

INFORMÁTICA 4º DE ESO (TIC)

INTRODUCCIÓN

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Introducción

La materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación, incluida en el segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, está fuertemente relacionada con muchas de las demás materias de toda la etapa, en las que se utilizan las TIC como elemento transversal. Como materia propia, en este último curso, adquiere un carácter marcadamente propedéutico desarrollando contenidos de profundización y facilitando al alumno la adquisición de las destrezas necesarias que le permitan desenvolverse, adecuadamente y de forma adaptativa, en el campo de las TIC.

La sociedad actual viene fuertemente marcada por un cambio constante introducido, en gran medida, por las crecientes posibilidades de comunicación, acceso, difusión, almacenaje, manejo y tratamiento de la información en formato digital. Esta transformación se acelera, aún más si cabe, por la aparición incesante de nuevas tecnologías digitales, y por la utilización colectiva de medios, herramientas y dispositivos poco imaginables hasta hace unos años. En los jóvenes, donde este impacto es aún mayor, es imprescindible educar en el uso adecuado de herramientas que faciliten la interacción con su entorno atendiendo a los límites éticos y legales que implica su uso.

Para responder a esta situación dinámica, la formación en competencia digital en el sistema educativo recoge de forma transversal, el necesario uso de las TIC en el aula a lo largo de todas las etapas educativas y materias. Pero adicionalmente y de forma más concreta, también son necesarias materias específicas, como ésta, diseñadas con el fin de que el alumno adquiera los hábitos adecuados y las habilidades de manejo más profundizado y de utilización intensiva de los medios informáticos, así como de las herramientas de tratamiento de la información, comunicación y difusión.

En este sentido, la materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación, además de contribuir directamente al desarrollo de la competencia digital del alumno, también contribuye en gran medida a la competencia de aprender a aprender, a través de la adquisición de destrezas y aptitudes para facilitar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida, de forma que el alumno pueda adaptarse con versatilidad a las demandas que surjan en un futuro en el campo de las TIC.

En cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria, por lo tanto, se debe proveer al alumno de estas habilidades concretas para que adquiera la soltura necesaria con los medios y dispositivos informáticos actuales, pero también para que mejore su capacidad de adaptación tecnológica y digital y así poder responder adecuadamente ante previsibles cambios futuros en el ámbito de las TIC, todo ello con el fin de incorporarse con plenas competencias a la vida activa o para continuar sus estudios.

Contenidos Tecnologías de la información y la comunicación 4º ESO

Bloques de contenido

Los contenidos se han estructurado en seis grandes bloques

BLOQUE 1

**Ética y estética en la interacción en red:** donde se incluyen contenidos que atienden a la evolución de plataformas en red, su utilización masiva por gran parte de la sociedad y los retos que ello conlleva, incluyendo pautas de seguridad, responsabilidad, privacidad y de no vulneración de derechos.

BLOQUE 2

**Ordenadores, sistemas operativos y redes:** donde se incluyen contenidos sobre la funcionalidad y las partes de los equipos informáticos, su configuración y uso a través de sistemas operativos, así como contenidos sobre la inclusión de tecnologías y herramientas de conectividad a redes.

BLOQUE 3

**Organización, diseño y producción de información digital:** donde se incluyen contenidos sobre las herramientas ofimáticas para la producción de documentos, creación de hojas de cálculo, elaboración de presentaciones y para diseño y uso de bases de datos sencillas. También se incluyen contenidos sobre aplicaciones de tratamiento multimedia.

BLOQUE 4

**Seguridad informática:** donde se incluyen contenidos sobre los riesgos y vulnerabilidades que pueden existir en los sistemas informáticos y los distintos tipos de amenazas, así como contenidos sobre las herramientas a utilizar y pautas a seguir como contramedidas, tanto pasivas como activas.

BLOQUE 5

**Publicación y difusión de contenidos:** donde se incluyen contenidos sobre el diseño y creación de páginas web y material hipertextual atendiendo a estándares y su publicación a través de herramientas sociales o colaborativas.

BLOQUE 6

**Internet, redes sociales, hiperconexión:** donde se incluyen contenidos sobre la tipología y uso adecuado de las redes sociales, el intercambio de información y la publicación atendiendo a pautas de seguridad. También se incluyen contenidos sobre la utilización de canales multimedia, como fuente para enlazar en producciones propias o como plataformas de multimedia en Internet para alojar materiales creados.

**4º ESO/.CONTENIDOS/CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

**BLOQUE 1.: ÉTICA Y ESTÉTICA EN LA INTERACCIÓN EN RED**

CONTENIDOS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NOT A	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
· La red: plataformas y servicios de intercambio y publicación de información	1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del		1.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.

digital. Pautas de uso adecuado y responsable en entornos virtuales. • Registro y acceso en plataformas digitales. Derechos, condiciones y límites de uso. • Políticas de seguridad de contraseñas e identidad. Privacidad en la red: fraudes y protección. • Derechos de autor y propiedad intelectual. Licencias de uso y reutilización de materiales en la red.	individuo en su interacción en la red.		1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.
	2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.		2.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información
	3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.		3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web. 3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales del libre distribución.

**BLOQUE 2: ORDENADORES, SISTEMAS OPERATIVOS Y REDES**

CONTENIDOS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NOT A	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipos informáticos y dispositivos digitales. Tipos. Arquitectura y elementos físicos de un equipo informático y dispositivo digital. Características.</li> <li>Sistemas operativos. Tipos. Funciones y elementos básicos. Usuarios y grupos, permisos de acceso. Configuración y administración básica.</li> <li>Almacenamiento de información. Estructura física y lógica. Ficheros y directorios. Tipos, organización y gestión.</li> <li>Software de propósito general. Categorías. Instalación y gestión. Resolución de problemas.</li> <li>Tecnologías de conectividad entre equipos y/o dispositivos digitales. Redes cableadas e inalámbricas. Comparativa.</li> <li>Aplicaciones de comunicación.</li> </ul>	1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.		1.1. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información. 1.2. Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.
	2. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.		2.1. Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.
	3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.		3.1. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.
	4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.		4.1. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.
	5. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.		5.1. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.

**BLOQUE 3: ORGANIZACIÓN, DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN DIGITAL.**

CONTENIDOS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NOT A	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicaciones ofimáticas de escritorio. Tipos y características</li> <li>Documentos de texto. Tablas, imágenes, fórmulas y gráficos. Estilos y plantillas. Integración con otros programas.</li> <li>Hojas de cálculo. Celdas: tipos y formatos. Fórmulas y referencias. Gráficos.</li> <li>Bases de datos ofimáticas. Organización e inserción de datos, consultas gráficas y generación de informes.</li> <li>Diseño de presentaciones. Texto, elementos multimedia y animaciones. Estilos y plantillas. Parámetros de diseño.</li> <li>Adquisición de imagen, audio y video mediante periféricos u otros dispositivos. Formatos y aplicaciones específicas. Tratamiento y creación de contenido multimedia.</li> </ul>	1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.		1.1. Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa. 1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos. 1.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.
			2.1. Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido.
			2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.
		2. Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.	

**BLOQUE 4: SEGURIDAD INFORMÁTICA.**

CONTENIDOS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NOT A	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguridad informática. Riesgos y vulnerabilidades. Contramedidas.</li> <li>• Malware, virus, troyanos y software espía. Antivirus y "suites" de seguridad.</li> <li>• Dispositivos físicos y software de protección local y en red. Cortafuegos. Tipos y configuración básica.</li> <li>• Medidas de seguridad activa y pasiva. Políticas de copias de seguridad y actualizaciones de software.</li> </ul>	1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.		1.1. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas de conexión e intercambio de información entre ellos.
			1.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.
			1.3. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.

**BLOQUE 5: PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS**

CONTENIDOS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NOT A	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos en red. Técnicas y utilidades de compartición. Redes locales y redes públicas.</li> <li>• Creación y publicación en web. HTML básico. Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales.</li> <li>• Editores y herramientas para la administración y publicación de sitios web.</li> <li>• Estándares de publicación y accesibilidad: W3C, WAI, WCAG.</li> <li>• Herramientas y plataformas de carácter social como herramienta colaborativa.</li> </ul>	1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.  2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.  3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.		1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.
			2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.
			2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.
			3.1. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.

**BLOQUE 6: INTERNET, REDES SOCIALES, HIPERCONEXIÓN**

CONTENIDOS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NOT A	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de producciones sencillas accesibles desde diversas plataformas y desde dispositivos móviles. Herramientas.</li> <li>• Plataformas sociales y colaborativas en red. Intercambio de información y servicios de carácter didáctico, profesional y de ocio.</li> <li>• Riesgos y seguridad específica en plataformas y herramientas de carácter social. Usos adecuados.</li> <li>• Sincronización de información entre dispositivos móviles y/o no móviles. Tecnologías y utilidades.</li> <li>• Canales de distribución y alojamiento multimedia: utilización, enlaces a contenidos, descargas y herramientas. Publicación y alojamiento de producciones multimedia.</li> </ul>	1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.  2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.  3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, Presentaciones, imagen, audio y video.		1.1. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.
			1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.
			1.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.
			2.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.
			3.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.

### PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

Los alumnos serán evaluados mediante exámenes, trabajos, etc. Se les mandará como mínimo uno o más exámenes por evaluación según la extensión de los temas. También se tendrá en cuenta las destrezas en las actitudes y valores en clase.

#### ACTUACIONES POR CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE EVALUABLE.

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

<b>CONOCIMIENTOS DE CADA BLOQUE/CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>	<b>30%</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ exámenes, preguntas de clase etc.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>En las pruebas escritas, trabajos y cuadernos se calificará:                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se restará puntuación en cada cuestión que no se exprese de forma correcta.</li> <li>• Se restará a la calificación global hasta 0,5 puntos por mala caligrafía, falta de limpieza, desorden, etc.</li> <li>• Se restará a la calificación global, 0,1 puntos por cada error de acentuación o de puntuación y 0,2 puntos por cada error en grafías, con un límite máximo de 1 punto.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	
<b>DESTREZAS EN CADA BLOQUE/ CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>	<b>30%</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Exámenes prácticos, preguntas en clase, etc.</li> </ul>	
<b>DESTREZAS EN CADA BLOQUE/ CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>	<b>40%</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajos de clase y casa etc.</li> </ul>	

La nota de la evaluación se obtendrá sumando los cuatro porcentajes anteriores de cada criterio de evaluación/estándares de aprendizaje **siempre y cuando la nota del examen sobre diez sea igual o superior a tres puntos**. La media aritmética de todos a final de curso será la nota de la materia.

La evaluación será continua por lo que cualquier actividad de enseñanza nos sirve como actividad de evaluación donde constantemente se tienen datos de como el alumno aprende. Las evaluaciones suspendidas se recuperan bien individualmente o bien en la tercera evaluación coincidiendo con un examen final de suficiencia o mínimos en la que la nota más alta de esta prueba será de un seis.

Los alumnos que tengan más de un 30% de faltas de asistencia del total de la asignatura durante el curso justificadas o sin justificar pierden el derecho a la evaluación continua, teniendo derecho a una evaluación extraordinaria a final de curso en junio del mismo tipo que la de septiembre. Los alumnos cuyas faltas de asistencia estén debidamente justificadas, cuya incorporación al centro se produzca una vez iniciado el curso, o que hayan rectificado de forma evidente su conducta absentista, seguirán el curso como los demás alumnos recuperando si es que hay algo pendiente como el resto de compañeros que también tengan algo suspenso e incorporándose a la evaluación continua hasta final de curso.

Los alumnos que no superen la asignatura durante el curso, tendrán derecho a una evaluación extraordinaria en septiembre.

Los exámenes extraordinarios de septiembre se basarán en los contenidos de todo el curso, es decir, de todas las evaluaciones, debiendo sacar para aprobar un 5 y no habiendo límite de nota.

Los alumnos que lleven a cabo cualquier tipo de actuación fraudulenta en una prueba, actividad o ejercicio de manera que impida el normal desarrollo de estas de acuerdo con los principios de igualdad, mérito y capacidad suspenderán dicha prueba, actividad o ejercicio, pudiendo recuperarla al mismo tiempo que recuperen sus compañeros suspensos.

Si la prueba, actividad o ejercicio es de una evaluación extraordinaria final de junio o septiembre, suspenderán dicha evaluación.

### PLAN DE EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

**Examen de los contenidos más importantes de los temas vistos en las tres evaluaciones que valdrá un 100 % de la prueba.**

- En las pruebas escritas, trabajos y cuadernos se calificará:
  - Se restará puntuación en cada cuestión que no se exprese de forma correcta.
  - Se restará a la calificación global hasta 0,5 puntos por mala caligrafía, falta de limpieza, desorden, etc.
  - Se restará a la calificación global, 0,1 puntos por cada error de acentuación o de puntuación y 0,2 puntos por cada error en grafías, con un límite máximo de 1 punto.

El examen de la evaluación extraordinaria será de la siguiente estructura:

Preguntas de teoría y cuestiones prácticas como las realizadas en los controles a lo largo del curso.

### ESTRATEGIAS ACONSEJADAS:

Se aconseja repasar todas las preguntas de los exámenes del curso, las actividades de los temas propuestos para el examen y las realizadas en clase sobre dichos temas.



**DATOS FAMILIARES**

Domicilio: \_\_\_\_\_  
 Población: \_\_\_\_\_  
 Fecha nacimiento: \_\_\_\_\_  
 Nombre Padre: \_\_\_\_\_  
 Nombre Madre: \_\_\_\_\_

Teléfono: \_\_\_\_\_  
 Lugar: \_\_\_\_\_  
 Profesión: \_\_\_\_\_  
 Profesión: \_\_\_\_\_

**DATOS ACADÉMICOS**

Nota de tecnología (curso anterior): \_\_\_\_\_  
 Curso anterior: \_\_\_\_\_  
 Asignaturas pendientes: \_\_\_\_\_  
 Conocimientos de informática \_\_\_\_\_

Centro: \_\_\_\_\_  
 Ordenador: \_\_\_\_\_

**4º ESO: CONTENIDOS/CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

**BLOQUE 1: ÉTICA Y ESTÉTICA EN LA INTERACCIÓN EN RED**

CONTENIDOS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NOTA	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La red: plataformas y servicios de intercambio y publicación de información digital. Pautas de uso adecuado y responsable en entornos virtuales.</li> <li>• Registro y acceso en plataformas digitales. Derechos, condiciones y límites de uso.</li> <li>• Políticas de seguridad de contraseñas e identidad. Privacidad en la red: fraudes y protección.</li> <li>• Derechos de autor y propiedad intelectual. Licencias de uso y reutilización de materiales en la red.</li> </ul>	1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.		1.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.
	2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.		1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.
	3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.		2.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información
			3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.
			3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.

**BLOQUE 2: ORDENADORES, SISTEMAS OPERATIVOS Y REDES**

CONTENIDOS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NOTA	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipos informáticos y dispositivos digitales. Tipos. Arquitectura y elementos físicos de un equipo informático y dispositivo digital. Características.</li> <li>• Sistemas operativos. Tipos. Funciones y elementos básicos. Usuarios y grupos, permisos de acceso. Configuración y administración básica.</li> <li>• Almacenamiento de información. Estructura física y lógica. Ficheros y directorios. Tipos, organización y gestión.</li> <li>• Software de propósito general. Instalación y gestión. Resolución de problemas.</li> <li>• Tecnologías de conectividad entre equipos y/o dispositivos digitales. Redes cableadas e inalámbricas. Comparativa.</li> <li>• Aplicaciones de comunicación.</li> </ul>	1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.		1.1. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.
	2. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.		1.2. Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.
	3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.		2.1. Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.
	4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.		3.1. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.
	5. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.		4.1. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.
			5.1. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.

**BLOQUE 3: ORGANIZACIÓN, DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN DIGITAL.**

CONTENIDOS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NOTA	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicaciones ofimáticas de escritorio. Tipos y características</li> <li>• Documentos de texto. Tablas, imágenes, fórmulas y gráficos. Estilos y plantillas. Integración con otros programas.</li> <li>• Hojas de cálculo. Celdas: tipos y formatos. Fórmulas y referencias. Gráficos.</li> <li>• Bases de datos ofimáticas. Organización e inserción de datos, consultas gráficas y generación de informes.</li> <li>• Diseño de presentaciones. Texto, elementos multimedia y animaciones. Estilos y plantillas. Parámetros de diseño.</li> <li>• Adquisición de imagen, audio y vídeo mediante periféricos u otros dispositivos. Formatos y aplicaciones específicas. Tratamiento y creación de contenido multimedia.</li> </ul>	1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.		1.1. Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interacción con otras características del programa.	
			1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.	
		2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.		1.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.
			2.1. Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido.	
			2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y vídeo y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.	

**BLOQUE 4: SEGURIDAD INFORMÁTICA.**

CONTENIDOS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NOTA	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguridad informática. Riesgos y vulnerabilidades. Contramedidas.</li> <li>• Malware, virus, troyanos y software espía. Antivirus y "suites" de seguridad.</li> <li>• Dispositivos físicos y software de protección local y en red. Cortafuegos. Tipos y configuración básica.</li> <li>• Medidas de seguridad activa y pasiva. Políticas de copias de seguridad y actualizaciones de software.</li> </ul>	1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.		1.1. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas de conexionado e intercambio de información entre ellos.
			1.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.
			1.3. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.

**BLOQUE 5: PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS**

CONTENIDOS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NOTA	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos en red. Técnicas y utilidades de compartición. Redes locales y redes públicas.</li> <li>• Creación y publicación en web.HTML básico. Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales.</li> <li>• Editores y herramientas para la administración y publicación de sitios web.</li> <li>• Estándares de publicación y accesibilidad: W3C, WAI, WCAG.</li> <li>• Herramientas y plataformas de carácter social como herramienta colaborativa.</li> </ul>	1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.		1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.
	2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.		2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.
	3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.		2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.
			3.1. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.

**BLOQUE 6: INTERNET, REDES SOCIALES, HIPERCONEXIÓN**

CONTENIDOS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NOTA	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de producciones sencillas accesibles desde diversas plataformas y desde dispositivos móviles. Herramientas.</li> <li>• Plataformas sociales y colaborativas en red. Intercambio de información y servicios de carácter didáctico, profesional y de ocio.</li> <li>• Riesgos y seguridad específica en plataformas y herramientas de carácter social. Usos adecuados.</li> <li>• Sincronización de información entre dispositivos móviles y/o no móviles. Tecnologías y utilidades.</li> <li>• Canales de distribución y alojamiento multimedia: utilización, enlaces a contenidos, descargas y herramientas. Publicación y alojamiento de producciones multimedia.</li> </ul>	1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.		1.1. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.
	2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.		1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de deformación, ocio, etc.
	3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, Presentaciones, imagen, audio y vídeo.		1.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.
			2.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.
			3.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.

CAUSA DE AMONESTACIÓN:

VISITAS Y CHARLAS CON LOS PADRES:

