b></p>	
		<p>3.2. Diseña y crea aplicaciones sencillas para dispositivos móviles.</p>	<p><b>CCL, CMCT, CD, CAA, CSC, CSIEE, CCEC</b></p>	
<p><b>Bloque 4: Seguridad informática</b></p>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición de seguridad informática activa y pasiva.</li> <li>• Seguridad activa: uso de contraseñas seguras, encriptación de datos y uso de software de seguridad.</li> <li>• Seguridad pasiva: dispositivos físicos de protección, elaboración de copias de seguridad y particiones del disco duro.</li> <li>• Riesgos en el uso de equipos informáticos. Tipos de malware.</li> <li>• Software de protección de equipos informáticos. Antimalware.</li> <li>• Seguridad en internet. Amenazas y consecuencias en el equipo y los datos.</li> <li>• Seguridad de los usuarios: suplantación de identidad, ciberacoso...</li> <li>• Conexión de forma segura a redes WiFi.</li> </ul>	<p>1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.</p>	<p>1.1. Identifica las amenazas a la seguridad de los equipos informáticos, su capacidad de propagación y describe las consecuencias que pueden tener tanto para el equipo informático como para los datos.</p>	<p><b>CCL, CMCT, CD</b></p>	
			<p>1.2. Emplea medidas de seguridad activa y pasiva con asiduidad y hábitos de protección adecuados.</p>	<p><b>CD, CAA, CSC, CSIEE</b></p>
			<p>1.3. Utiliza de forma responsable distintos programas y aplicaciones de protección de equipos informáticos.</p>	<p><b>CD, CAA, CSC, CSIEE</b></p>
	<p>2. Reconocer los peligros derivados de la navegación por internet y adoptar conductas de seguridad en la navegación.</p>		<p>2.1. Identifica los principales peligros derivados de la navegación por internet y sus consecuencias en el usuario, en el equipo y en los datos.</p>	<p><b>CCL, CMCT, CD</b></p>
			<p>2.2. Emplea medidas adecuadas de protección en la navegación por internet.</p>	<p><b>CD, CAA, CSC, CSIEE</b></p>
			<p>2.3. Describe la importancia de la actualización del software de protección y el empleo de antimalware y de cortafuegos para garantizar la seguridad.</p>	<p><b>CCL, CD</b></p>
			<p>2.4. Conecta con redes WiFi desde distintos dispositivos de forma segura y desarrolla hábitos de conducta adecuados.</p>	<p><b>CMCT, CD, CAA, CSC, CCEC</b></p>
	<p><b>Bloque 5: Publicación y difusión de contenidos</b></p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos compartidos en redes locales y virtuales: dispositivos, programas y datos.</li> <li>• Software para compartir información plataformas de trabajo colaborativo y en la nube.</li> </ul>	<p>1. Utilizar diversos recursos 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><b>CMCT, CD, CSC</b></p>	
		<p>1.2. Utiliza los recursos que nos ofrecen las nuevas tecnologías y sucesivos desarrollos para la publicación y difusión de contenidos.</p>		
	<p>2. Elaborar y publicar contenidos en la</p>		<p>2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.</p>	<p><b>CCL, CD, CSC</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Creación de páginas web. Introducción al lenguaje HTML y editores de páginas web.</li> <li>Diseño y elaboración de espacios web para la publicación de contenidos con elementos textuales, gráficos y multimedia en la web (blogs, wikis, ...)</li> <li>Protocolos de publicación y estándares de accesibilidad en el diseño de páginas web.</li> </ul>	web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.	2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.	<b>CCL, CD, CAA, CSC, CSIEE, CCEC</b>
		2.3. Elabora un espacio web (blog, wiki,...) para la publicación y difusión de contenidos mediante el uso de herramientas web gratuitas.	
	3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.	3.1. Aplica los estándares de publicación de contenidos web.	<b>CD, CAA, CSC, CSIEE, CCEC</b>
		3.2. Participa colabor. en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona las propias de forma responsable y autónoma.	
<b>Bloque 6: Internet, redes sociales, hiperconexión</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Internet: definición, protocolos de comunicación, servicios de internet.</li> <li>Direcciones IP, servidores y dominios.</li> <li>Acceso y participación en servicios web y plataformas desde diversos dispositivos electrónicos.</li> <li>Redes sociales: evolución, características y tipos.</li> <li>Canales de distribución de contenidos multimedia. Publicación y accesibilidad de los contenidos.</li> </ul>	1. Conocer las características básicas de internet y los servicios y posibilidades que ofrece.	1.1. Describe los servicios que ofrece internet y sus posibilidades tanto en el ámbito educativo como en el profesional, personal y de ocio.	<b>CCL, CD</b>
		1.2. Conoce y explica los protocolos de comunicación, así como la denominación de los elementos propios de internet.	
	2. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.	2.1. Accede a servicios web y plataformas desde diversos dispositivos electrónicos.	<b>CD, CAA</b>
		2.2. Realiza intercambio de información de forma segura en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.	<b>CD, CAA, CSC</b>
		2.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.	<b>CMCT, CD</b>
	3. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.	3.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad y responsabilidad.	<b>CCL, CD, CAA, CSC, CCEC</b>
	4. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video.	4.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos con otras producciones, respetando los derechos de autor.	<b>CD, CAA, CSC, CSIEE</b>

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Después de analizar con detenimiento los contenidos, criterios de evaluación (CE), estándares de aprendizaje (EA), la metodología a seguir con cada uno, los procedimientos e instrumentos de evaluación a emplear y, sobre todo, su relevancia en el conjunto y el tiempo que precisan, el departamento ha asignado los siguientes porcentajes de baremación a los bloques de contenidos y criterios de evaluación del currículo oficial:

- **Bloque 1: 6% sobre el total del curso.**
- **Bloque 2: 33,4% sobre el total del curso.**
- **Bloque 3: 49,3% sobre el total del curso.**
- **Bloque 4: 9,3% sobre el total del curso.**
- **Bloque 5: 0% sobre el total del curso.**
- **Bloque 6: 2% sobre el total del curso.**

*El alumno obtendrá el aprobado de una evaluación si tras la ponderación de los criterios de evaluación correspondientes a ese trimestre obtiene una nota igual o superior a 5, siendo esa la nota que aparecerá en su boletín de evaluación trimestral. Y, de igual manera, obtendrá el aprobado final de curso si tras la ponderación de todos los criterios de evaluación del curso obtiene una nota igual o superior a 5, siendo esa la nota final de curso.*

El hecho de asignar un porcentaje sobre el total del curso y no sobre el trimestre es porque la cantidad de contenidos impartidos en cada uno dependerá del ritmo de aprendizaje de cada grupo y, además, no se trabajan la misma cantidad de estándares y de criterios en todos ellos, facilitándonos así poder cambiar la temporalización de los contenidos con un simple cálculo del porcentaje de cada CE sobre el total de los trabajados en ese trimestre.

Y, para valorar los criterios de evaluación, hemos asignado de forma orientativa un porcentaje de baremación a los estándares de aprendizaje correspondientes a cada uno y hemos fijado, también de forma orientativa, los procedimientos e instrumentos de evaluación a utilizar en cada caso y su ponderación. Y si, por falta de tiempo, no se evaluara algún EA, su valor se repartiría entre el resto de estándares de ese CE.

Para que sea más fácil de comprender, se han reflejado todos estos datos en una tabla, que aparece en la página siguiente:

**BAREMACIÓN**

<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>	<b>Ponderac. en el C.E.</b>	<b>Procedimientos de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>	<b>U.D.</b>
<b>Bloque 1: Ética y estética en la interacción en red</b>					
1.1 Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red. <b>Porcentaje incluido en el CE 4.1</b>	1.1.1 Interactúa con hábitos de seguridad adecuados en entornos virtuales.	<b>70%</b>	Está incluido en el ejercicio del EA 4.1.3		-
	1.1.2 Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.	<b>30%</b>			
1.2 Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable. <b>Porcentaje sobre el total: 3%</b>	1.2.1 Realiza actividades de intercambio de información con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad intelectual.	<b>100%</b>	Trabajo colaborativo sobre derechos de autor: 6%	GE/RE	4
1.3 Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web. <b>Porcentaje sobre el total: 3%</b>	1.3.2 Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución y los usa de forma adecuada en sus producciones.	<b>80%</b>			4
	1.3.1 Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.	<b>20%</b>			
<b>Bloque 2: Ordenadores, sistemas operativos y redes</b>					
2.1 Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características. <b>Porcentaje sobre el total: 10,4%</b>	2.1.1 Identifica componentes físicos de un ordenador, describiendo sus características técnicas y función en el conjunto.	<b>80%</b>	Ejercicios: 25% (2,6%) Examen: 75% (7,8%)	GE, PE	1
	2.1.2 Describe las conexiones entre los componentes físicos de un ordenador.	<b>20%</b>			
2.2 Configurar y utilizar el sistema operativo identificando los elementos que lo componen y su función en el conjunto. <b>Porcentaje sobre el total: 10,4%</b>	2.2.1 Diferencia los tipos de sistemas operativos describiendo sus características y elementos.	<b>50%</b>	Ejercicios/Prácticas: 25% (2,6%) Examen: 75% (7,8%)	LC/EV, GE, PE	2
	2.2.2 Configura los elementos básicos del sistema operativo y de accesibilidad del equipo informático.	<b>15%</b>			
	2.2.3 Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.	<b>25%</b>			
	2.2.4 Utiliza las aplicaciones de actualización y mantenimiento del sistema operativo con responsabilidad.	<b>10%</b>			
2.3 Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general. <b>Porcentaje sobre el total: 2,2%</b>	2.3.1 Instala software de propósito general desde diversas fuentes como dispositivos físicos o internet.	<b>60%</b>	Práctica	LC	2
	2.3.2 Desinstala aplicaciones utilizando las herramientas adecuadas con criterios de seguridad.	<b>40%</b>			
2.4 Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica. <b>Porcentaje sobre el total: 10,4%</b>	2.4.1 Identifica los dispositivos físicos necesarios para comunicar equipos en red, describiendo sus características y su función en el conjunto.	<b>40%</b>	Ejercicios/Prácticas: 25% (2,6%) Examen: 75% (7,8%)	LC/EV, GE, PE	3
	2.4.2 Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.	<b>30%</b>			

	2.4.3 Conoce los protocolos de comunicación entre equipos.	<b>20%</b>			
	2.4.4 Administra con responsabilidad y seguridad la comunicación entre equipos y sistemas.	<b>10%</b>			
<b>Bloque 3: Organización, diseño y producción de información digital</b>					
3.1 Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos. <b>Porcentaje sobre el total: 20%</b>	3.1.1 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.	<b>50%</b>	Trabajo (10% total)	GE/RE	5
	3.1.2 Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.	<b>50%</b>	Examen (10%) o Examen (7,8%) + Ejercicios (2,2%)	PE, GE	8
	3.1.3 Diseña bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.				NO
3.2 Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones. <b>Porcentaje sobre el total: 29,3%</b>	3.2.1 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.	<b>20,5%</b>	Trabajo (6% total)	GE/RE	7
	3.2.2 Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video guardando los archivos en el formato adecuado.	<b>10%</b>	3 Ejercicios/capturas: A-Fotos, B-Audio, C-Vídeo (1% total cada uno)	LC/GE/RE	9 y 10
	3.2.3 Edita mediante software específico imágenes y crea nuevos materiales en diversos formatos con responsabilidad y autonomía.	<b>37,5%</b>	Prácticas (A-retoque fotográfico + B-diseño gráfico: 5%+6%)	GE/RE	9
	3.2.4 Realiza producciones sencillas integrando vídeo y audio, utilizando programas de edición de archivos multimedia.	<b>32%</b>	Prácticas/Trabajo (9,3%)	EV, GE/RE	10
3.3 Utilizar aplicaciones y herramientas de desarrollo en dispositivos móviles para resolver problemas concretos. <b>Porcentaje sobre el total: 0%</b>	3.3.1 Utiliza de forma adecuada distintas aplicaciones para dispositivos móviles de uso cotidiano y del entorno educativo.				NO
	3.3.2 Diseña y crea aplicaciones sencillas para dispositivos móviles.				NO
<b>Bloque 4: Seguridad informática</b>					
4.1 Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información. <b>Porcentaje sobre el total: 9,3%</b>	4.1.1 Identifica las amenazas a la seguridad de los equipos informáticos, su capacidad de propagación y describe las consecuencias que pueden tener tanto para el equipo informático como para los datos.	<b>30%</b>	Trabajo o Examen (6%) (o Trabajo + Examen)	PE, GE	6
	4.1.2 Describe la importancia de las medidas de seguridad activa y pasiva.	<b>35%</b>			6
	4.1.3 Emplea medidas de seguridad con asiduidad y hábitos de protección adecuados.	<b>35%</b>	Ejercicio (3,3%)	GE/RE	6

<b>Bloque 5: Publicación y difusión de contenidos</b>						
5.1 Utilizar diversos recursos de intercambio de información. <b>Porcentaje incluido en los CE 1.2 y 2.4</b>	5.1.1 Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.	100%	Está incluido en el trabajo del CE 1.2 y en el examen/ejercicio del CE 2.4.		3 y 4	
5.2 Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica. <b>Porcentaje sobre el total: 0%</b>	5.2.1 Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.	10%			NO	
	5.2.2 Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.	50%				
	5.2.3 Elabora un espacio web (blog, wiki...) para la publicación y difusión de contenidos mediante el uso de herramientas web gratuitas.	40%				
5.3 Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social. <b>Porcentaje sobre el total: 0%</b>	5.3.1 Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona las propias de forma responsable y autónoma.	100%			NO	
<b>Bloque 6: Internet, redes sociales, hiperconexión</b>						
6.1 Conocer las características básicas de internet y los servicios y posibilidades que ofrece. <b>Porcentaje sobre el total: 2%</b>	6.1.1 Describe los servicios que ofrece internet y sus posibilidades tanto en el ámbito educativo como en el profesional, personal y de ocio.	80%	Trabajo en Word	GE/RE	4	
	6.1.2 Conoce y explica los protocolos de comunicación, así como la denominación de los elementos propios de internet.	20%				
6.2 Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles. <b>Porcentaje incluido en el CE 5.2</b>	6.2.1 Accede a servicios web y plataformas desde diversos dispositivos electrónicos.		Está incluido en los trabajos del CE 5.2		-	
	6.2.2 Realiza intercambio de información de forma segura en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.					
	6.2.3 Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.					
6.3 Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas. <b>Porcentaje sobre el total: 0%</b>	6.3.1 Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad y responsabilidad.					NO
6.4 Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video. <b>Porcentaje incluido en los CE 3.1, 3.2 y 5.2</b>	6.4.1 Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos con otras producciones, respetando los derechos de autor.		Está incluido en los trabajos de los CE 3.1, 3.2 y 5.2		-	

## PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Una posible aplicación de los procedimientos e instrumentos de evaluación a utilizar están reflejados en la tabla anterior y no se limitan a un examen, sino que son variados. Veamos:

Se recuerda que los **procedimientos de evaluación** son las actividades que desarrolla el alumno y mediante la cual será evaluado, siendo las usadas en esta materia: Ejercicios (unos son para realizar en casa y otros en clase a modo de control, unos más teóricos o conceptuales y otros más prácticos o procedimentales), Trabajos (son para hacer en casa, o entre clase y casa, y pueden ser teóricos, de investigación, o prácticos con ordenador), Prácticas (son ejercicios prácticos de duración máxima de una sesión que se realizan en el aula de informática con el ordenador) y Exámenes o pruebas escritas objetivas que serán variadas: el mismo examen puede contener preguntas de respuesta breve (preguntas simples, de identificación, de asociación, de completación), de respuesta extensa (de explicación, de resumen, de ejemplificación, de resolución de problemas) o de respuesta fija (de verdadero/falso, de selección o múltiple opción, de pareo mediante columnas, de jerarquización u orden cronológico o lógico).

Y los **instrumentos de evaluación** son los documentos o registros (las herramientas) que usa el profesor para valorar los procedimientos, recogiendo información sobre el aprendizaje de los alumnos (y que le servirá para adaptar su intervención a las características y necesidades de sus alumnos). Estos instrumentos estarán referenciados a los EA y CE del currículo.

Si un mismo EA se evalúa con varios procedimientos, en la tabla anterior queda recogido el porcentaje o valor de cada uno sobre el valor de dicho EA.

En el caso de las Pruebas Específicas (PE), que pueden ser pruebas escritas o cuestionarios online, estos también nos servirán de instrumento porque cada prueba valora un CE, cada pregunta irá relacionada con un EA y en cada una se pondrá su valor sobre el total del examen (10), que irá en relación con el valor de dicho EA sobre el CE correspondiente. Habrá EA que se valoren con una sola pregunta y habrá otros que se valoren con varias, poniéndose en el examen el valor de cada una en función de su importancia a la hora de evaluar dicho EA. Por cuestiones de tiempo, se podrá realizar en la misma sesión las pruebas correspondientes a dos CE, separándose ambas partes en dicha prueba y puntuándolas por separado para asignarles luego el porcentaje que aparece en la tabla de la página anterior. Al llevar la valoración y la nota, las propias pruebas servirán de registro y se custodiarán en el centro en formato papel y/o digital.

En el caso de los ejercicios, trabajos y de las prácticas se usarán registros de observación como listas de control o cotejo (LC), donde se valorarán una serie de indicadores simplemente con un Sí/No o Logrado/No logrado, o escalas de valoración o apreciación (EV), donde se valorarán una serie de indicadores mediante categorías de frecuencia o descriptivas. Y también usaremos el análisis de las producciones realizadas por el alumnado mediante Guías de Evaluación (GE) o Rúbricas de evaluación (RE).

Y, también, se podrán realizar actividades de autoevaluación y coevaluación.

## **METODOLOGÍA**

### **Distribución de contenidos.**

Para el desarrollo de los contenidos se han establecido las siguientes unidades didácticas:

**UD1: Ordenadores. Hardware.**

**UD2: Sistemas operativos.**

**UD3: Redes.**

**UD4: Internet.**

**UD5: Aplicaciones ofimáticas. Procesador de textos.**

**UD6: Seguridad informática.**

**UD7: Presentaciones electrónicas.**

**UD8: Hojas de cálculo.**

**UD9: Imagen digital.**

**UD10: Audio y vídeo digital.**

### **Priorización de contenidos.**

En los cursos anteriores, se impartía esta materia con menos contenido y tres horas semanales, pero con la nueva ley (LOMCE) hay más contenidos y lo peor es que la han reducido a dos horas semanales, motivo por el que habrá que dar los contenidos de manera más superficial e incluso habrá alguno que no se pueda impartir por falta de tiempo o por complejidad para este nivel educativo. Tal es el caso del contenido de diseño y creación de aplicaciones para móviles (CE 3.3), el diseño y creación de espacios Web (CE 5.2 y 5.3) y el de bases de datos (EA 3.1.3). En concreto, el CE 3.3 no es de aplicaciones sino del tema de programación, que se imparte en bachillerato y no en 4º (no existe el tema de programación en el currículo de TIC de 4º); pretender que los alumnos aprendan a crear aplicaciones, es decir a programar, sin explicarles nociones básicas de programación y sin tiempo para desarrollarlo es imposible. Además, este contenido está en el currículo de Castilla-La Mancha, pero no está en el currículo nacional y creemos que está fuera de contexto.



## **Temporalización y Secuenciación.**

En la tabla de baremación aparece reflejado en qué UD se trabajan los contenidos asociados a cada estándar de aprendizaje y, a continuación, detallamos una posible secuencia de contenidos (secuenciación) por trimestres (temporalización).

### PRIMER TRIMESTRE:

- UD1: Ordenadores. Hardware.
- UD2: Sistemas operativos.
- UD3: Redes.

### SEGUNDO TRIMESTRE:

- UD4: Internet.
- UD5: Aplicaciones ofimáticas. Procesador de textos.
- UD6: Seguridad informática.
- UD7: Presentaciones electrónicas.

### TERCER TRIMESTRE:

- UD8: Hojas de cálculo.
- UD9: Imagen digital.
- UD10: Audio y vídeo digital.

## **Espacios y recursos**

La materia de TIC tiene asignadas por ley 2h o sesiones semanales, insuficiente para abordar la gran cantidad de contenidos que tiene y también por el tiempo que se necesita para las actividades prácticas; motivo por el que se trabajarán de manera más superficial de lo que se debiera y por el que los alumnos tendrán que hacer o acabar algunos trabajos en casa.

Para la impartición de las dos sesiones se usará el aula de informática (INF) o el aula Althia 2, que disponen de 32 equipos y 30 equipos, respectivamente, para que cada alumno utilice un ordenador y no tengan que compartirlo (aprendizaje más funcional); trabajarán mayoritariamente de forma individual. Además, los equipos disponen de software de todo tipo, necesario para impartir los contenidos, y el aula dispone de muestras y material para la parte de hardware y redes y también dispone de videoprojector en el puesto del profesor, con el que se proyectarán apuntes, explicaciones, imágenes, vídeos, etc., fundamental, entre otras cosas, para que los alumnos puedan ver cómo se realizan los diversos procesos u operaciones con el ordenador.

Todas las actividades (ejercicios, trabajos, cuestionarios online...) y apuntes que mande el profesor lo hará a través del aula virtual de la **plataforma EducamosCLM**.

## MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA

Como no todos los alumnos son iguales (tienen distintas capacidades, distintos intereses y motivaciones, distintas maneras de trabajar... y, por ello, distintos ritmos de aprendizaje) se procurará, en la medida de lo posible, atender a la diversidad que tenemos en el aula para que todos ellos logren los objetivos y adquieran las capacidades correspondientes. Gracias a la observación sistemática diaria y a los instrumentos de evaluación sabremos cómo se está desarrollando el proceso de enseñanza/aprendizaje, para poder adaptarnos mejor a las características de nuestros alumnos. Algunas de las medidas serán: repetir la explicación de un concepto desde otro punto de vista, poner ejemplos reales cercanos a ellos, realizar más ejercicios o prácticas de un tema que les resulte difícil, cambiar el tipo de actividad o procedimiento, hacer un seguimiento más individual de algún alumno en situación de riesgo, explicar o ayudar de forma individual a un alumno mientras el resto está realizando una práctica o ejercicio, adaptar algún contenido o actividad, escribir el texto de la pizarra con un tamaño mayor o proyectar usando el ampliador para que vean bien los alumnos que se sientan más atrás o para los alumnos con deficiencia visual y, para los alumnos que sobresalen por encima del resto, habrá en todas las tandas de ejercicios algunas actividades de profundización o ampliación y se les dirá en cada Unidad Didáctica dónde pueden profundizar con sus conocimientos y capacidades.

A pesar de todo ello, tendremos alumnos que no superen los criterios de evaluación, **alumnos suspensos**, y por otro lado se podría dar el caso de tener **alumnos repetidores** (lo que no se puede dar es tener alumnos con la materia pendiente porque es el último curso de la etapa) y **alumnos ACNEAE** (con necesidad específica de apoyo educativo). Veamos cómo se actuará en estos casos.

### ALUMNOS SUSPENSOS. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN.

En el caso de que un alumno suspenda alguna evaluación (nota inferior a 5 tras la ponderación de los criterios de evaluación), deberá recuperar a lo largo del siguiente trimestre (o del mismo en el caso de la tercera evaluación) aquellos criterios de la evaluación en los que sacó menos de 5, mediante la realización de una serie de actividades de recuperación que le mandará el profesor. Estas actividades pueden consistir en una serie de ejercicios/prácticas/trabajos y/o la realización de un examen de recuperación y se le comunicará al alumno mediante un informe, que se le entregará por escrito junto con el boletín de la primera y la segunda evaluación y de forma oral durante la tercera evaluación.

Una vez corregidas las actividades de recuperación, se reflejarán esas notas en los estándares de aprendizaje y criterios de evaluación correspondientes, actualizándose las notas anteriores con los nuevos resultados y obteniéndose la nueva nota de dicha evaluación, que se reflejará en la nota final de curso. El alumno aprobará la materia si ha obtenido un 5 o más tras la ponderación de todos los criterios de evaluación del curso y esa será su nota final.

Y si el alumno suspende en la evaluación ordinaria, aún dispondrá de la **evaluación extraordinaria** donde se seguirá el mismo procedimiento que durante el curso: el profesor le comunicará al final del curso ordinario, mediante el informe correspondiente, las actividades de recuperación a realizar y de lo que se tiene que examinar. Dicho examen estará separado por criterios de evaluación y el alumno se examinará únicamente de los criterios suspensos. Tras actualizar las notas con esos

resultados, el alumno obtendrá como nota final la ponderación de todos los criterios de evaluación del curso, obteniendo el aprobado (nota de 5 o más) o suspenso final.

### **ALUMNOS REPETIDORES**

En el caso de los alumnos repetidores, se trabajará con ellos igual que con el resto de alumnos, procurándose variar el tipo de actividades a realizar durante el curso, respecto del curso anterior, para que el alumno pueda desarrollar mejor sus capacidades, prestando especial atención a la capacidad de aprender por sí mismos y promoviendo el trabajo en equipo (por ejemplo, una actividad individual podrán realizarla por parejas los alumnos repetidores).

### **ACNEAE (Alumnos Con Necesidad Específica de Apoyo Educativo)**

Al comienzo de curso, el departamento de orientación nos comunica personalmente a cada profesor los alumnos que tenemos con necesidades educativas especiales (ACNEE), debido a alguna discapacidad (psíquica, sensorial o motora) o trastorno grave de la consulta, y el resto de ACNEAE, que requieren una atención diferente a la ordinaria por presentar: dificultades específicas de aprendizaje (TDAH...), altas capacidades intelectuales, incorporación tardía al sistema educativo español o por condiciones personales o historia escolar. Además, se nos facilita un resumen de las medidas de atención individualizada que precisan, algunas de ellas redactadas en colaboración con otros organismos (como la ONCE). Con estos alumnos se tendrán en cuenta todas esas consideraciones y se establecerán las medidas oportunas (será una adaptación curricular no significativa) y, en el caso de los alumnos ACNEE que no puedan seguir el currículo ordinario, necesitarán una adaptación curricular significativa (ACS) que se reflejará en un Plan de Trabajo Individualizado (PTI) para ese alumno. Como cada alumno con este perfil es diferente a los demás, no se puede tener preparado un PTI genérico, elaborándose en particular para cada uno al comienzo de curso (o al comienzo de cada trimestre) y estará sometido a un constante cambio para adaptarse lo más posible a sus características, dado que se le irá conociendo mejor a medida que avance el curso.

Y, además de todo lo dicho, se tendrá en cuenta y apoyará el **Plan de igualdad del Centro**.

## **AUSENCIAS DEL ALUMNADO Y RETRASOS EN LA ENTREGA DE EJERCICIOS Y TRABAJOS**

El alumno que falte a clase queda obligado a pedir los apuntes a sus compañeros y a enterarse de todo lo que se habló en las clases en las que faltó (contenidos, ejercicios mandados por el profesor, fechas de exámenes, etc.), siendo responsabilidad del alumno el ponerse al día y no del profesor que, por su parte, le ayudará en la medida que pueda y considere oportuno. En relación a esto, si el día que falta el alumno es un día de entrega de algún ejercicio o trabajo, éste deberá entregarlo el día que se incorpore tras su falta, sin más retraso y con la justificación oportuna; en caso contrario, llevará una penalización que impondrá el profesor en función del número de días de retraso, pudiendo ser la no recogida del mismo, igual que se le aplicará al resto de alumnos. Y si el día que falta es un día de examen, el alumno deberá estar preparado para realizarlo el día de su incorporación, aunque será el profesor quien determine la fecha, que puede ser el día del siguiente examen o el día de la recuperación si así lo considera, quedando la nota en blanco, como si fuera un 0, hasta entonces. En cualquier caso, si suspendiera ese examen tendría, más adelante, posibilidad de recuperarlo. Y en el caso de otras actividades realizadas ese día en clase, como las prácticas con ordenador, deberá recuperarlas a partir del mismo día que se incorpore y por el tiempo y modo que dictamine el profesor.

## **EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA**

Además de evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos, se evaluará también el proceso de enseñanza y nuestra propia práctica docente.

El profesor observa continuamente la reacción de los alumnos ante las explicaciones, realiza preguntas para comprobar si se van enterando, pone ejercicios que los alumnos deben resolver en clase, etc., y todo esto le permite reconducir su actuación (cambiar metodología, tiempos, recursos o lo que crea necesario) en el caso de que note que no ha llegado bien a todos los alumnos. Aun así, pueden darse casos en los que no se consiga (que no estén en su zona de desarrollo próximo) y eso lo observamos con los resultados de los distintos instrumentos de evaluación (asociados a los estándares de aprendizaje y estos a los criterios de evaluación), analizándose los errores o desviaciones y realizando propuestas de mejora para el resto del curso y/o para el curso siguiente, que quedarán reflejadas en el diario o cuaderno del profesor.

Y, de nuevo, veremos cómo se va desarrollando el proceso de enseñanza tras la ponderación trimestral de los criterios de evaluación, analizándose los resultados y cómo se ha desarrollado todo el proceso. Para este análisis, se tendrá en cuenta todo lo observado y anotado hasta el momento (lo visto en el párrafo anterior) y se realizarán propuestas de mejora (en los contenidos, metodología, secuenciación, temporalización, recursos...) para los siguientes trimestres o para el curso siguiente. Todo esto quedará reflejado en una tabla-registro mediante indicadores de logro (referenciados a los criterios de evaluación trabajados) y se entregará al Equipo Directivo después de la primera evaluación, de la segunda y de la evaluación final.

## **PLANILLA-RESUMEN DE LA MATERIA**

De cara al alumnado y las familias, para una mejor comprensión de todo lo mencionado (criterios de calificación, contenidos y su distribución, temporalización y secuenciación por unidades didácticas, etc.), incluimos una planilla-resumen en la página siguiente.

## PLANIFICACIÓN/CALIFICACIÓN DE TIC – 4ºESO

### **PRIMER TRIMESTRE: (33,4%)**

- **UD1: Ordenadores. Hardware.**  
10,4% - Ejercicios (2,6%) + Examen (7,8%)
- **UD2: Sistemas operativos.**  
10,4% - Ejercicios (2,6%) + Examen (7,8%)  
2,2% - Prácticas: Instalar Gimp en casa + Desinstalar aplicación en clase
- **UD3: Redes.**  
10,4% - Ejercicios (2,6%) + Examen (7,8%)

### **SEGUNDO TRIMESTRE: (33,3%; todo trabajos: 6%+12%+3,3%+12%)**

- **UD4: Internet.**  
8% - Trabajo Colaborativo sobre derechos de autor (6%) + Añadir información en el Trabajo de Word sobre Internet y los servicios que ofrece (2%)
- **UD5: Aplicaciones ofimáticas. Procesador de textos.**  
10% - Trabajo de dar formato a documento base sobre Internet y redes sociales  
→ el trabajo valdrá en total un 12% (10% la parte de Word y 2% la parte de añadir información sobre Internet)
- **UD6: Seguridad informática.**  
9,3% - Trabajo en PowerPoint de resumen del tema (6%) + Ejercicio sobre medidas y hábitos de protección del alumno (3,3%)
- **UD7: Presentaciones electrónicas.**  
6% - Presentación del tema de seguridad → el trabajo valdrá en total un 12% (6% la parte de PowerPoint y 6% la parte de Contenido sobre seguridad)

### **TERCER TRIMESTRE: (33,3%)**

- **UD8: Hojas de cálculo.**  
10% - solo Examen o Examen (7,8%) + Ejercicios (2,2%)
- **UD9: Imagen digital.**  
12% - Captura de fotos (1%) + Prácticas de retoque (5%) + Prácticas de diseño gráfico (6%)
- **UD10: Audio y vídeo digital.**  
11,3% - Captura de audio y vídeo (1%+1%) + Trabajo práctico (9,3%)