

## **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

### **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN**

#### **4º EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**

**2021/2022**

---

### **ASPECTOS GENERALES**

---

- A.** Contextualización
- B.** Organización del departamento de coordinación didáctica
- C.** Justificación legal
- D.** Objetivos generales de la etapa
- E.** Presentación de la materia
- F.** Elementos transversales
- G.** Contribución a la adquisición de las competencias claves
- H.** Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas
- I.** Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación
- J.** Medidas de atención a la diversidad
- K.** Actividades complementarias y extraescolares
- L.** Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación
- M.** Recuperación y aspectos relacionados con volver a cursar la asignatura

### **ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES**

---

- 1.** Objetivos de la materia
- 2.** Contenidos
- 3.** Criterios de evaluación y ponderación
- 4.** Relaciones curriculares
- 5.** Unidades didácticas
- 6.** Metodología
- 7.** Materiales y otros recursos
- 8.** Criterios de evaluación mínimos

## ASPECTOS GENERALES

### A. Contextualización

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 8.2 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Enseñanza Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, «Los centros docentes establecerán en su proyecto educativo los criterios generales para la elaboración de las programaciones didácticas de cada una de las materias y, en su caso, ámbitos que componen la etapa, los criterios para organizar y distribuir el tiempo escolar, así como los objetivos y programas de intervención en el tiempo extraescolar, los criterios y procedimientos de evaluación y promoción del alumnado, y las medidas de atención a la diversidad, o las medidas de carácter comunitario y de relación con el entorno, para mejorar el rendimiento académico del alumnado».

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5 de la Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas, «a tales efectos, y en el marco de las funciones asignadas a los distintos órganos existentes en los centros en la normativa reguladora de la organización y el funcionamiento de los mismos, y de conformidad con lo establecido en el artículo 7.2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, los centros docentes desarrollarán y complementarán, en su caso, el currículo en su proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentra, configurando así su oferta formativa».

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.5 de la Orden de 15 de enero, «el profesorado integrante de los distintos departamentos de coordinación didáctica elaborará las programaciones de las materias para cada curso que tengan asignadas, a partir de lo establecido en los Anexos II, III y IV, mediante la concreción de los objetivos, la adecuación de la secuenciación de los contenidos, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación, y su vinculación con el resto de elementos del currículo, así como el establecimiento de la metodología didáctica».

### B. Organización del departamento de coordinación didáctica

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 92.1 del Decreto 327/2010, de 13 de julio por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «cada departamento de coordinación didáctica estará integrado por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomienden al mismo. El profesorado que imparta enseñanzas asignadas a más de un departamento pertenecerá a aquel en el que tenga mayor carga lectiva, garantizándose, no obstante, la coordinación de este profesorado con los otros departamentos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

De este modo, los miembros del departamento son:

- **Jorge Caparrós Salmerón:** jefe de departamento y coordinador TDE, con destino

definitivo en el centro.

- **Ana Herrera García:** profesora en prácticas.

Las asignaturas asociadas al departamento son:

- Computación y Robótica - 3º ESO
- Tecnologías de la Información y la Comunicación - 4º ESO
- Tecnologías de la Información y la Comunicación I - 1º Bachillerato
- Tecnologías de la Información y la Comunicación II - 2º Bachillerato
- Programación y Computación - 2º Bachillerato

Asimismo, la distribución de asignaturas asociadas a los miembros departamento es la siguiente:

- **Jorge Caparrós Salmerón:**
  - o Computación y Robótica (3º ESO C y D - 1 grupo)
  - o Tecnologías de la Información y la Comunicación (4º ESO A, B, C, D - 2 grupos)
  - o Tecnologías de la Información y la Comunicación I (1º Bachillerato B y D - 2 grupos).
  - o Además, imparte el Refuerzo de Matemáticas en 1º ESO.
- **Ana Herrera García:**
  - o Computación y Robótica (3º ESO A y B - 1 grupo)
  - o Tecnologías de la Información y la Comunicación (4º ESO C, D - 1 grupo)
  - o Tecnologías de la Información y la Comunicación I (1º Bachillerato A y C - 2 grupos)
  - o Tecnologías de la Información y la Comunicación II (2º Bachillerato A, B, C y D - 1 grupo)
  - o Programación y Computación (2º Bachillerato A).
  - o Además, imparte Tecnología en 2º ESO.

### C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el

funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

#### **D. Objetivos generales de la etapa**

Conforme a lo dispuesto en el artículo 3 del Decreto 111/2016, de 14 de junio la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente

los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

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

Además de los objetivos descritos en el apartado anterior, la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

- a) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- b) Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

## **E. Presentación de la materia**

La finalidad de esta materia es que el alumnado adquiera una preparación básica en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación, así como proveerle de las habilidades necesarias para adaptarse a los cambios propios de las TIC. De manera autónoma y segura, el alumnado debe poder aplicar una combinación de conocimientos, capacidades, destrezas y actitudes en el uso de herramientas informáticas y de comunicaciones que le permitan ser competente en múltiples contextos de un entorno digital, ya sea para incorporarse con plenas competencias a la vida activa o para continuar estudios posteriores.

Tecnologías de la Información y la Comunicación es un término amplio que enfatiza la integración de la informática y las telecomunicaciones, y de sus componentes hardware y software, con el objetivo de garantizar a los usuarios el acceso, almacenamiento, transmisión y manipulación de información. Su adopción y generalización han provocado profundos cambios en todos los ámbitos de nuestra vida, incluyendo la educación, la sanidad, la democracia, la cultura y la economía, posibilitando la transformación de la Sociedad Industrial en la Sociedad del Conocimiento.

La revolución digital se inicia en el siglo XIX con el diseño del primer programa informático de la historia, continúa en el siglo XX con la construcción del primer ordenador multipropósito, la máquina de Turing, y se consolida con la producción y comercialización masiva de ordenadores personales, sistemas operativos y aplicaciones, como herramientas que permiten realizar tareas y resolver problemas. La invención de Internet amplió la perspectiva para que los usuarios pudieran comunicarse, colaborar y compartir información, y, por último, la aparición de dispositivos móviles ha extendido el uso de las aplicaciones informáticas a todos los ámbitos sociales, económicos y culturales. El recorrido prosigue con la Sociedad del Conocimiento, orientada hacia el bienestar de las personas y de sus comunidades, donde la información es el instrumento central de su construcción. En el ámbito educativo, para el desarrollo de una cultura digital en el aula y la sintonía con la nueva “sociedad en red”, la Unión Europea ha definido la competencia digital en el DIGCOMP (Marco Europeo de Competencias Digitales para los Ciudadanos), en donde se establecen sus cinco ámbitos de desempeño: las áreas de información, comunicación, creación de contenido, seguridad y resolución de problemas.

Los contenidos de esta materia se organizan alrededor de cinco bloques: Ética y estética en

la interacción en red; Ordenadores, sistemas operativos y redes; Organización, diseño y producción de información digital; Seguridad informática; y Publicación y difusión de contenidos.

## F. Elementos transversales

Tecnologías de Información y la Comunicación tienen un ámbito de aplicación multidisciplinar, que permite contextualizar dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje contenidos de otras materias, temáticas relativas al patrimonio de Andalucía y los elementos transversales del currículo, mediante el uso de aplicaciones y herramientas informáticas. Desde la materia Tecnologías de la Información y la Comunicación se debe promover un clima de respeto, convivencia y tolerancia en el ámbito de la comunicación digital, prestando especial atención a cualquier forma de acoso, rechazo o violencia; fomentar una utilización crítica, responsable, segura y autocontrolada en su uso; incentivar la utilización de herramientas de software libre; minimizar el riesgo de brecha digital, debida tanto a cuestiones geográficas como socioeconómicas o de género; y perfeccionar las habilidades para la comunicación interpersonal.

Concretando, los elementos transversales que se abordarán en la asignatura son:

- **Educación moral y cívica.** En la actividad diaria, se trabajará el desarrollo de actitudes abiertas hacia las opiniones de los demás mediante el tratamiento dialogado de las diferencias y situaciones problemáticas o el análisis crítico de la realidad evitando prejuicios racistas, confesionales y sexistas. Se hará hincapié en la importancia de desarrollar estos valores en todos los ámbitos de la vida de la persona, tanto en lo personal como en lo profesional. Respecto a la educación para la igualdad de oportunidades entre ambos sexos, se reprobarán de manera tajante los comentarios sexistas y se valorará la contribución de la mujer en el ámbito de la informática y las telecomunicaciones.
- **Educación ambiental.** Se concienciará al alumnado de la importancia del almacenamiento digital, ya que evita el consumo de grandes cantidades de papel y de la importancia de un correcto reciclaje de los materiales y equipos.
- **Educación para el trabajo.** La precisión y el rigor exigidos en los informes de prácticas, el fomento de la correcta presentación y la gestión del tiempo y el orden en la realización de las actividades desarrollan cualidades positivas. De igual modo, mediante la realización de las prácticas grupales se pretende desarrollar en el alumnado capacidades colaborativas en la consecución de objetivos.
- **Desarrollo de actitud crítica y responsabilidad en el uso de las TIC.** Esto se trabajará mediante búsquedas en Internet y discusiones acerca de la fiabilidad de las fuentes consultadas, utilizando criterios técnicos y lógicos para discriminar la información encontrada.
- **Educación para el consumidor.** Consistirá en desarrollar en el alumnado capacidades relativas a la comprensión de su propia conducta de consumidor, sus derechos y deberes. Para ello se incidirá en aspectos como: uso de software legal y la problemática del software pirata; relación calidad-precio en la adquisición de software y hardware o ventajas derivadas del uso de software de distribución libre.
- **Educación para la salud.** Consiste en educar en buenos hábitos y estilos de vida, con valor preventivo. Esto se concretará en la educación postural en el uso del ordenador, destacando problemas de salud que pueden derivarse de una utilización inadecuada y excesiva del mismo, como dolores de cabeza o insomnio. Asimismo, se valorará la importancia de una correcta iluminación al estudiar y trabajar.



- **Fomento de la cultura andaluza** mediante el conocimiento de los avances tecnológicos realizados en la comunidad y de las figuras involucradas en ello. Por ejemplo, en la Universidad de Málaga, el grupo Mobilenet, dedicado a la investigación de Redes Móviles, es muy conocido a nivel europeo. En este sentido, se realizarán lecturas de artículos donde se ponga en valor su trabajo.

- **Comprensión lectora.** La comprensión lectora es fundamental para acceder a cualquier área del conocimiento. Sin ella es imposible entender y resolver un problema o comprender las necesidades de un cliente. Esto se concreta a nivel de centro a través del "Plan Lector", que en la presente asignatura se tratará mediante la lectura de artículos de actualidad vinculados con el mundo de la informática y las telecomunicaciones.

- **Fomento del inglés.** El inglés es muy importante, no solo por ser el idioma más hablado en el mundo, sino porque es el idioma universal de la informática y las telecomunicaciones. Dominar el inglés permite un más fácil acceso a contenidos actuales.

### G. Contribución a la adquisición de las competencias claves

El alumnado en Educación Secundaria Obligatoria debe desarrollar la **competencia digital (CD)** que le permita navegar, buscar y analizar información en la web, comparando diferentes fuentes, y gestionar y almacenar archivos; usar aplicaciones de correo electrónico, mensajería, calendarios, redes sociales, blogs y otras herramientas digitales para comunicarse, compartir, conectar y colaborar de forma responsable, respetuosa y segura; crear y editar documentos, hojas de cálculo, presentaciones, bases de datos, imágenes y contenido multimedia, conociendo los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso; emplear técnicas de protección personal, protección de datos, protección de identidad digital y protección de equipos; y resolver problemas a través de herramientas digitales, de forma autónoma y creativa, seleccionando la herramienta digital apropiada al propósito. El carácter integrador de esta competencia permite desarrollar el resto de competencias clave de una manera adecuada.

De esta forma, la materia Tecnologías de la Información y la Comunicación contribuye a la competencia en **comunicación lingüística (CCL)**, al emplearse herramientas de comunicación electrónica. Por otro lado, el enfoque metodológico competencial de trabajo por proyectos cooperativos en un marco digital para la creación y publicación de contenidos digitales conlleva la adquisición y mejora de las destrezas lingüísticas, ya que supone la realización de tareas como la redacción de documentos de descripción y organización de dichos proyectos y la exposición oral del producto final al resto de compañeros y compañeras, entre otras.

La **competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)** se trabajan mediante la integración de conocimientos matemáticos, científicos y tecnológicos en contenidos digitales.

Tecnologías de la Información y la Comunicación comprenden un ámbito de conocimiento en continuo proceso de cambio que fomenta el desarrollo de estrategias de meta-aprendizaje. La **competencia de aprender a aprender (CAA)** se promueve mediante el análisis de la información digital y el ajuste de los propios procesos de aprendizaje a los tiempos y a las demandas de las tareas y actividades.

Las **competencias sociales y cívicas (CSC)** se desarrollan aprendiendo los esquemas de interrelación social que tienen lugar en la interacción en comunidades y redes.

La habilidad para transformar ideas en proyectos y la adquisición de la capacidad estética y creadora guardan una gran conexión con la competencia clave **sentido de iniciativa y espíritu**

**emprendedor (SIEP)**, así como con **conciencia y expresiones culturales (CEC)**. La profundización en dichas competencias se concreta a través de actividades como la elaboración de contenidos de imagen, audio y vídeo, la integración de los mismos en producciones diversas o la publicación y relación mediante hiperenlaces de información en canales de contenidos multimedia, entre otras.

#### **H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas**

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 del Decreto 111/2016 de 14 de Junio y el artículo 4 de la Orden de 15 de enero de 2021, las recomendaciones de metodología didáctica para la Educación Secundaria Obligatoria son las siguientes:

1. El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento. En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.
2. Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de éste y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.
3. Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.
4. Las líneas metodológicas de los centros docentes tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.
5. Las programaciones didácticas de las distintas materias de la Educación Secundaria Obligatoria incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.
6. Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.
7. Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a los contenidos de las distintas materias.
8. Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.
9. Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.



10. Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.
11. Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.
12. Se fomentará la protección y defensa del medioambiente, como elemento central e integrado en el aprendizaje de las distintas disciplinas.

Tecnologías de la Información y la Comunicación se centran en la aplicación de programas y sistemas informáticos a la resolución de problemas del mundo real, incluyendo la identificación de las necesidades de los usuarios y la especificación e instalación de software y hardware. En Educación Secundaria Obligatoria, la metodología debe centrarse en el uso básico de las tecnologías de la información y comunicación, en desarrollar la competencia digital y, de manera integrada, contribuir a la adquisición del resto de competencias clave. En concreto, se debe promover que los alumnos y las alumnas sean capaces de expresarse correctamente de forma oral, presentando en público sus creaciones y propuestas y comunicándose con sus compañeros de manera respetuosa y cordial; redactar documentación y consolidar el hábito de la lectura; profundizar en la resolución de problemas matemáticos, científicos y tecnológicos mediante el uso de aplicaciones informáticas; aprender a aprender en un ámbito de conocimiento en continuo proceso de cambio que fomenta el desarrollo de estrategias de meta-aprendizaje; trabajar individualmente y en equipo de manera autónoma, construyendo y compartiendo el conocimiento, llegando a acuerdos sobre las responsabilidades propias y las de sus compañeros; tomar decisiones, planificar, organizar el trabajo y evaluar los resultados; y crear contenido digital, entendiendo las posibilidades que ofrece como una forma de expresión personal y cultural, y de usarlo de forma segura y responsable.

Para llevar a cabo un enfoque competencial, el alumnado en Educación Secundaria Obligatoria realizará proyectos cooperativos en un marco de trabajo digital, que se encuadren en los bloques de contenidos de la materia, y que tengan como objetivo la creación y publicación de contenidos digitales. En la medida de lo posible, los proyectos deben desarrollarse en base a los intereses del alumnado, promoviéndose la inclusión de temáticas multidisciplinares, de aplicación a otras materias y de los elementos transversales del currículo. Además, se establecerá que la temática del proyecto sea de interés común para todos los miembros del equipo; cada alumno o alumna debe ser responsable de realizar una parte del proyecto dentro de su equipo, hacer un seguimiento del desarrollo de las otras partes y trabajar en la integración de las partes en el producto final.

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

## **I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación**

El proceso de evaluación del alumnado pretende determinar si se han conseguido los objetivos. Sin embargo, los objetivos no son directamente evaluables, sino que se concretan en Criterios de Evaluación. Estos a su vez se concretan en Estándares de Aprendizaje que constituyen una guía para definir las actividades propias del proceso de evaluación. Por otro lado, los instrumentos de evaluación son las herramientas que dispone el profesor para obtener evidencias de los desempeños de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los instrumentos de evaluación utilizados son relaciones de ejercicios, prácticas, presentaciones orales, pruebas objetivas... Estos instrumentos de evaluación estarán asociados a Criterios de Evaluación.

La calificación de un Criterio de Evaluación se obtiene al término de la última unidad didáctica. Es necesario obtener una calificación relativa superior a 4 en cada Bloque de Criterios de Evaluación para poder calcular la nota final. Se entiende como Bloque de Criterios de Evaluación al conjunto de criterios asociados a un Bloque de Contenidos. La asignatura se considerará superada si la media ponderada de las calificaciones asociadas a cada Bloque de Criterios de Evaluación es superior a 5.

Algunas consideraciones sobre la calificación:

- La copia y/o plagio de actividades supondrá la no superación de la tarea.
- Todo el alumnado componente de un grupo de trabajo recibirá la misma calificación salvo evidencias de descompensación en el trabajo realizado y/o en las destrezas adquiridas.
- El profesor se reserva el derecho de preguntar a los/as alumnos/as sobre el trabajo realizado, en el momento que estime oportuno, con vistas a su calificación.
- A efectos de redondeo, los decimales inferiores o iguales a 0,5 se redondearán al entero más bajo. Los superiores a 0,5 al entero más alto.
- El atraso en la entrega puede suponer menor calificación o incluso la no superación de la tarea.

## **J. Medidas de atención a la diversidad**

Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidas en el Capítulo VI del Decreto 111/2016, de 14 de Junio, así como en el Capítulo IV de la Orden de 14 de julio de 2016 en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.

La diversidad de alumnado en el aula hace que existan diferentes ritmos de aprendizaje. Tipo de alumnado en el aula:

- Alumnado ordinario.
- Alumnado con un ritmo de aprendizaje más lento:
  - o Metodología respetuosa con los tiempos de aprendizaje, como, por ejemplo, más tiempo en la realización de actividades y exámenes.
  - o Búsqueda de la ubicación óptima del alumno/a en el aula.
  - o Potenciación de la participación en clase.
  - o Repetición individualizada de algunas explicaciones. En esta línea, se plantea el envío de consultas y dudas mediante correo electrónico.

- Actividades de refuerzo de contenidos en el aula.
- Alumnado con un ritmo de aprendizaje más rápido:
  - Proporcionar actividades a los/as alumnos/as más aventajados para ampliar conocimientos sobre los contenidos tratados y otros relacionados.
  - Monitores del resto de compañeros en actividades en las que demuestren mayor destreza. Con esta medida se pretende además reforzar la cohesión del grupo y fomentar el aprendizaje colaborativo.
- Alumnado que precisa algún Programa de Refuerzo. 1 alumno con AACCI. Requiere una medida de Profundización.

#### **K. Actividades complementarias y extraescolares**

Debido a la situación de pandemia, se limitará el número de actividades fuera del centro.

#### **L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación**

La evaluación del proceso de enseñanza ha de hacerse desde un doble punto de vista:

- **Desde el alumno.** Para ello se utilizarán, como instrumentos de evaluación, cuestionarios, encuestas y rúbricas anónimas a contestar por el alumnado.
- **Desde el docente.** Está orientada a la evaluación del grado de consecución de los objetivos, la adecuación de la metodología y su eficacia y de la programación didáctica en sí. Algunos instrumentos que se pueden utilizar para esta evaluación son el contraste de experiencias con el resto de los compañeros del equipo educativo o la reflexión del propio docente sobre su experiencia en el aula.

#### **M. Recuperación y aspectos relacionados con volver a cursar la asignatura**

**En el curso académico.** En el caso de que algún alumno o alumna no superara algún Bloque de Criterios de Evaluación, se le realizará un cuestionario/actividad de recuperación. Se seguirán las mismas consideraciones que se describieron en el apartado de evaluación.

#### **Alumnado que vuelve a cursar la asignatura de TIC:**

- Con el alumnado que superó la asignatura en el curso anterior (en total 0), no es necesario realizar ninguna medida en concreto.
- Con el alumnado que no superó la asignatura en el curso anterior (en total 0), se elaborará un programa de refuerzo de aprendizaje (PRA)

## ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES

### 1. Objetivos de materia

Código	Objetivos
1	Utilizar ordenadores y dispositivos digitales en red, conociendo su estructura hardware, componentes y funcionamiento, realizando tareas básicas de configuración de los sistemas operativos, gestionando el software de aplicación y resolviendo problemas sencillos derivados de su uso.
2	Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para crear, organizar, almacenar, manipular y recuperar contenidos digitales en forma de documentos, presentaciones, hojas de cálculo, bases de datos, imágenes, audio y vídeo.
3	Seleccionar, usar y combinar aplicaciones informáticas para crear contenidos digitales que cumplan unos determinados objetivos, entre los que se incluyan la recogida, el análisis, la evaluación y presentación de datos e información.
4	Comprender el funcionamiento de Internet, conocer sus múltiples servicios, entre ellos la world wide web o el correo electrónico, y las oportunidades que ofrece a nivel de comunicación y colaboración.
5	Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, sin difundir información privada, conociendo los protocolos de actuación a seguir en caso de tener problemas debidos a contactos, conductas o contenidos inapropiados.
6	Emplear las tecnologías de búsqueda en Internet de forma efectiva, apreciando cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los recursos obtenidos.
7	Utilizar una herramienta de publicación para elaborar y compartir contenidos web, aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad, fomentando hábitos adecuados en el uso de las redes sociales.
8	Comprender la importancia de mantener la información segura, conociendo los riesgos existentes, y aplicar medidas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.
9	Comprender qué es un algoritmo, cómo son implementados en forma de programa y cómo se almacenan y ejecutan sus instrucciones.
10	Desarrollar y depurar aplicaciones informáticas sencillas, utilizando estructuras de control, tipos de datos y flujos de entrada y salida en entornos de desarrollo integrados.

### 2. Contenidos

Bloque 1. Ética y estética en la interacción en red	
Nº Ítem	Ítem
1	Entornos virtuales: definición, interacción, hábitos de uso, seguridad.
2	Buscadores. Descarga e intercambio de información: archivos compartidos en la nube, redes P2P y otras alternativas para el intercambio de documentos.
3	Ley de la Propiedad Intelectual. Intercambio y publicación de contenido legal.
4	Software libre y software privativo. Materiales sujetos a derechos de autor y materiales

	de libre distribución alojados en la web. Identidad digital. Suplantación de la identidad en la red, delitos y fraudes.
<b>Bloque 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Hardware y Software.
2	Sistemas propietarios y libres.
3	Arquitectura: concepto clásico y Ley de Moore.
4	Unidad Central de Proceso. Memoria principal.
5	Memoria secundaria: estructura física y estructura lógica. Dispositivos de almacenamiento. Sistemas de entrada/salida: Periféricos. Clasificación. Periféricos de nueva generación. Buses de comunicación.
6	Sistemas operativos. Arquitectura. Funciones.
7	Normas de utilización (licencias). Configuración, administración y monitorización.
8	Redes de ordenadores. Tipos. Dispositivos de interconexión. Dispositivos móviles. Adaptadores de Red.
9	Software de aplicación. Tipos. Clasificación. Instalación. Uso.
<b>Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Aplicaciones informáticas de escritorio. Tipos y componentes básicos.
2	Procesador de textos: utilidades y elementos de diseño y presentación de la información.
3	Hojas de cálculo: cálculo y obtención de resultados textuales, numéricos y gráficos.
4	Bases de datos: tablas, consultas, formularios y generación de informes.
5	Diseño de presentaciones: elementos, animación y transición de diapositivas.
6	Dispositivos y programas de adquisición de elementos multimedia: imagen, audio y vídeo.
7	Aplicaciones de edición de elementos multimedia: imagen, audio y vídeo. Tipos de formato y herramientas de conversión de los mismos. Uso de elementos multimedia en la elaboración de presentaciones y producciones.
<b>Bloque 4. Seguridad informática</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Principios de la seguridad informática. Seguridad activa y pasiva. Seguridad física y lógica. Seguridad de contraseñas.
2	Actualización de sistemas operativos y aplicaciones.
3	Copias de seguridad.
4	Software malicioso, herramientas antimalware y antivirus, protección y desinfección. Cortafuegos.
5	Seguridad en redes inalámbricas. Ciberseguridad.
6	Criptografía.
7	Seguridad en redes sociales, acoso y convivencia en la red.
8	Certificados digitales. Agencia Española de Protección de Datos.

Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos	
Nº Ítem	Ítem
1	Visión general de Internet. Web 2.0: características, servicios, tecnologías, licencias y ejemplos.
2	Plataformas de trabajo colaborativo: ofimática, repositorios de fotografías y marcadores sociales.
3	Diseño y desarrollo de páginas web: lenguaje de marcas de hipertexto (HTML), estructura, etiquetas y atributos, formularios, multimedia y gráficos.
4	Hoja de estilo en cascada (CSS). Accesibilidad y usabilidad (estándares).
5	Herramientas de diseño web. Gestores de contenidos.
6	Elaboración y difusión de contenidos web: imágenes, audio, geolocalización, vídeos, sindicación de contenidos y alojamiento.
Bloque 6. Internet, redes sociales, hiperconexión	
Nº Ítem	Ítem
1	Internet: arquitectura TCP/IP. Capa de enlace de datos. Capa de Internet. Capa de Transporte. Capa de Aplicación. Protocolo de Internet (IP).
2	Modelo Cliente/Servidor.
3	Protocolo de Control de la Transmisión (TCP).
4	Sistema de Nombres de Dominio (DNS). Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP).
5	Servicios: World Wide Web, email, voz y vídeo.
6	Buscadores. Posicionamiento.
7	Configuración de ordenadores y dispositivos en red.
8	Resolución de incidencias básicas.
9	Redes sociales: evolución, características y tipos.
10	Canales de distribución de contenidos multimedia.
11	Acceso a servicios de administración electrónica y comercio electrónico.

### 3. Criterios de evaluación y ponderaciones

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
1.1	Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	4
1.2	Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.	2
1.3	Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.	4
2.1	Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.	4
2.2	Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.	2



2.3	Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.	2
2.4	Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.	6
2.5	Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.	4
3.1	Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.	24
3.2	Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.	16
4.1	Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información. Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad.	6
5.1	Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.	4
5.2	Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.	8
5.3	Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.	2
6.1	Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.	8
6.2	Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.	2
6.3	Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y vídeo.	2

#### 4. Relaciones curriculares

<b>Criterio de evaluación: 1.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.</b>
<b>Objetivos</b>
<p>5. Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, sin difundir información privada, conociendo los protocolos de actuación a seguir en caso de tener problemas debidos a contactos, conductas o contenidos inapropiados.</p> <p>6. Emplear las tecnologías de búsqueda en Internet de forma efectiva, apreciando cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los recursos obtenidos.</p> <p>8. Comprender la importancia de mantener la información segura, conociendo los riesgos existentes, y aplicar medidas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.</p>
<b>Competencias clave</b>
<p>CD: Competencia digital</p> <p>CSYC: Competencias sociales y cívicas</p>

Estándares
1.1.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.
1.1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.

Criterio de evaluación: 1.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.
Objetivos
5. Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, sin difundir información privada, conociendo los protocolos de actuación a seguir en caso de tener problemas debidos a contactos, conductas o contenidos inapropiados.
6. Emplear las tecnologías de búsqueda en Internet de forma efectiva, apreciando cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los recursos obtenidos.
8. Comprender la importancia de mantener la información segura, conociendo los riesgos existentes, y aplicar medidas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.
Competencias clave
CD: Competencia digital
CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
Estándares
1.2.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.

Criterio de evaluación: 1.3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.
Objetivos
5. Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, sin difundir información privada, conociendo los protocolos de actuación a seguir en caso de tener problemas debidos a contactos, conductas o contenidos inapropiados.
6. Emplear las tecnologías de búsqueda en Internet de forma efectiva, apreciando cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los recursos obtenidos.
8. Comprender la importancia de mantener la información segura, conociendo los riesgos existentes, y aplicar medidas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información
Competencias clave
CD: Competencia digital
CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
Estándares
1.3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.
1.3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre

distribución.

**Criterio de evaluación: 2.1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.**

**Objetivos**

1. Utilizar ordenadores y dispositivos digitales en red, conociendo su estructura hardware, componentes y funcionamiento, realizando tareas básicas de configuración de los sistemas operativos, gestionando el software de aplicación y resolviendo problemas sencillos derivados de su uso.

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

**Estándares**

2.1.1. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.

2.1.2. Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.

**Criterio de evaluación: 2.2. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.**

**Objetivos**

1. Utilizar ordenadores y dispositivos digitales en red, conociendo su estructura hardware, componentes y funcionamiento, realizando tareas básicas de configuración de los sistemas operativos, gestionando el software de aplicación y resolviendo problemas sencillos derivados de su uso.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

**Estándares**

2.2.1. Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.

**Criterio de evaluación: 2.3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.**

**Objetivos**

1. Utilizar ordenadores y dispositivos digitales en red, conociendo su estructura hardware, componentes y funcionamiento, realizando tareas básicas de configuración de los sistemas operativos, gestionando el software de aplicación y resolviendo problemas sencillos derivados de su uso.

4. Comprender el funcionamiento de Internet, conocer sus múltiples servicios, entre ellos la world wide web o el correo electrónico, y las oportunidades que ofrece a nivel de comunicación y colaboración.

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

<b>Estándares</b>
2.3.1. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.

<b>Criterio de evaluación: 2.4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.</b>
<b>Objetivos</b>
1. Utilizar ordenadores y dispositivos digitales en red, conociendo su estructura hardware, componentes y funcionamiento, realizando tareas básicas de configuración de los sistemas operativos, gestionando el software de aplicación y resolviendo problemas sencillos derivados de su uso.
<b>Competencias clave</b>
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CD: Competencia digital
<b>Estándares</b>
2.4.1. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado

<b>Criterio de evaluación: 2.5. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.</b>
<b>Objetivos</b>
1. Utilizar ordenadores y dispositivos digitales en red, conociendo su estructura hardware, componentes y funcionamiento, realizando tareas básicas de configuración de los sistemas operativos, gestionando el software de aplicación y resolviendo problemas sencillos derivados de su uso.
4. Comprender el funcionamiento de Internet, conocer sus múltiples servicios, entre ellos la world wide web o el correo electrónico, y las oportunidades que ofrece a nivel de comunicación y colaboración.
<b>Competencias clave</b>
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CD: Competencia digital CSYC: Competencias sociales y cívicas
<b>Estándares</b>
2.5.1. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.

<b>Criterio de evaluación: 3.1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.</b>
<b>Objetivos</b>
2. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para crear, organizar, almacenar, manipular y recuperar contenidos digitales en forma de documentos, presentaciones, hojas de cálculo, bases de datos, imágenes, audio y vídeo.
3. Seleccionar, usar y combinar aplicaciones informáticas para crear contenidos digitales que cumplan unos determinados objetivos, entre los que se incluyan la recogida, el análisis, la

evaluación y presentación de datos e información.
<b>Competencias clave</b>
CCL: Competencia en comunicación lingüística CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CD: Competencia digital
<b>Estándares</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.
3.1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.
3.1.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.

<b>Criterio de evaluación: 3.2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.</b>
<b>Objetivos</b>
2. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para crear, organizar, almacenar, manipular y recuperar contenidos digitales en forma de documentos, presentaciones, hojas de cálculo, bases de datos, imágenes, audio y vídeo.
3. Seleccionar, usar y combinar aplicaciones informáticas para crear contenidos digitales que cumplan unos determinados objetivos, entre los que se incluyan la recogida, el análisis, la evaluación y presentación de datos e información.
<b>Competencias clave</b>
CCL: Competencia en comunicación lingüística CD: Competencia digital CEC: Conciencia y expresiones culturales
<b>Estándares</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.
3.2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y vídeo y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.

<b>Criterio de evaluación: 4.1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información. Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad.</b>
<b>Objetivos</b>
5. Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, sin difundir información privada, conociendo los protocolos de actuación a seguir en caso de tener problemas debidos a contactos, conductas o contenidos inapropiados.
<b>Competencias clave</b>
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas
<b>Estándares</b>
4.1.1. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.
4.1.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.
4.1.3. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.

<b>Criterio de evaluación: 5.1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.</b>
<b>Objetivos</b>
5. Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, sin difundir información privada, conociendo los protocolos de actuación a seguir en caso de tener problemas debidos a contactos, conductas o contenidos inapropiados.
<b>Competencias clave</b>
CCL: Competencia en comunicación lingüística CD: Competencia digital CSYC: Competencias sociales y cívicas
<b>Estándares</b>
5.1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.

<b>Criterio de evaluación: 5.2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.</b>
<b>Objetivos</b>
7. Utilizar una herramienta de publicación para elaborar y compartir contenidos web, aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad, fomentando hábitos adecuados en el uso de las redes sociales.
9. Comprender qué es un algoritmo, cómo son implementados en forma de programa y cómo se almacenan y ejecutan sus instrucciones.
10. Desarrollar y depurar aplicaciones informáticas sencillas, utilizando estructuras de control, tipos de datos y flujos de entrada y salida en entornos de desarrollo integrados.
<b>Competencias clave</b>
CCL: Competencia en comunicación lingüística CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CD: Competencia digital
<b>Estándares</b>
5.2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.
5.2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.

<b>Criterio de evaluación: 5.3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.</b>
<b>Objetivos</b>



7. Utilizar una herramienta de publicación para elaborar y compartir contenidos web, aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad, fomentando hábitos adecuados en el uso de las redes sociales.
9. Comprender qué es un algoritmo, cómo son implementados en forma de programa y cómo se almacenan y ejecutan sus instrucciones.
10. Desarrollar y depurar aplicaciones informáticas sencillas, utilizando estructuras de control, tipos de datos y flujos de entrada y salida en entornos de desarrollo integrados.
<b>Competencias clave</b>
CD: Competencia digital CSYC: Competencias sociales y cívicas
<b>Estándares</b>
5.3.1. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.

<b>Criterio de evaluación: 6.1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.</b>
<b>Objetivos</b>
7. Utilizar una herramienta de publicación para elaborar y compartir contenidos web, aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad, fomentando hábitos adecuados en el uso de las redes sociales.
<b>Competencias clave</b>
CD: Competencia digital CSYC: Competencias sociales y cívicas
<b>Estándares</b>
6.1.1. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.
6.1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.
6.1.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.

<b>Criterio de evaluación: 6.2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.</b>
<b>Objetivos</b>
5. Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, sin difundir información privada, conociendo los protocolos de actuación a seguir en caso de tener problemas debidos a contactos, conductas o contenidos inapropiados.
<b>Competencias clave</b>
CD: Competencia digital CSYC: Competencias sociales y cívicas
<b>Estándares</b>
6.2.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.

<b>Criterio de evaluación: 6.3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y vídeo.</b>
<b>Objetivos</b>
7. Utilizar una herramienta de publicación para elaborar y compartir contenidos web, aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad, fomentando hábitos adecuados en el uso de las redes sociales.
<b>Competencias clave</b>
CD: Competencia digital SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor CEC: Conciencia y expresiones culturales
<b>Estándares</b>
6.3.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.

## 5. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Atendiendo a los elementos curriculares descritos en los apartados anteriores (objetivos, competencias y criterios de evaluación) y a los aspectos que siguen a continuación, se ha articulado y diseñado la secuenciación de las unidades didácticas. Estos aspectos son:

- Los **contenidos mínimos** establecidos en la normativa.
- Adaptación de los contenidos a los conocimientos previos del alumnado.
- Adecuación al desarrollo evolutivo del alumnado.
- Continuidad y progresión de los contenidos.
- Equilibrio entre las secuencias de conceptos, objetivos y capacidades.
- Incorporación de los contenidos de carácter transversal al currículo, como, por ejemplo, referencias al sector tecnológico de Andalucía.

<b>Unidades didácticas</b>		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
1	¿Cómo son y cómo se comunican los equipos?	7 semanas
2	Interactuando en la red	3 semanas
3	Manejando el procesador de textos	2 semanas
4	Tratamiento digital de imágenes	2 semanas
5	Edición multimedia	2 semanas
6	Las presentaciones	2 semanas
7	La hoja de cálculo	4 semanas

8	Manejo de información: bases de datos	4 semanas
9	Protegiendo nuestro equipo	2 semanas
10	Publicación y difusión de contenidos	3 semanas
11	Internet, Redes Sociales e Hiperconexión	2 semanas

## 6. Metodología

Atendiendo a las recomendaciones y estrategias metodológicas, se pretende seguir una metodología constructivista, dándole especial importancia a la motivación. El instituto supone un porcentaje de tiempo muy elevado en la vida del alumnado y, por tanto, debe ser un lugar agradable. El profesorado debe fomentar espacios de enseñanza-aprendizaje en los que el alumnado se sienta libre de opinar y participar. La risa o el juego son elementos muy poderosos para propiciar este tipo de espacios y para motivar al alumnado en el aprendizaje. La utilización de herramientas lúdicas, como Kahoot, pueden servir para liberar tensiones, destruir barreras y para incentivar el aprendizaje y estimular los procesos cognitivos.

Por otro lado, en muchas ocasiones, la explicación entre iguales resulta más clarificadora que la del propio profesor. En esta línea, el trabajo en conjunto de alumnos/as de distintos niveles resulta muy provechoso para ambas partes.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, la estrategia metodológica que se seguirá será:

1. Breves presentaciones de contenidos guiados por el profesor, durante los cuales, el alumno será parte activa, planteando dudas y respondiendo a las cuestiones realizadas por el profesor. Estas explicaciones se apoyan en diapositivas, diagramas que harán más fácil y ameno el proceso de enseñanza-aprendizaje (estrategias transmisoras).
2. Ejercicios, prácticas y tareas de investigación para asimilar y profundizar en la adquisición de las destrezas y contenidos (estrategias basadas en actividades y discusiones).

## 7. Materiales y recursos didácticos

- 1 equipo para cada pareja de alumnos (mínimo 15 equipos)
- Software para la elaboración de programas: suite de Google, Audacity, Gimp, OpenShot, Jupyter, Libre Office, entre otros.

## 8. Criterios de evaluación mínimos

Los criterios de evaluación mínimos que deberá superar el alumnado que se acoge a programas de refuerzo son:

Nº Criterio	Denominación
1.1	Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.
1.2	Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.
1.3	Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.
2.2	Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.
2.4	Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.
3.1	Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.

3.2	Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.
4.1	Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información. Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad.
5.2	Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.
6.2	Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.

