



Gobierno de Canarias



## **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE NIVEL**

<b>NOMBRE DEL CENTRO</b>	<b>Instituto de Educación Secundaria ARUCAS DOMINGO RIVERO</b>
<b>CURSO</b>	<b>2011 - 2012</b>
<b>DEPARTAMENTO</b>	<b>TECNOLOGÍA</b>
<b>ÁREA/MATERIA</b>	<b>INFORMÁTICA</b>
<b>NIVEL</b>	<b>4º ESO</b>

Vº Bº Jefe/a Departamento:	Firmado: Profesores/as:
----------------------------	-------------------------

### **Í N D I C E**

#### **1.- REVISIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DEL CURSO ANTERIOR.**

#### **2.-OBJETIVOS**

2.1.-OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA,

2.2.-OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA O DE LA MATERIA SECUENCIADOS PARA EL CURSO Y SU RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

#### **3.- COMPETENCIAS BÁSICAS**

#### **4.- CONTENIDOS**

4.1. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS (POR EVALUACIONES)

4.2. CONTENIDOS MÍNIMOS.

#### **5.- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

#### **6.- EVALUACIÓN**

6.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL ÁREA O DE LA MATERIA

6.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

6.4. PROCEDIMIENTOS EXTRAORDINARIOS DE EVALUACIÓN:

6.4.1.- Prueba extraordinaria de septiembre.

6.4.2.- Sistemas extraordinarios de evaluación.

#### **7.-METODOLOGÍA**

#### **8.-MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

**9. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE** (Se podrían incluir como anexo al final de esta programación las Unidades Didácticas o Programaciones de aula).

#### **10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.**

### **ANEXO**

**RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS BÁSICAS Y CONTENIDOS ESTABLECIDOS EN EL CURRÍCULO OFICIAL**



Gobierno de Canarias



## DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN

### 1. REVISIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DEL CURSO ANTERIOR.

La informática como asignatura de elección en 4º de la ESO comenzó el curso 2008-2009, y desde el principio tubo una buena aceptación entre el alumnado, reflejándose en sus trabajos y en las calificaciones de final de curso. Durante este curso 2010-2011, las dinámicas de trabajo y la concreción de los contenidos y el desarrollo de las CCBB, se han reforzado, ampliado y en ocasiones adaptadas a los grupos de alumnos. La adecuación de los recursos informáticos: equipos , espacios, velocidad de navegación en red, etc, y el gran número de alumnos en determinados grupos es una de las consideraciones a tener en cuenta en la presente propuesta didáctica. En este presente curso se intentará trabajar con más páginas web 2.0 y reducir en lo posible el depender de aplicaciones en local..

Las tecnologías de la información y la comunicación abarcan todo tipo de medios electrónicos que crean, almacenan, procesan y transmiten información en tiempo y cantidad que hace unos años eran insospechados y que, además de expandir las posibilidades de comunicación, generan una nueva cultura y permiten el desarrollo de nuevas destrezas y formas de construcción del conocimiento. Es inconcebible, hoy en día, eludir una formación actualizada sobre una disciplina tan enormemente integrada en todos los ámbitos de la sociedad, más aún para un espacio físico fraccionado y tan alejado del territorio continental como el de la Comunidad Autónoma de Canarias.

Desde su origen a mediados del siglo XX, el procesamiento automático de la información (informática) ha tenido un desarrollo destacado que le ha hecho adquirir una trascendencia indiscutible.

La constante mejora de los componentes y programas, así como la aparición de nuevos sistemas de comunicación basados en el ordenador (correo electrónico, Internet, foros...) han llevado la informática a todos los ámbitos de la sociedad: a nivel individual mejorando la comunicación, organización, ocio, administración electrónica, formación, comercio electrónico y nuevas formas de trabajo a distancia con medios telemático; a nivel empresarial y de las administraciones públicas mejorando la gestión, gracias al tratamiento de grandes volúmenes de información en poco tiempo... Esto ha generado un profundo proceso de transformación en la sociedad.



Gobierno de Canarias



Preparar al alumnado para conducirse en esta tecnología en continuo cambio no sólo consiste en una mera alfabetización informática basada en el manejo de programas que previsiblemente quedarán anticuados de modo rápido, sino que hace imprescindible favorecer la adquisición de un conjunto entrelazado de conocimientos y habilidades que le permitan continuar autónomamente el aprendizaje a lo largo de su vida.

La presencia de la Informática en la Educación Secundaria Obligatoria viene establecida por el tronco común de contenidos específicos dentro de la materia de Tecnologías, en los tres primeros cursos, que proporcionan la adquisición de las capacidades fundamentales, y aportan una visión global del estado actual y su evolución previsible. Paralelamente, se fomenta la utilización instrumental de las aplicaciones informáticas en las diferentes materias curriculares, basadas en la competencia básica del «tratamiento de la información y competencia digital». En cuarto curso, como materia de carácter opcional, se complementa y amplía los conocimientos técnicos adquiridos previamente.

Los contenidos de la materia se organizan en cinco, grandes bloques:

□ Bloque I: Sistemas operativos y seguridad informática, está dedicado a los sistemas operativos y a la seguridad informática, que permiten al alumnado relacionarse eficientemente con el ordenador a través del sistema operativo, configurando entornos colaborativos y controlando la seguridad del sistema.

□ Bloque II: Ofimática, extiende sus conocimientos y habilidades a la Ofimática, porque agrupa las herramientas básicas de un puesto de trabajo informático, el procesador de textos, con el uso de técnicas complejas, la hoja de cálculo, con el empleo de utilidades muy prácticas, el diseño de presentaciones, la gestión de bases de datos de forma básica, el manejo de gestores de correo electrónico y una introducción a la programación, aprovechando la facilidad del entorno de automatización de tareas de los paquetes ofimáticos que, además de la construcción de soluciones básicas propias, lleva al alumnado a reflexionar y entender desde dentro el sistema mediante el cual funcionan los programas.

□ Bloque III: Multimedia, introduce los mundos del tratamiento digital de la imagen, el sonido y el vídeo obtenidos a partir de diferentes fuentes y editados para alcanzar un contenido multimedia de calidad.



Gobierno de Canarias



□ Bloque IV: Publicación y difusión de contenidos en la web, aborda la publicación y difusión de contenidos diversos en la web, que aprovecha los conocimientos adquiridos anteriormente.

□ Bloque V: Internet y redes sociales, profundiza en Internet y su importancia para Canarias, en las utilidades en red, que facilitan la movilidad del usuario, en las redes sociales virtuales, en los tipos de *software* y sus licencias, y en el acceso a los servicios electrónicos.

## 2. OBJETIVOS.

### 2.1.-OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

1. La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos 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 las personas. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

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

e) Conocer y valorar con sentido crítico los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y del resto del mundo, así como respetar el patrimonio artístico, cultural y natural.



Gobierno de Canarias



f) Conocer, apreciar y respetar los aspectos culturales, históricos, geográficos, naturales, sociales y lingüísticos de la Comunidad Autónoma de Canarias, contribuyendo activamente a su conservación y mejora.

g) 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.

h) 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.

i) 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.

j) 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.

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

l) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de las otras personas, 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 medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

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

2. Sin perjuicio de su consideración como un objetivo específico, se contribuirá al desarrollo de los aspectos relacionados con la realidad, acervo y singularidad de la Comunidad Autónoma de Canarias en el tratamiento de los restantes objetivos, según lo requieran los currículos de las diferentes materias.

## **2.2.- OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA O DE LA MATERIA SECUENCIADOS PARA EL CURSO Y SU RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA**



Gobierno de Canarias



La enseñanza de la Informática en esta etapa tendrá como objetivo el desarrollo de las siguientes capacidades:

Conocer y utilizar, con un nivel adecuado de eficacia y rendimiento, aplicaciones ofimáticas (procesador de textos, hoja de cálculo, programa de presentaciones, base de datos, gestor de correo electrónico...), y emplear lenguajes de programación en este entorno para resolver problemas sencillos.

Utilizar los servicios telemáticos adecuados para responder a necesidades relacionadas con la formación, el ocio, la inserción laboral, la administración, la salud o el comercio, entre otros aspectos, evaluando su eficacia y valorando la importancia para Canarias del uso de las tecnologías de la comunicación informática como elemento de acercamiento interinsular y con el resto del mundo.

Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones, valorando la importancia del respeto de la propiedad intelectual y la conveniencia de recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización.

Conocer y utilizar las herramientas digitales para integrarse en redes sociales, aportando sus competencias al crecimiento de estas y adoptando las actitudes de respeto, participación, esfuerzo y colaboración que posibiliten la creación de producciones colectivas.

Utilizar periféricos para capturar y digitalizar imágenes, textos y sonidos, y manejar las funcionalidades principales de los programas de tratamiento digital de la imagen fija, el sonido y la imagen en movimiento y su integración para crear pequeñas producciones multimedia con finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa.

Integrar la información textual, numérica y gráfica, obtenida de cualquier fuente, para construir y expresar unidades complejas de conocimiento en forma de documentos, presentaciones electrónicas, o publicaciones web, utilizando medios que posibiliten la interacción (formularios, encuestas, bitácoras, etc.) y formatos que faciliten la inclusión de elementos multimedia.

Conocer y valorar el sentido y la repercusión social de las diversas alternativas existentes para compartir los contenidos publicados en la web y aplicarlos cuando se difundan las producciones propias.

Comprender la importancia de reforzar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo, y aplicarlas adecuadamente.



Gobierno de Canarias



Conocer las aplicaciones en Red, los sistemas de almacenamiento remotos y otros recursos no locales, que faciliten la movilidad y la independencia de un equipamiento determinado.

Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo y de autoevaluación para ser capaz de seguir los avances de la informática.

### 3.- COMPETENCIAS BÁSICAS

1. Se entiende por competencias básicas el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que debe alcanzar el alumnado al finalizar la enseñanza básica para lograr su realización y desarrollo personal, ejercer debidamente la ciudadanía, incorporarse a la vida adulta de forma plena y ser capaz de continuar aprendiendo a lo largo de la vida. Se han definido las siguientes:

- A. Competencia en comunicación lingüística.
- B. Competencia matemática.
- C. Competencia en el conocimiento y en la interacción con el mundo físico.
- D. Tratamiento de la información y competencia digital.
- E. Competencia social y ciudadana.
- F. Competencia cultural y artística.
- G. Competencia para aprender a aprender.
- H. Autonomía e iniciativa personal.

2. La organización y funcionamiento de los centros, las actividades docentes, las formas de relación que se establezcan entre los integrantes de la comunidad educativa y las actividades complementarias y extraescolares pueden facilitar también el logro de las competencias básicas.

3. Además se establece que la lectura constituye un factor para el desarrollo de las competencias básicas. En la práctica docente de esta materia también se dispone un tiempo dedicado a ésta en los medios digitales.



Gobierno de Canarias



## Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas

### Competencia en comunicación lingüística.

En la composición y utilización de textos elaborados mediante herramientas informáticas con intenciones comunicativas o creativas encontramos la contribución de esta materia a la *competencia en comunicación lingüística*. Comunicar informaciones mediante las técnicas que aquí se exponen permite expresarse en ámbitos muy amplios, ajustando el discurso al entorno en el que se desarrolla. La aportación al logro de esta competencia aparecerá en la generación de contenidos para los diversos entornos y publicaciones que se trabajen. Además de esto, en el mundo tecnológico nos encontramos con que la mayor parte de la información actualizada viene expresada en lenguas extranjeras, fundamentalmente en inglés, lo que genera la necesidad de comprenderlas. En este aspecto, el trabajo con documentación en inglés necesaria, para el desarrollo de alguna actividad, será el método de trabajo.

### Competencia matemática.

Contribuye de manera parcial a la adquisición de la *competencia matemática*. Por un lado, en su aspecto práctico, porque aporta la destreza en el uso de aplicaciones de hoja de cálculo que permiten utilizar técnicas productivas para calcular, representar e interpretar datos matemáticos y estadísticos y su aplicación a la resolución de problemas. La hoja de cálculo será la herramienta que permitirá su aplicación. Por otro lado, en su aspecto lógico, porque se emplea en el desarrollo de trabajos informáticos, sobre todo de programación, que están muy relacionadas con los elementos fundamentales que definen el razonamiento matemático.

### Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

A la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, se contribuye en tanto que proporciona destrezas para la obtención de información cualitativa y cuantitativa que acepte la resolución de problemas sobre el espacio físico. La posibilidad de interactuar con aplicaciones de simulación que permitan observar procesos, cuya reproducción resulte especialmente dificultosa o peligrosa, colabora igualmente a una mejor comprensión de los fenómenos físicos.



Gobierno de Canarias



## Tratamiento de la información y competencia digital.

Esta materia contribuye de manera plena a la adquisición de la *competencia en el tratamiento de la información y competencia digital*. Los conocimientos y habilidades impartidas en la materia de Tecnologías y transversalmente en el resto, mediante la incorporación en sus currículos del uso práctico de la Informática, deben ampliarse para plantear una adecuada formación de esta área de conocimiento; es esencial profundizar en los contenidos de uso habitual, y presentar y aplicar diferentes técnicas y herramientas en su aspecto multidisciplinar, tanto en el trabajo autónomo como en el colaborativo.

Se pretende trabajar las capacidades de búsqueda, obtención, procesamiento y comunicación de la información, con vistas a convertirlas en conocimiento, integrando las informaciones, reelaborándolas o creando otras nuevas, para producir documentos con vistas a su publicación o transmisión. Este aspecto tiene una relevancia especial en una sociedad geográficamente repartida en islas y ultraperiférica como la Canaria.

Esta materia desarrolla también esta competencia porque aporta la formación necesaria para poder identificar y resolver los problemas habituales de software y hardware, y mantener entornos seguros, desarrollando actitudes y costumbres que eviten riesgos para la información almacenada o transmitida.

## Competencia social y ciudadana.

La contribución a la adquisición de la *competencia social y ciudadana* se produce al aportar destrezas necesarias para la búsqueda, obtención, registro, interpretación y análisis requeridos para una correcta interpretación de los fenómenos sociales e históricos, y al acceder en tiempo real a las fuentes de información que conforman la visión de la actualidad. Se adquieren de este modo perspectivas múltiples que favorecen la adquisición de una conciencia ciudadana comprometida en la mejora de su propia realidad social. La posibilidad de compartir ideas y opiniones a través de la participación en redes sociales brinda unas posibilidades insospechadas para ampliar la capacidad de intervenir en la vida ciudadana, no siendo ajenos a esta participación el acceso a servicios relacionados con la administración digital, la búsqueda de empleo o el comercio electrónico entre otros. La práctica de acceso a estos servicios servirá de metodología.



Gobierno de Canarias



La contribución a esta competencia está presente por la importancia que ha ido tomando Internet para la sociedad como canal de información, mostrando la realidad social en sus múltiples perspectivas y puntos de vista. El uso de la firma digital, que ya nos acompaña en nuestras identificaciones, el acceso a servicios de la administración digital, la búsqueda de empleo, la teleformación y el acceso al comercio electrónico con el conocimiento necesario para evitar riesgos, son algunos ejemplos.

### Competencia cultural y artística.

Además, la materia contribuye a la adquisición de la *competencia en expresión cultural y artística* desde varios puntos de vista. Por un lado, incluye habilidades que facilitan la búsqueda y acceso a manifestaciones culturales y artísticas, dado que su publicación en Internet es cada vez más frecuente. Por otro lado, la creación de contenidos multimedia incorpora la necesidad de conocer, aunque sea a nivel básico, las técnicas, recursos y convenciones del diseño digital, fomentando la imaginación y creatividad que permite integrar diferentes conceptos de expresión artística en la presentación de trabajos elaborados con herramientas informáticas.

### Competencia para aprender a aprender

La materia de Informática contribuye de manera clara a la *competencia de aprender a aprender*, ya que es una característica intrínseca en el estudio de las técnicas informáticas ir más allá de la mera habilidad en el uso de una herramienta determinada. La motivación, el gusto por aprender y la confianza que proporciona lograr el manejo de las distintas herramientas tecnológicas permiten que el alumnado se convierta en una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva.

La constante evolución de los sistemas y aplicaciones informáticos, incluso los más básicos, obliga a identificar las estrategias comunes de trabajo que facilitan nuevos aprendizajes. Para ello, se hace necesario mejorar las habilidades que permiten una más eficiente búsqueda de información y recursos que, en muchos casos, favorece la necesidad del trabajo cooperativo como una estrategia efectiva. Se contribuye a esta competencia enfrentando al alumnado a nuevos programas por sus propios medios.

### Competencia de autonomía e iniciativa personal



Gobierno de Canarias



Por último, contribuye a la *competencia de autonomía e iniciativa personal* en la medida en que un entorno tecnológico cambiante exige una constante adaptación. La aparición de nuevos dispositivos y aplicaciones asociadas, los nuevos campos de conocimiento, la variabilidad de los entornos y oportunidades de comunicación exigen la reformulación de las estrategias y la adopción de nuevos puntos de vista que posibiliten resolución de situaciones progresivamente más complejas y multifacéticas.

En el anexo final, se especifican las competencias básicas que en cada unidad didáctica trabajamos para contribuir a su adquisición por el alumnado.

## 4.- CONTENIDOS

### 4.1. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS (POR EVALUACIONES)

El conjunto de contenidos curriculares correspondiente a la informática de 4º de la ESO se han diseñado por unidades didácticas y a partir de las capacidades descritas, que debe desarrollar el alumnado, en los Objetivos Generales de Etapa y en los del Área. Aparte de ello, quedan debidamente justificados por la actuación combinada de criterios de género epistemológico y/o didáctico.

Se incluye igualmente en este apartado los criterios de evaluación por unidades didácticas y siguiendo una organización trimestral.

#### 1<sup>er</sup> trimestre

#### Unidad 1. Sistemas operativos

#### CONTENIDOS.

- Sistemas operativos (SO). Cronología histórica.
- El SO Windows.
- El SO Linux.
- Otras maneras de arrancar un ordenador.
- Instalar controladores.
- Desinstalar una aplicación.
- Desfragmentar el disco.



Gobierno de Canarias



- Instalar software en Linux.
- Instalar Linux sobre un sistema que ya disponga de Windows.
- Acceder a los recursos disponibles en la red.
- Actitud responsable a la hora de colocar recursos compartidos en una red.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Instalar y supervisar controladores de dispositivos en un equipo tanto bajo el sistema operativo Windows como en Linux.
- Determinar cuáles son los aspectos esenciales necesarios para compartir archivos y carpetas, tanto en Windows como en Linux.
- Comunicarnos y gestionar procesos relacionados con los sistemas operativos.
- Valorar la capacidad del alumno para proteger e incluso programar la restauración del sistema.
- Realizar labores de mantenimiento en un ordenador.

## **Unidad 2. Redes de área local**

### CONTENIDOS

- Usuarios y grupos.
- Gestión de redes de ordenadores.
- Introducción a las redes informáticas.
- Planificación y diseño de la red.
- Configuración de la red. Protocolos TCP/IP.
- Crear usuarios en Windows.
- Incorporar un usuario a un grupo.
- Establecer la unión física del router.
- Seleccionar las direcciones IP de la red y los equipos.
- Enlazar un conector a un cable de red y comprobar su utilidad.
- Configurar una tarjeta de red en Windows.
- Comprobar la configuración de la red.
- Interés por aprender a manejar, a dar de alta equipos, etc., en una red informática.
- Interés por conocer el funcionamiento de las redes informáticas, algo básico hoy día para cualquier ciudadano, independientemente de su formación.
- Interés por conocer los elementos de hardware necesarios para el correcto funcionamiento de una red.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar los distintos tipos de redes informáticas existentes y decir qué tipo de red es adecuada para cada situación en el hogar o en la empresa.
- Identificar y/o utilizar de manera correcta los elementos principales que se encuentran en una red informática.
- Configurar de manera elemental los permisos de entrada a la red, así como un conmutador o switch y también un enrutador o router.



Gobierno de Canarias



- Detectar la fuente de error en el mal funcionamiento de una red.
- Reconocer elementos físicos de la red informática como pueden ser los diferentes tipos de cableados y de conectores.

### **Unidad 3 Creación páginas web**

#### **CONTENIDOS**

- Los sitios web.
- Páginas web y HTML.
- Editores de páginas web.
- Elementos de una página web.
- Crear el sitio web local.
- Crear la página web.
- Agregar contenidos.
- Crear el sitio web en el editor.
- Crear un hipervínculo. Añadir un enlace relativo.
- Crear una página con vínculos.
- Separar elementos de la página.
- Insertar una imagen en una página web.
- Publicar una página web.
- Interés por una página web que pueda resultar útil a los demás.
- Interés por formar parte de una comunidad virtual y comunicarnos con otras personas.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- Elaborar páginas web de distintas formas: usando un editor de texto o empleando un editor de páginas web.
- Diferenciar los elementos de una página web. Insertar tablas, imágenes, elementos con distintos colores, líneas, etc., en una página web.
- Insertar y editar hipervínculos en una página web.
- Incluir enlaces internos (anclas) en una página web.
- Publicar una página web.

#### **2º trimestre**

### **Unidad 4. Fotografía Digital**

#### **CONTENIDOS**

- Diferentes formatos, diferentes propósitos.
- Adquirir imágenes.



Gobierno de Canarias



- Edición digital de imágenes.
- Digitalizar una imagen con el escáner.
- Seleccionar una parte de la imagen.
- Dibujar formas básicas.
- Aplicar un degradado de color.
- Crear un texto y aplicarle efectos.
- Interés por compartir las creaciones propias con los demás.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar la imagen analógica de la digital.
- Diferenciar mapas de bits de dibujos vectoriales y determinar el tipo de imagen más adecuado para cada uso.
- Manejar con soltura algunas de las aplicaciones empleadas a la hora de manejar fotografías digitales, crear dibujos vectoriales o convertir entre formatos de imagen.
- Retocar fotografías digitales mejorando el contraste, aclarando u oscureciendo la imagen, proporcionando diferentes tonos.
- Diferenciar los formatos de archivo más comunes a la hora de trabajar con imágenes digitales y saber utilizar uno u otro en función de las necesidades: impresión a alta calidad, utilización en página web...

## **Unidad 5. El audio Digital**

### CONTENIDOS

- Formatos básicos y sistemas de compresión.
- Captura de audio a partir de diferentes fuentes.
- Extraer música de un CD de audio.
- Generar ruido.
- Organizar y desplazar pistas sonoras.
- Convertir el sonido del vídeo.
- Interés por realizar creaciones multimedia vistosas y prestando atención a los detalles.
- Respeto hacia las creaciones de los demás.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer los formatos digitales más utilizados.
- Extraer el audio de una fuente y editarlo con el software apropiado.

## **3<sup>er</sup> trimestre**

## **Unidad 6. El vídeo Digital**



Gobierno de Canarias



## CONTENIDOS

- Formatos básicos y sistemas de compresión.
- Captura de vídeo a partir de diferentes fuentes.
- Edición y montaje de vídeo.
- Elaborar un DVD de vídeo.
- Capturar vídeo desde una cámara de vídeo digital.
- Arrastrar piezas sobre la línea de tiempo.
- Aplicar efectos y transiciones a los fotogramas.
- Crear títulos con Windows Movie Maker.
- Convertir el sonido del vídeo.
- Convertir un fichero avi en mpg para usarlo en un DVD o viceversa.
- Crear un DVD.
- Interés por realizar creaciones multimedia vistosas y prestando atención a los detalles.
- Respeto hacia las creaciones de los demás.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Capturar vídeo a partir de distintos dispositivos con el formato y la compresión adecuada a las necesidades.
- Conocer los formatos más utilizados en vídeo digital, así como, algunas de sus características.
- Editar el vídeo importado con alguna aplicación, uniendo clips, añadiendo comentarios, una banda sonora de fondo, transiciones...
- Exportar el vídeo a un disco en formato DVD.

## **Unidad 7 Presentación de la información.**

### CONTENIDOS

- Plantillas y estilos.
- Enviar un documento a un programa de diseño de presentaciones.
- Automatización de tareas: campos y macros.
- Formato avanzado de documento. Utilización de imágenes.
- Presentaciones. Diseño de una presentación.
- Presentaciones multimedia. Gestión de presentaciones.
- Exportar documentos.
- Las hojas de cálculo.
- Utilización de funciones.
- Programas gestores de bases de datos.
- Seleccionar una plantilla. Modificar y crear una plantilla.
- Crear un esquema de documentos con estilos.
- Generar una presentación desde un procesador de textos.
- Crear una macro para automatizar tareas en Word. Crear una macro para automatizar tareas en Writer.
- Insertar el número de página.



Gobierno de Canarias



- Trabajar con varias imágenes.
- Añadir contenido a la presentación. Modificar el diseño de una presentación.
- Insertar un sonido a una presentación. Insertar transiciones.
- Personalizar la animación de un texto. Personalizar la animación de una imagen.
- Integrar todas las presentaciones.
- Crear una presentación personalizada.
- Crear un documento HTML. Crear un documento pdf.
- Recoger los datos de los cuestionarios en una tabla.
- Crear una base de datos empleando un asistente.
- Gusto por el orden y el buen acabado a la hora de presentar documentos de texto o presentaciones multimedia.
- Gusto por el orden y el buen acabado a la hora de elaborar hojas de cálculo o bases de datos.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Utilizar algunas de las funciones más avanzadas de programas de carácter ofimático.
- Crear macros en Microsoft Word, Writer, Excel y Calc.
- Explicar las similitudes y las diferencias existentes entre Microsoft Office y OpenOffice.org
- Añadir tablas, gráficos o imágenes a un documento de texto dándoles el formato deseado.
- Configurar tablas y gráficos en las aplicaciones Excel y Calc.
- Señalar las similitudes y las diferencias existentes entre Microsoft PowerPoint y OpenOffice.org Impress.
- Añadir elementos dinámicos a una presentación multimedia.
- Añadir sonido a una presentación.
- Crear documentos en HTML o con extensión pdf a partir de documentos de texto o de presentaciones multimedia.

## Unidad 8. La web 2.0

### CONTENIDOS

- Introducción. Un poco de historia.
- Servicios básicos de Internet.
- Comunidades virtuales.
- Colaborar Y divertirse.
- Crear un blog.
- Compartir un vídeo con YouTube.
- Participar en una comunidad virtual.
- Participar en Kalipedia.
- Colaborar en Wikipedia.
- Respeto hacia las opiniones de los demás, incluso cuando son totalmente opuestas a las propias.
- Interés por formar parte de esta nueva web 2.0 participando, enviando comentarios o compartiendo las creaciones propias con los demás.
- Valoración de las contribuciones colectivas presentes en la web, como Wikipedia.



Gobierno de Canarias



## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Explicar en qué consiste la web 2.0.
- Compartir fotos o vídeos con otros internautas.
- Colaborar en comunidades virtuales.
- Publicar noticias o comentarios en distintos medios.

### **4.2. CONTENIDOS MÍNIMOS.**

Los contenidos mínimos exigibles para cada unidad didáctica se corresponden con los contenidos sombreados del apartado 4.1.

Además las unidades **Unidad 7 Presentación de la información.** y **Unidad 8. La web 2.0** son tratadas transversalmente durante todo el desarrollo de las demás unidades.

## **5.- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

### *- Valoración inicial de los alumnos y alumnas.*

Con el objeto de establecer un Currículo que se ajuste a la realidad de nuestros alumnos y alumnas, acordamos realizar una valoración de sus características según los siguientes parámetros:

- *Qué valorar:* situación económica y cultural de la familia, rendimiento del alumno o alumna en niveles anteriores, personalidad, aficiones e intereses, etc.

- *Cómo obtener la información:* cuestionario previo a los alumnos y alumnas, entrevista individual, cuestionario a los padres, análisis del expediente escolar, etc.

### *- Las adaptaciones curriculares*

Consideramos adaptaciones curriculares cuantos cambios se produzcan en el currículo, con el fin de atender a las diferencias individuales de nuestros alumnos. El profesor, al establecer cada adaptación, deberá determinar con antelación tanto la estrategia a seguir como las características del alumno o alumna que puedan ayudar o entorpecer la estrategia: en que agrupamientos trabaja mejor, que tiempo permanece concentrado, a que refuerzos es receptivo, que autoconcepto tiene, etc



Gobierno de Canarias



### - Las materias optativas:

La informática como materia optativa configura un modelo de itinerarios educativos alternativos, que permite al alumno diseñar un currículo cercano a sus intereses y aptitudes. Sin duda alguna, el papel de la orientación resulta primordial para proporcionar criterios ilustrativos de selección a los alumnos y alumnas, por lo que el centro adoptará las medidas oportunas.

### - Las necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE)

Previendo la incorporación de alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), desde el área se contempla una serie de medidas. El objetivo último ha de ser proporcionar a cada alumno la respuesta que necesita en función de sus necesidades y también de sus límites, tratando siempre de que esa respuesta se aleje lo menos posible de las que son comunes para todos los alumnos. No obstante, su mayor o menor alejamiento del currículo básico dependerá de la evaluación y diagnóstico previo de cada alumno, a realizar por el Departamento de Orientación.

### - La adaptación de la programación general a las diferencias individuales en el grupo.

Las modificaciones en la programación del trabajo de aula, a través de la variedad de ritmos y actividades, permiten la atención individualizada a cada alumno. En términos generales, se contemplan dentro de este apartado todas aquellas medidas que se encaminan a diversificar el proceso de aprendizaje con arreglo a las diferencias personales de los alumnos y alumnas en cuanto a estilos de aprendizaje, capacidades, intereses y motivaciones. Se engloban dentro de este capítulo las medidas referentes a agrupamientos, contenidos, actividades, metodologías, materiales curriculares específicos y evaluación.

## **6.- EVALUACIÓN**

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será:



- Individualizada, centrándose en la evolución y particularidades de cada alumno.
- Integradora, para lo cual contempla la existencia de diferentes grupos y situaciones y la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación que se seleccionan.
- Cualitativa, en la medida en que se aprecian todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada.
- Orientadora, dado que aporta al alumno o alumna la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
- Continua, ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases. Se contemplan tres modalidades:

- a) *Evaluación inicial*. Proporciona datos acerca del punto de partida de cada alumno.
- b) *Evaluación formativa*. Concede importancia a la evolución a lo largo del proceso, confiriendo una visión de las dificultades y progresos de cada caso.
- c) *Evaluación sumativa*. Establece los resultados al término del proceso total de aprendizaje en cada período formativo y la consecución de los objetivos. Asimismo, se contempla en el proceso la existencia de elementos de autoevaluación y coevaluación que impliquen a los alumnos y alumnas en el proceso.

Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente.

Algunos de los aspectos a los que atenderá son los siguientes:

- a) Organización y coordinación del equipo. Grado de definición. Distinción de responsabilidades.
- b) Planificación de las tareas. Dotación de medios y tiempos. Distribución de medios y tiempos. Selección del modo de elaboración.
- c) Participación. Ambiente de trabajo y participación. Clima de consenso y aprobación de acuerdos. Implicación de los miembros. Proceso de integración en el trabajo. Relación e implicación de los padres. Relación entre los alumnos y alumnas, y entre los alumnos y alumnas y los profesores.

Evaluación del proyecto curricular.

A fin de establecer una evaluación plena de todo el proceso se evaluarán los siguientes indicadores:



Gobierno de Canarias



- Desarrollo en clase de la programación.
- Relación entre objetivos y contenidos.
- Adecuación de objetivos y contenidos con las necesidades reales.
- Adecuación de medios y metodología con las necesidades reales.

## 6.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL ÁREA O DE LA MATERIA

Partiendo de los criterios de evaluación que propone el currículo oficial, hemos llevado a cabo una adaptación que procura la correspondencia con los objetivos fijados para la informática y para la etapa. Los Criterios de evaluación establecidos son:

### **Instalar y configurar aplicaciones y emplear técnicas que permitan asegurar sistemas informáticos.**

Se valora con este criterio la capacidad del alumnado para localizar, descargar e instalar aplicaciones que protejan frente a programas, archivos o mensajes susceptibles de causar perjuicios, y que prevengan el tráfico no autorizado y el correo basura. A su vez, se trata de averiguar si el alumnado identifica elementos o componentes de mensajes que permitan catalogarlos como falsos, fraudulentos o peligrosos, adoptando actitudes de protección y evitando colaborar en su difusión.

### **Conectar dispositivos para intercambiar información y datos, mediante diferentes sistemas de transmisión.**

Se pretende evaluar si los alumnos y alumnas son capaces de establecer conexiones que permitan comunicarse a diferentes dispositivos fijos o móviles, integrándolos en sistemas ya existentes. También se trata de conocer los distintos sistemas de transmisión (por cable o inalámbricos) y de seguridad asociados, aplicando los más adecuados a cada tipo de situación o combinación de dispositivos.

### **Elaborar, almacenar, recuperar y transmitir documentos en soporte electrónico que incorporen información textual y gráfica, con una presentación, estilo y calidad adecuados.**

Se pretende evaluar las habilidades básicas del alumnado para la realización de documentos que contengan información textual, imágenes y gráficos, utilizando hojas de cálculo y procesadores de texto. Para lograrlo se han de aplicar los procedimientos y funcionalidades propias de cada aplicación, a fin de obtener documentos progresivamente más complejos y de mayor perfección en su estructura y presentación, almacenándolos en soportes físicos locales o remotos y enviándolos por correo electrónico a su destinatario final.



Gobierno de Canarias



### **Crear aplicaciones informáticas sencillas que resuelvan problemas en el entorno ofimático.**

Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de diseñar programas de automatización de procedimientos en el entorno ofimático, y de mantenimiento y presentación de datos en bases de datos, haciendo uso de grabadores de macros y asistentes, modificándolos para adaptarlos a las necesidades específicas.

### **Capturar, editar y, en su caso, montar imágenes, sonido y secuencias de vídeo con audio.**

Este criterio pretende valorar la capacidad del alumnado para manejar información multimedia en sus formatos más habituales. Deberá capturar imágenes fijas, editándolas para mejorarlas o adecuarlas a las necesidades de uso. También deberá ser capaz de obtener sonido o secuencias de vídeo en formatos digitales, para proceder a su edición y modificación de sus características. Esto llevará a la composición de mensajes audiovisuales completos con la calidad adecuada.

### **Diseñar y elaborar presentaciones.**

Se pretende evaluar la capacidad del alumnado para de estructurar mensajes complejos con la finalidad de difundirlos públicamente, utilizando el ordenador como recurso. Se valorará la correcta selección e integración de elementos multimedia, según el contenido del mensaje, así como la corrección técnica del producto final.

### **Desarrollar y publicar contenidos para la red aplicando estándares de diseño**

Se pretende verificar si el alumnado es capaz de utilizar diversas soluciones (entornos web, aplicaciones específicas...) para crear y publicar sitios web. Deberá incorporar recursos multimedia, aplicar los estándares establecidos por los organismos internacionales, cumplir en sus producciones las recomendaciones de accesibilidad y valorar la importancia de la presencia en la web para la difusión de todo tipo de iniciativas personales y colectivas.

### **Participar en redes sociales virtuales como emisores y receptores de información, salvaguardando la intimidad, la confidencialidad y la seguridad personal.**

Este criterio se centra en la constatación de que los alumnos y alumnas saben localizar en Internet servicios que posibiliten la publicación de contenidos, utilizándolos para la creación de diarios o páginas personales o grupales, la suscripción a grupos relacionados con sus intereses y la participación activa en estos. Se valorará la adquisición de hábitos de protección personal. En el ámbito de las redes virtuales se ha de ser capaz de acceder a diversos entornos y manejarlos (administración virtual, aprendizaje a distancia, apoyo a la búsqueda de empleo...).

### **Hacer uso de los recursos en la Red para disponer en cualquier equipo de un entorno de trabajo personal con acceso a los archivos propios.**



El alumnado debe ser capaz de emplear los recursos disponibles en Internet como el correo web, sistemas de almacenamiento remoto, aplicaciones online... para que, desde cualquier ordenador que posea conexión a Internet, pueda desarrollar y completar las tareas informáticas encomendadas.

### **Identificar los modelos de distribución de *software* y contenidos, y adoptar actitudes coherentes con estos.**

Se trata de evaluar la capacidad del alumnado para optar entre aplicaciones con funcionalidades similares cuando se necesite incorporarlas al sistema, teniendo en cuenta las particularidades de los diferentes modelos de distribución de *software*. Se tendrán en cuenta el respeto a dichas particularidades y la actitud a la hora de utilizar y compartir las aplicaciones y los contenidos generados con aquellas y el respeto a los derechos de terceros en el intercambio de contenidos de producción ajena.

### **Analizar la información disponible para aprender por sí mismo la utilización de una herramienta o entorno informático.**

A través de este criterio se ha de verificar si el alumnado es capaz de usar sus conocimientos y habilidades previas, y la información disponible sobre una aplicación informática y sus nuevas versiones, para llegar a aprender su manejo. Se trata de apreciar, mediante la puesta en marcha del criterio, si el alumnado es proclive a continuar con el aprendizaje de nuevas aplicaciones de forma autónoma, con el fin de ir adquiriendo conocimientos en concordancia con las necesidades que le vayan surgiendo.

#### **6.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

- Observación directa del alumnado.
- Participación en foros, y plataformas on-line.
- Pruebas de control individuales delante del ordenador.
- Organización de la información.
- Informes y exposición de resultados. Entrega, publicación o envío de trabajos.

#### **6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Las calificaciones deben ser una consecuencia de la evaluación y no su objetivo.

- Observación directa del alumnado. (10%)
- Pruebas de control individuales delante del ordenador. (30%)



- Organización de la información. Informes y exposición de resultados. Participación en la plataformas on-line. Entrega, publicación o envío de trabajos (60%)

Para la obtención de la nota final de la 3º evaluación, se tendrá en cuenta los resultados obtenidos en la 1ª y 2ª evaluación, bajo un criterio de observación lógico y sin menoscabo del derecho a la evaluación continua del alumnado.

#### **6.4. PROCEDIMIENTOS EXTRAORDINARIOS DE EVALUACIÓN:**

##### **6.4.1.- Prueba extraordinaria de septiembre.**

Atendiendo al carácter extraordinario de la prueba se establecen a continuación los criterios de evaluación mínimos que se han priorizado desde el departamento para el presente curso 2010-2011 en la prueba de septiembre y que pueden ser objeto de revisión y modificación, según lo dicho anteriormente:

- Conocer las diferencias entre los diferentes sistemas operativos.
- Valorar la importancia de proteger e incluso programar la restauración del sistema.
- Identificar los principales procesos y labores de mantenimiento en un ordenador.
- Diferenciar los distintos tipos de redes informáticas existentes y decir qué tipo de red es adecuada para cada situación en el hogar o en la empresa.
- Reconocer elementos físicos de la red informática como pueden ser los diferentes tipos de cableados y de conectores.
- Identificar recursos disponibles como tablas, gráficos o imágenes a un documento de texto con un formato determinado.
- Configurar tablas y gráficos en distintas aplicaciones.
- Añadir elementos dinámicos a una presentación multimedia.
- Añadir sonido a una presentación y conocer sus aportaciones.
- Conocer los procesos de creación de documentos en HTML o con extensión pdf a partir de documentos de texto o de presentaciones multimedia.



- Diferenciar la imagen analógica de la digital.
- Diferenciar mapas de bits de dibujos vectoriales y determinar el tipo de imagen más adecuado para cada uso.
- Identificar aplicaciones empleadas en el manejo de fotografías digitales, y convertir entre formatos de imagen.
- Diferenciar los formatos de archivo más comunes a la hora de trabajar con imágenes digitales.
- Reconocer los formatos digitales más utilizados.
- Identificar los formatos de audio más utilizados para extraer el audio de una fuente y editarlo con el software apropiado.
- Reconocer los formatos y la compresión adecuada del vídeo digital a partir de distintos dispositivos y sus características.
- Explicar en qué consiste la web 2.0. y los procesos para la elaboración de un blog propio
- Colaborar en los procesos de comunidades virtuales.
- Diferenciar los elementos de una página web. Insertar tablas, imágenes, elementos con distintos colores, líneas, etc., en una página web.
- Insertar y editar hipervínculos en una página web e incluir enlaces internos (anclas) en una página web.
- Conocer el proceso para publicar una página web.

La calificación de la prueba extraordinaria de septiembre necesitan de una evaluación específica, donde se compruebe que el alumno alcanza los objetivos y contenidos mínimos de esta Programación. Los criterios establecidos para esta prueba e indicados en el apartado anterior se calificarán en base a unos ejercicios y tareas, a desarrollar a través de la plataforma de teleformación, que responda a los contenidos y criterios antes mencionados. Este trabajo se le indicará a los alumnos que no han superado la materia en junio, así como la fecha de entrega que se establecerá para el 31 de agosto. La calificación será sobre una ponderación de 10 puntos en relación al número de tareas y ejercicio previstos.

#### **6.4.2.-Sistemas extraordinarios de evaluación.**



Este departamento estima que en Informática, la asistencia a clase es fundamental e imprescindible para superarla, ya que se trata de una materia práctica a desarrollar en los ordenadores gran parte del curso escolar. Sólo en aquellos casos en los que la falta de asistencia sea por razones de enfermedad se facilitará al alumnado la recuperación de la materia a través de distintos instrumentos.

Cuando el absentismo escolar supere el 15% se perderá la evaluación continua y se pasará a aplicar un Sistema Extraordinario de Evaluación que se recoge a continuación:

Constará, al menos, de:

1. Un trabajo teórico relacionado con los contenidos a evaluar.
2. Una prueba objetiva basada en los contenidos mínimos.
3. Una prueba práctica basada en los contenidos mínimos.
4. Una entrevista con el profesor o profesora, para determinar el grado de adquisición de las competencias básicas.

## 7.- METODOLOGÍA

La metodología que se propone para esta materia es eminentemente procedimental. Las clases habrán de ser de manera esencial prácticas, motivadoras, contextualizadas y útiles, y en ellas el profesorado dará unas pautas de trabajo, explicará las nociones necesarias y realizará demostraciones de las técnicas. El trabajo delante del ordenador es el referente básico para alcanzar los objetivos. Lo ideal debe ser que cada alumno o alumna pueda trabajar con un ordenador, pero según la disponibilidad y las tareas planteadas se trabajarán en grupos de dos personas. Conviene que la vía fundamental de la docencia sea el uso de los mismos medios informáticos.

En coherencia con lo expuesto, varios principios deben orientar nuestra práctica educativa:

- Metodología activa. Supone atender a aspectos íntimamente relacionados, referidos al clima de participación e integración del alumnado en el proceso de aprendizaje:
- Integración activa de los alumnos y alumnas en la dinámica general del aula y en la adquisición y configuración de los aprendizajes.
- Participación en el diseño y desarrollo del proceso de enseñanza/aprendizaje.



Gobierno de Canarias



- Motivación. Es fundamental partir de los intereses, demandas, necesidades y expectativas de los alumnos y alumnas.

- Atención a la diversidad del alumnado. Nuestra intervención educativa con los alumnos y alumnas asume como uno de sus principios básicos tener en cuenta sus diferentes ritmos de aprendizaje, niveles previos de conocimiento, así como sus distintos intereses y motivaciones.

- Evaluación del proceso educativo. Analizando todos los aspectos del proceso educativo y permitiendo su retroalimentación, posibilitando reestructurar la actividad en su conjunto.

#### PAPEL DEL PROFESOR:

- Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.
- Partiremos del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.
- Orientaremos nuestra acción a estimular en el alumno el desarrollo de competencias básicas. Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.
- Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.
- Impulsaremos un estilo de evaluación que sirva como punto de referencia a nuestra actuación pedagógica, que proporcione al alumno información sobre su proceso de aprendizaje y permita la participación del alumno en el mismo a través de la autoevaluación y la coevaluación.
- Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización, de autonomía y de iniciativa personal.

Las peculiaridades de esta materia, en la que los contenidos prácticos adquieren un papel predominante, hacen que las herramientas para la evaluación deban basarse en la observación sistemática de las actividades diarias. Algunos instrumentos que pueden facilitar la recogida de información y favorecer el proceso de evaluación:

- Fichas de seguimiento.
- Pruebas de control individuales delante del ordenador.
- Realización de taras para la comprobación de determinados contenidos conceptuales o para la realización de actividades.
- Memoria detallada de la realización de una actividad.



Gobierno de Canarias



Ausencias del profesor:

Con el fin de atender al alumnado cuando se produzca la ausencia imprevista del profesor que imparte la materia a una o varias sesiones de clase, dicho profesor podrá enviar al alumnado determinadas tareas a realizar en el aula de informática a través de la Plataforma MOODLE, siempre y cuando el profesor de guardia pueda llevarles al aula correspondiente.

## 8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos didácticos son los propios de la dotación de un aula de informática (Medusa) y de un aula taller (de Tecnología), este último con material informático: cables UTP, conectores RJ45, tarjetas de red, etc. El principal recurso lo constituye el grupo de ordenadores con los que cuenta dicha aula. Éstos tienen salida a Internet. También se cuenta con pizarra, pizarra digital, y sala de proyecciones, elegidos según el tema a exponer.

Se trabajará con material escaneable y recursos digitales. El recurso principal es un aula virtual Moodle.

El departamento ha elegido los libros de texto entre los proyectos editoriales existentes atendiendo a sus criterios pedagógicos y de contenidos, así como la adecuación del nivel del libro al de los alumnos.

Todos los alumnos dispondrán de un dispositivo de almacenamiento digital de la información (PenDrive) y cuenta de correo electrónico.

## 9. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Se podrían incluir como anexo al final de esta programación las Unidades Didácticas o Programaciones de aula).

Esta propuesta didáctica o programación ha sido elaborada, partiendo de una estructura de diseño de los elementos curriculares de la materia, fragmentados trimestralmente y por unidades didácticas. Estas unidades o programaciones de aula están recogidas en el apartado 4.1.- sobre contenidos y su secuenciación, incluyendo igualmente los criterios de evaluación para cada tema o unidad.

Las actividades de aprendizaje quedan recogidas en la plataforma Moodle, [www.docentesvirtuales.es](http://www.docentesvirtuales.es), donde se muestran los recursos, tareas, trabajos, Wiki, aportaciones, resultados, etc.



Gobierno de Canarias



## 10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

La realización de estas actividades es un instrumento que mejora la calidad educativa y facilitan la apertura del centro docente a la realidad en el que el mismo se ubica. Así mismo contribuyen a una mayor participación de la Comunidad educativa, potenciando la implicación de los sectores de la vida del centro.

Para el curso **2011/2012**, tenemos previsto realizar una visita al Centro de Servidores y Redes de la Universidad de L.P.G.C.

A tales visitas los alumnos irán provistos de materiales de trabajo que promuevan una postura activa y mejoren el aprovechamiento. A la finalización de la visita se realizarán actividades en el Centro que permitan la evaluación del alumnado y de la propia actividad.

### ANEXO

#### RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS BÁSICAS Y CONTENIDOS ESTABLECIDOS EN EL CURRÍCULO OFICIAL

Criterios de evaluación	Competencias básicas	Contenidos
-------------------------	----------------------	------------



Criterios de evaluación	Competencias básicas	Contenidos
1. Instalar y configurar aplicaciones y emplear técnicas que permitan asegurar sistemas informáticos.	4. Tratamiento de la información y competencia digital. 7. Competencia para aprender a aprender.	I. Sistemas operativos y seguridad informática 1. Creación de un entorno de trabajo adecuado: escritorio, organización de carpetas, programas básicos, copias de seguridad, configuración de Internet y del correo electrónico. 2. Creación de redes locales. Configuración de los dispositivos físicos y del sistema operativo. 3. Creación de grupos de usuarios, adjudicación de permisos, y puesta a disposición de contenidos y recursos para su uso en redes locales. 4. Empleo de medidas de seguridad activas y pasivas frente a las diferentes amenazas a la seguridad de los equipos, tanto en la protección contra programas, archivos o mensajes maliciosos susceptibles de causar perjuicios, como ante las intromisiones desde Internet y al correo masivo. Análisis de su importancia. 5. Conexión de dispositivos externos por cable e inalámbricos para el intercambio de información.
2. Conectar dispositivos para intercambiar información y datos, mediante diferentes sistemas de transmisión.	4. Tratamiento de la información y competencia digital.	I. Sistemas operativos y seguridad informática 2. Creación de redes locales. Configuración de los dispositivos físicos y del sistema operativo. 5. Conexión de dispositivos externos por cable e inalámbricos para el intercambio de información.
3. Elaborar, almacenar, recuperar y transmitir documentos en soporte electrónico que incorporen información textual y gráfica, con una presentación, estilo y calidad adecuados.	1. Competencia en comunicación lingüística. 2. Competencia matemática. 4. Tratamiento de la información y competencia digital. 7. Competencia para aprender a aprender.	II. Ofimática 1. Uso avanzado del procesador de textos. 1.1. Maquetación, formato, corrección ortográfica e impresión de documentos. 1.2. Creación y uso de plantillas. 1.3. Combinación de correspondencia. 1.4. Control de cambios. 2. Uso avanzado de la hoja de cálculo. 2.1. Funciones matemáticas, estadísticas y de fecha. 2.2. Funciones de búsqueda, lógicas y de texto. 2.3. Gráficos. 3. Diseño de presentaciones.
4. Crear aplicaciones informáticas sencillas que resuelvan problemas en el entorno ofimático.	2. Competencia matemática. 4. Tratamiento de la información y competencia digital. 7. Competencia para aprender a aprender.	II. Ofimática 2. Uso avanzado de la hoja de cálculo. 2.1. Funciones matemáticas, estadísticas y de fecha. 2.2. Funciones de búsqueda, lógicas y de texto. 2.3. Gráficos. 2.4. Tablas dinámicas. 2.5. Creación de macros. 3. Diseño de presentaciones. 4. Uso básico de gestores de bases de datos. 4.1. Tablas. 4.2. Vistas. 4.3. Mantenimiento y presentación de datos. 5. Manejo de gestores de correo electrónico. 6. Lenguajes de programación para automatización de tareas en el entorno Ofimático.



Criterios de evaluación	Competencias básicas	Contenidos
5. Capturar, editar y, en su caso, montar imágenes, sonido y secuencias de vídeo con audio.	4. Tratamiento de la información y competencia digital. 7. Competencia para aprender a aprender.	<p>III. Multimedia</p> <p>1. Tratamiento básico de la imagen digital:</p> <p>1.1. Adquisición de imagen fija mediante periféricos de entrada.</p> <p>1.2. Formatos básicos y su aplicación</p> <p>1.3. Ajuste de formatos: cambios en el tipo, en la resolución o en el tamaño.</p> <p>1.4. Manipulación de las imágenes: selección de fragmentos, inclusión de dibujos sencillos y alteración de parámetros (saturación, luminosidad y brillo).</p> <p>1.5. Programas de reconocimiento óptico de caracteres en imágenes textuales.</p> <p>2. Tratamiento básico del sonido y el vídeo digital:</p> <p>2.1. Captura de sonido y vídeo a partir de diferentes fuentes.</p> <p>2.2. Formatos básicos de audio y vídeo.</p> <p>2.3. Edición y montaje básicos de audio y vídeo para la creación de contenidos multimedia.</p> <p>3. Las redes de intercambio como fuente de recursos multimedia. Necesidad de respetar los derechos que amparan las producciones ajenas.</p>
6. Diseñar y elaborar presentaciones.	4. Tratamiento de la información y competencia digital. 7. Competencia para aprender a aprender.	<p>II. Ofimática</p> <p>3. Diseño de presentaciones.</p>
7. Desarrollar y publicar contenidos para la red aplicando estándares de diseño	1. Competencia en comunicación lingüística. 4. Tratamiento de la información y competencia digital. 5. Competencia social y ciudadana. 7. Competencia para aprender a aprender.	<p>IV. Publicación y difusión de contenidos en la web</p> <p>1. Creación y publicación en la web.</p> <p>2. Estándares de publicación.</p> <p>3. Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales.</p> <p>4. Publicación de documentación elaborada en entornos ofimáticos.</p> <p>5. Accesibilidad de la información.</p>
8. Participar en redes sociales virtuales como emisores y receptores de información, salvaguardando la intimidad, la confidencialidad y la seguridad personal.	4. Tratamiento de la información y competencia digital. 5. Competencia social y ciudadana.	<p>V. Internet y redes sociales</p> <p>1. La información y la comunicación como fuentes de comprensión y transformación del entorno social: comunidades virtuales y globalización. Valoración de su importancia para Canarias debido a su realidad interinsular y ultraperiférica.</p> <p>2. Actitud favorable hacia las innovaciones en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación, y hacia su aplicación para satisfacer necesidades personales y grupales.</p> <p>3. Aplicaciones en Red.</p> <p>3.1. Sistemas de almacenamiento remoto.</p> <p>3.2. Correo web.</p> <p>3.3. Aplicaciones on-line y portátiles.</p> <p>3.4. Portales personalizables.</p> <p>3.5. Escritorios virtuales (sistemas operativos web).</p> <p>3.6. Otros recursos en Red.</p> <p>4. Acceso a servicios de administración electrónica y comercio electrónico: la firma electrónica, los intercambios económicos, la seguridad y el cifrado de la información.</p> <p>5. Acceso a recursos y plataformas de formación a distancia, empleo y salud.</p> <p>6. La propiedad y la distribución del software y la información: software libre y software privativo, tipos de licencias de uso y distribución.</p> <p>7. La ingeniería social y la seguridad: estrategias para el reconocimiento del fraude, desarrollo de actitudes de protección activa.</p> <p>8. Adquisición de hábitos orientados a la protección de la intimidad, la confidencialidad y la seguridad personal en la interacción en entornos virtuales: acceso a servicios de comunicación y ocio.</p> <p>9. Canales de distribución de contenidos: libros, prensa, enciclopedias, música, vídeo, radio, TV...</p> <p>10. Acceso, descarga e intercambio de programas e información. Diferentes modalidades de intercambio.</p>



Criterios de evaluación	Competencias básicas	Contenidos
9. Hacer uso de los recursos en la Red para disponer en cualquier equipo de un entorno de trabajo personal con acceso a los archivos propios.	4. Tratamiento de la información y competencia digital.	V. Internet y redes sociales 3. Aplicaciones en Red. 3.1. Sistemas de almacenamiento remoto. 3.2. Correo web. 3.3. Aplicaciones on-line y portátiles. 3.4. Portales personalizables. 3.5. Escritorios virtuales (sistemas operativos web). 3.6. Otros recursos en Red.
10. Identificar los modelos de distribución de software y contenidos, y adoptar actitudes coherentes con estos.	4. Tratamiento de la información y competencia digital. 5. Competencia social y ciudadana.	V. Internet y redes sociales 6. La propiedad y la distribución del software y la información: software libre y software privativo, tipos de licencias de uso y distribución. 7. La ingeniería social y la seguridad: estrategias para el reconocimiento del fraude, desarrollo de actitudes de protección activa. 8. Adquisición de hábitos orientados a la protección de la intimidad, la confidencialidad y la seguridad personal en la interacción en entornos virtuales: acceso a servicios de comunicación y ocio. 9. Canales de distribución de contenidos: libros, prensa, enciclopedias, música, vídeo, radio, TV... 10. Acceso, descarga e intercambio de programas e información. Diferentes modalidades de intercambio.
11. Analizar la información disponible para aprender por sí mismo la utilización de una herramienta o entorno informático.	4. Tratamiento de la información y competencia digital. 7. Competencia para aprender a aprender. 8. Autonomía e iniciativa personal	I. Sistemas operativos y seguridad informática II. Ofimática III. Multimedia IV. Publicación y difusión de contenidos en la web V. Internet y redes sociales