

I.E.S. LOBETANO.

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA.

**TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA
COMUNICACIÓN**

4ºCURSO

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

CURSO 2017-2018.

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| 1. CONTEXTUALIZACIÓN | 3 |
| 2. INTRODUCCIÓN | 4 |
| 3. OBJETIVOS GENERALES DE LAS TIC | 6 |
| 4. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA PARA LAS COMPETENCIAS CLAVE | 7 |
| 5. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS | 9 |
| 5.1 DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS | 12 |
| 6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN | 13 |
| 6.1 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE | 14 |
| 7. CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN MÍNIMOS | 15 |
| 7.1 CONTENIDOS MINIMOS | 15 |
| 7.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN MÍNIMOS | 16 |
| 8. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | 16 |
| 9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN | 19 |
| 10. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS | 20 |
| 11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS | 21 |
| 12. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD | 21 |
| 13. PRUEBAS EXTRAORDINARIAS | 21 |
| 14. EDUCACIÓN EN VALORES DEMOCRÁTICOS | 22 |
| 15. PUBLICIDAD DE LA PROGRAMACIÓN | 23 |
| 16. NORMATIVA | 23 |

1. CONTEXTUALIZACIÓN

El IES Lobetano es un centro docente de carácter público, sito en Albarracín, que se propone como fin el logro de una enseñanza integral, de calidad y en libertad, desde su vocación de servicio a la comunidad en la que se integra; propiciando el éxito de sus alumnos/-as en los estudios hacia los que se encaminan y/o en su incorporación a la vida social como ciudadanos responsables, críticos y solidarios.

Cabe destacar la existencia de un grupo de alumnos/-as que se desplaza diariamente desde su localidad (distinta de la de Albarracín), el total de estos alumnos que se ve obligado a esta práctica alcanza un 40%

Los alumnos/-as tienen tendencia a formar los grupos de amistades en función de los lugares de residencia y/o procedencia.

Los grupos son heterogéneos en edad (de 12 a 16 años), nivel e intereses.

Como consecuencia de los cambios sociales y culturales que experimenta nuestra sociedad, se detecta un cierto desinterés por aprender lo que conlleva una falta de hábito de trabajo y estudio personal.

Aproximadamente un cuarto de los alumnos/-as de la ESO no consiguen el título y abandonan sus estudios. Son alumnos con muy baja autoestima, que prematuramente deciden que no quieren estudiar y en muchas ocasiones, los padres respaldan su decisión, empleándolos, en algunos casos, en pequeñas empresas familiares (construcción, sector hostelería, etc.). Los programas de refuerzo educativo no resultan eficaces, y la presencia de estos alumnos/-as en las aulas ordinarias provoca, no sólo constantes problemas de convivencia, sino la imposibilidad de impartir las materias correctamente, por lo que se perjudican a sí mismos, al profesor y al resto de los alumnos.

2. INTRODUCCIÓN:

Lastecnologíasdelainformaciónydelacomunicación
(enadelante,lasTIC),estánenconstante
avanceyprogreso,loqueprovocanumerososcambiostecnológicos
ennuestrasociedad.Como consecuencia detodas estas transformaciones,

han surgido un conjunto de nuevas capacidades y habilidades necesarias para desarrollarse e integrarse en la vida adulta y en una sociedad conectada.

Los alumnos deben estar preparados para adaptarse a esta sociedad en transformación.

La educación en el uso de las TIC durante la Educación Secundaria Obligatoria debe seguir una doble vía: proporcionar al alumnado los conocimientos necesarios sobre las herramientas que facilitan su interacción con el entorno, así como los límites que implican su utilización y por otra parte, que se capaciten para utilizarlos e integrar los aprendizajes tecnológicos con los aprendizajes adquiridos en otras materias del currículo.

En relación con las competencias curriculares, es obvio que la mayor contribución de las TIC se da en la competencia digital. En este sentido, la Unión Europea lleva varios años trabajando en el Marco para el desarrollo y comprensión de la competencia digital en Europa (DIGCOMP).

Los contenidos de la materia se estructuran en seis bloques. Esta clasificación no debe entenderse como elementos separados sino como un conjunto de conocimientos. Se desarrollan los siguientes bloques de contenidos:

Ética y estética en la interacción en red. Este bloque busca adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del alumno en la red, así como utilizar criterios de seguridad y uso responsable valorando los derechos de autor y la propiedad intelectual de los materiales alojados en la web. Este uso debe suponer un tope de conciencia sobre la importancia de la identidad digital y los delitos y fraudes provenientes de la suplantación de identidad en la red.

Ordenadores, sistemas operativos y redes. El uso del ordenador se ha generalizado en todas las áreas de influencia del alumno. Este bloque permite desarrollar habilidades para analizar y configurar un ordenador, a nivel de hardware y de software. Por otro lado, la importancia de la comunicación en la

sociedad se ve reflejada en este bloque en el conocimiento de software de comunicación entre equipos y los elementos que configuran esas comunicaciones tanto por cable, como de modo inalámbrico, creando redes.

Organización, diseño y producción de información digital. El tratamiento de la información es un elemento indispensable de la sociedad actual por lo que el alumno debe ser capaz de producir y gestionar información en sus diferentes formatos: texto, hojas de cálculo, bases de datos, presentaciones, así como la creación de material multimedia y la interacción entre ellos. El objetivo final no es el aprendizaje de una determinada herramienta, sino que los alumnos mejoren sus estrategias de tratamiento de la información y su presentación.

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

Publicación y difusión de contenidos. Los alumnos deben valorar la importancia de la presencia de contenido en la web para la difusión de todo tipo de iniciativas personales y grupales. A través de este bloque se pretende que el alumno conozca y utilice los dispositivos de intercambio de información, cree contenidos propios y los publique en la red, respetando los estándares establecidos.

Internet, redes sociales, hiperconexión. Internet se ha convertido en el vehículo principal para el intercambio de información, la interacción es permanente y se extiende a todos los sectores. Es innegable el impacto que Internet ha tenido en el impulso y expansión de las redes sociales. Estas representan, entre otras cosas, la apertura a nuevos espacios

de relación, muy relevantes en el plan de la socialización, encuentro, intercambio y conocimiento.

Se pretende que el alumno conozca y utilice las redes sociales y otros canales de distribución de contenidos multimedia, adoptando las actitudes de respeto, seguridad y participación con autonomía y responsabilidad. Se fomenta el uso de herramientas que permitan la accesibilidad al contenido desde diferentes dispositivos electrónicos.

3. OBJETIVOS GENERALES DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN:

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

1. Hacer funcionales los aprendizajes adquiridos, desarrollando capacidades de tipo general (capacidad de trabajar en equipo, toma de decisiones, posturas de autocritica y valoración, asunción de responsabilidades, creatividad, autonomía, etc.) para adaptarse a situaciones cambiantes y para incorporarse a la vida activa y adulta o continuar la formación con mayores posibilidades de éxito.
2. Utilizar los servicios telemáticos adecuados para responder a necesidades relacionadas, entre otros aspectos, con la formación, el ocio, la inserción laboral, la administración, la salud o el comercio, haciéndolo de forma apropiada.
3. Buscar, analizar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporar los 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.
4. Conocer y utilizar las herramientas para integrarse en redes sociales adoptando actitudes de respeto y tolerancia, además de conocer la identidad digital y los riesgos derivados de la suplantación de identidad.
5. Utilizar dispositivos para capturar y digitalizar imágenes, textos y sonidos y manejar las funcionalidades principales de los programas de tratamiento digital de la imagen fija, el son

idoy la imagen en movimiento y su integración para crear producciones multimedia con finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa.

6. Integrar la información textual, numérica y gráfica para construir y expresar unidades complejas de conocimiento en forma de presentaciones digitales para apoyar un discurso, como síntesis o guión que facilite la difusión de unidades de conocimiento elaboradas.
7. Integrar la información textual, numérica y gráfica obtenida de cualquier fuente para elaborar contenidos propios y publicarlos en la web utilizando medios que posibiliten la interacción con el resto de usuarios.
8. 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 así como trabajar la accesibilidad de los mismos.
9. Comprender la importancia de reforzar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet.
10. Conocer las aplicaciones y los sistemas de almacenamiento en red y remotos que faciliten la movilidad y la independencia de un equipamiento localizado espacialmente. Acceder a ese almacenamiento desde diferentes dispositivos.
11. Realizar producciones colectivas que impliquen la participación, el esfuerzo y colaboración conjunta de varios usuarios.

4. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE:

El carácter integrador, la amplitud y diversidad de sus contenidos y entornos de trabajo hacen que la asignatura de TIC contribuya al desarrollo y adquisición de las siguientes competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística.

La materia de TIC contribuye a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística utilizando la expresión oral y escrita en múltiples contextos, desarrollando habilidades de búsqueda, adquiriendo vocabulario técnico relacionado con las TIC y analizando, recopilando y procesando información para desarrollar posteriormente críticas constructivas. Permite desarrollar vínculos y relaciones con los demás y su entorno, incluso trabajar en lenguas extranjeras. La publicación y difusión de contenidos, ya sea a través de la web o de los diferentes programas también contribuyen a la adquisición de esta competencia.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

TIC también contribuye al desarrollo de la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología mediante el tratamiento de información numérica en hojas de cálculo, ya que el alumno trabajará con porcentajes, estadísticas y funciones matemáticas, representando los resultados mediante gráficos. El análisis del funcionamiento de los dispositivos, instalación y configuración de aplicaciones inciden notablemente en esta competencia así como el propio estudio y análisis de las TIC y su evolución, repercusión e impacto en la sociedad actual.

Competencia digital

La contribución de esta materia a la competencia digital está presente en la totalidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de la misma. El análisis del funcionamiento de los distintos dispositivos, la utilización y configuración de las diversas herramientas y aplicaciones software para gestionar, tratar, procesar y presentar la información incidirán notablemente en la adquisición de la competencia. Debido a la cantidad y variedad de TIC, otra forma de trabajar en la adquisición de la competencia

digitales de favorecer el desarrollo, por parte del alumnado, de la capacidad de elección de la tecnología de la información y la comunicación más adecuada a sus propósitos.

Competencia de aprender a aprender

La contribución a la adquisición de la competencia de aprender a aprender está relacionada con el conocimiento para acceder e interactuar en entornos virtuales, que fomenta el aprendizaje de forma autónoma, una vez finalizada la etapa escolar. A este empeño contribuye decisivamente la capacidad desarrollada por la materia para obtener información, transformarla en conocimiento propio y comunicarlo aprendido poniéndolo en común con los demás, propiciando que los alumnos sean protagonistas principales de su propio aprendizaje.

Competencias sociales y cívicas

El uso de redes sociales y plataformas de trabajo colaborativo preparan a las personas para participar de una manera eficaz y constructiva en la vida social y profesional y para resolver conflictos en una sociedad cada vez más globalizada. El respeto a las leyes de propiedad intelectual, la puesta en práctica de actitudes de igualdad y no discriminación y la creación y el uso de una identidad digital adecuada al contexto educativo y profesional, contribuyen a la adquisición de esta competencia.

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

La adquisición de esta competencia se consigue a través de la participación de los alumnos en el desarrollo de pequeños proyectos en los que tengan que proponer ideas y defenderlas, gestionar plazos y recursos y mostrar cierta capacidad de liderazgo a la hora de

tomar decisiones en relación con el proyecto. También fomentando la iniciativa y el estudio de diferentes plataformas para impulsar los proyectos y convertirlos en realidad.

Competencia de conciencia y expresiones culturales

La materia de TIC favorece el desarrollo de esta competencia, fomentando la imaginación, estética y creatividad en los diferentes proyectos. También a la hora de valorar la libertad de expresión, el interés, aprecio y respeto por los trabajos de los demás. La globalización de las TIC permite un intercambio y acceso a conocimientos de diferentes culturas y sociedades.

5. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS

Los contenidos en las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en 4º ESO son:

Bloque 1. Ética y estética en la interacción en red

- Entornos virtuales: Definición, interacción, hábitos de uso.
- Seguridad en la interacción en entornos virtuales. Uso correcto de nombres de usuario, datos personales.
- Tipos de contraseñas, contraseñas seguras.
- Ley de la Propiedad Intelectual. Intercambio y publicación de contenido legal.
- Materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución alojados en la web.
- Identidad digital. Suplantación de la identidad en la red, delitos y fraudes.

Bloque 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes

- Arquitectura de ordenadores. Componentes físicos de un ordenador, hardware. Funciones y conexiones.

- Sistemas operativos: Tipos, funciones y componentes. Software libre y software propietario.
- Configuración y administración de distintos sistemas operativos. Organización y almacenamiento de la información en distintos sistemas operativos. Herramientas de un sistema operativo.
- Software y utilidades básicas de un equipo informático.
- Redes de ordenadores: Definición, tipos y topologías.
- Tipos de conexiones: Alámbricas e inalámbricas.
- Configuración de redes: Dispositivos físicos, función e interconexión de equipos informáticos.

Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital

- Aplicaciones informáticas de escritorio. Tipos y componentes básicos.
- Procesador de textos: utilidades y elementos de diseño y presentación de la información.
- Hojas de cálculo: cálculo y obtención de resultados textuales, numéricos y gráficos.
- Bases de datos: Tablas, consultas, formularios y generación de informes
- Elaboración de presentaciones: utilidades y elementos de diseño y presentación de la información.
- Dispositivos y programas de adquisición de elementos multimedia: imagen, audio y vídeo.
- Aplicaciones de edición de elementos multimedia: imagen, audio y vídeo. Tipos de formato y herramientas de conversión de los mismos.
- Uso de elementos multimedia en la elaboración de presentaciones y producciones.
- Interacción entre los diferentes programas del bloque.

Bloque 4. Seguridad informática

- Definición de seguridad informática activa y pasiva.
- Seguridad activa: Uso de contraseñas seguras, encriptación de datos y uso de software de seguridad.
- Seguridad pasiva: Dispositivos físicos de protección, elaboración de copias de seguridad y particiones del disco duro.
- Riesgos en el uso de equipos informáticos. Tipos de malware.
- Software de protección de equipos informáticos. Antimalware.
- Seguridad en internet. Amenazas y consecuencias en el equipo y los datos.
- Seguridad de los usuarios: Adquisición de hábitos orientados a la protección de la intimidad y la seguridad personal en la interacción en entornos virtuales
- Conexión de forma segura a redes wifi.

Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos

- Recursos compartidos en redes locales y virtuales: dispositivos, programas y datos.
- Software para compartir información, plataformas de trabajo colaborativo y en la nube.
- Creación y edición de sitios web.
- Protocolos de publicación y estándares de accesibilidad en el diseño de sitios web y herramientas TIC de carácter social.

Bloque 6. Internet, redes sociales, hiperconexión

- Internet: definición, protocolos de comunicación, servicios de Internet.
- Acceso y participación en servicios web y plataformas desde diversos dispositivos electrónicos.
- Redes sociales: evolución, características y tipos.

- Canales de distribución de contenidos multimedia. Publicación y accesibilidad de los contenidos.

5.1 Distribución temporal de los contenidos

1ª EVALUACIÓN.

1. Hardware y Sistemas Operativos
2. Hoja de Cálculo
3. Diseño de presentaciones digitales

2ª EVALUACIÓN

4. Redes
5. Imagen
6. Sonido y Vídeo

3ª EVALUACIÓN

7. Seguridad Informática
8. Diseño de páginas Web. Blogs

A lo largo de todo el curso se trabajará la unidad Internet, búsquedas, acceso a recursos, servicios y redes sociales.

Esta secuenciación podrá variar en función del desarrollo del curso, disponibilidad de aulas de informática y necesidades e intereses de los alumnos.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.
2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.
3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web
4. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.

5. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.
6. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.
7. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.
8. Reconocer y analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.
9. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.
10. Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.
11. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.
12. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.
13. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando hipertextuales. información textual, numérica, sonora y gráfica.
14. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de sitios web y herramientas TIC de carácter social.
15. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.
16. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.
17. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video.

6.1.- Estándares de aprendizaje

- Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales y aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.
- Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.
- Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.
- Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.

- Describelasdiferentesformasdeconexiónenlacomunicaciónentredispositivos digitales.
- Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculadasalosotros.
- Administraelequipoconresponsabilidadyconoceaplicacionesdecomunicación entredispositivos.
- Analizayconocediversoscomponentesfísicosdeunordenador,suscaracterísticas técnicas ysuconexiónado.
- Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.
- Elaboraymaquetadocumentosdetextoconaplicacionesinformáticasquefacilitan lainclusiónde tablas,imágenes,fórmulas,gráficos,así comootrasposibilidadesdediseño interactúaconotrascaracterísticasdel programa.
- Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video y mediante software específicoeditalainformacióny creanuevos materiales endiversos formatos.
- Elaborabasesdedatossencilasyutilizasufuncionalidadparaconsultardatos, organizarlainformacióny generardocumentos.
- Integraelementosmultimedia,imagenytextoenlaelaboracióndepresentaciones, adecuandoeldiseñoymaquetaciónalmensajeyalpúblicoal quevadirigido.
- Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos ygráficos.
- Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexióndoeintercambiodeinformaciónentreellos.
- Conocelos riesgos de seguridady empleahábitosdeprotecciónadecuados.
- Describelaimportanciadelaactualizacióndelsoftware,empleodeantivirusyde cortafuegosparagarantizarlaseguridad.
- Realizaactividadesquerequieren compartirrecursos enredeslocales y virtuales.
- Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestionalas propias.
- Diseña sitios web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuadosyconrespetoalosederechos depropiedad.
- Integray organizaelementos textuales y gráficos enestructuras hipertextuales.
- Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.
- Empleacanalesdedistribucióndecontenidosmultimediaparaalojarmateriales propiosy enlazarlos enotrasproducciones.
- Sincronizalainformaciónentreundispositivomóviluyotrodispositivo.
- Participaactivamenteenredessociales concriteriosde seguridad.
- Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y queofrecenserviciosde formación, ocio,etc.

7. CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN MÍNIMOS

7.1.- Contenidos mínimos

- Arquitectura de ordenadores. Componentes físicos de un ordenador, hardware. Funciones y conexiones.
- Sistemas operativos: Tipos, funciones y componentes. Software libre y software propietario.
- Manejo de aplicaciones básicas como Procesadores de Texto y Hojas de cálculo.
- Diseño de Presentaciones en PowerPoint y exposición de las mismas.
- La imagen digital: tratamiento básico de imágenes digitales mediante aplicaciones de dibujo y diseño gráfico.
- Sonido digital: tratamiento e inserción de sonidos en aplicaciones informáticas.
- Vídeo digital: creación de videos mediante videoclips.
- Materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución alojados en la web.
- Redes de ordenadores: Definición, tipos y topologías.
- Tipos de conexiones: Alámbricas e inalámbricas.
- Definición de seguridad informáticas activa y pasiva.
- Riesgos en el uso de equipos informáticos. Tipos de malware.
- Software de protección de equipos informáticos. Antimalware.
- Creación de Páginas Web.
- Actitud positiva hacia las innovaciones en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Acceso a recursos con contenidos educativos.
- Adquisición de hábitos orientados a la protección de la intimidad y la seguridad personal en la interacción en entornos virtuales.

7.2.- Criterios de evaluación mínimos

1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.
2. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.
3. Manejar con soltura las aplicaciones más características del Sistema Operativo Windows
4. Conocer otros sistemas operativos y en qué consiste el Software libre.
5. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.
6. Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.
7. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.
8. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.
9. Conocer los distintos tipos de redes, formas de conexión y partes de la misma.
10. Obtener de Internet información útil para la realización de trabajos educativos.
11. Desarrollar páginas web

8.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará a los alumnos teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo. Los criterios de evaluación de las materias serán referente fundamental para valorar tanto el grado de adquisición de competencias básicas como el de consecución de objetivos.

La evaluación del alumnado se llevará a cabo a lo largo de todo el proceso de aprendizaje, si bien hay unos datos fundamentales a tener en cuenta:

1. **Evaluación inicial:** actitudes y conocimientos del alumno al comenzar el curso.

Se realizará mediante una prueba al inicio del curso en la primera semana de clase, intentando valorar los contenidos previos que se consideran precisos para

iniciar la actividad programada, de esta forma adecuamos el proceso de enseñanza-aprendizaje a las capacidades iniciales del alumnado.

2. Evaluación formativa: progreso en las actitudes y conocimientos durante el desarrollo de cada Unidad Didáctica mediante tres procedimientos:

- Registro de observaciones realizadas por el profesor sobre la actividad de los alumnos en el aula valorando el interés, la motivación, la participación, la coordinación con los compañeros, el respeto a los recursos materiales (corrección, seguridad y precisión en su uso) y el mantenimiento de las instalaciones y recursos del aula.

- Cuaderno de actividades del alumno donde se considerarán aspectos de planificación, diseño y recogida y expresión de ideas, así como actividades y ejercicios.

- Trabajos, presentaciones, murales realizados a lo largo de la Unidad Didáctica.

3. Evaluación final: Se realizará al finalizar cada Unidad Didáctica. Se llevará a cabo mediante:

- Memoria de cada proyecto realizado por cada grupo.

- Presentación oral del proyecto por parte del grupo.

- Análisis conjunto, del profesor y los alumnos, del producto acabado. Se considerarán aspectos de originalidad, diseño, construcción, funcionalidad, estética, y consumo de materiales.

- Prueba escrita en torno a los conceptos dados en cada proyecto.

- Recopilación y valoración de las observaciones del profesor.

4. Autoevaluación: el alumno tome conciencia de sus propios avances, estancamientos o retrocesos con el fin de que se responsabilice de su propia formación. El proceso formativo puede verse favorecido fomentándolo en el alumno.

Los instrumentos de evaluación clasificados teniendo en cuenta los diferentes tipos de contenidos, tan variados que hay en Tecnologías son:

Paralas **actitudes**. Anotaciones en el cuaderno del profesor sobre:

- el trabajo diario
- el comportamiento
- puntualidad en la entrega de trabajos y en la asistencia a clase
- respeto a los compañeros y a los materiales del aula-taller
- atención e interés en las explicaciones
- colaboración-participación en debates

- participación activa en clase,
- colaboración en trabajo de grupo
- exposición y presentaciones

Para los **conceptos adquiridos**. Prueba escrita, que consiste en preguntas de teoría y ejercicios sobre los contenidos de la Unidad.

- Se realizarán los controles que considere el profesor dependiendo de las unidades trabajadas.
- Los exámenes serán valorados por el profesor, que los calificará mediante una puntuación numérica de 0 a 10.
- Cada una de las cuestiones de que conste la prueba, tendrá asignada una puntuación máxima que se dará a conocer al alumno al comienzo de ella.
- Una cuestión será calificada con la puntuación máxima, cuando esté contestada correctamente en su totalidad, con explicaciones claras y precisas, con una exposición previa de los pasos que se van a realizar, y un análisis de los resultados si se trata de un problema.
- De igual forma se tendrá en cuenta la ortografía, el orden y la limpieza.

Para los **procedimientos**

- esfuerzo y presentación de los ejercicios-actividades programadas del cuaderno
- resúmenes de Unidades Didácticas.
- ejercicios del aula de informática.
- trabajos de Unidades Didácticas.
- murales
- presentaciones y exposiciones de proyectos, junto con la memoria.

9.-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación de cada evaluación se hará de acuerdo a los siguientes apartados, cada uno de ellos tendrá un peso distinto en la nota:

| APARTADO | PESO EN LA |
|-----------------|-------------------|
| NOTA | |

PRUEBAS DE EXAMEN INDIVIDUAL 45% del total de la calificación

PRUEBAS PRÁCTICAS (Trabajos, ejercicios, cuaderno,..) 45% del total de la calificación

ACTITUD 10% del total de la calificación

En caso de no realizarse exámenes en una evaluación, dicha parte se sumará a la de prácticas pasando a ser esta del 90%

Para obtener la calificación final de suficiente será necesario tener, al menos, un 5 en la media final.

PRUEBAS DE EXAMEN INDIVIDUAL

Para evaluar las unidades o temas a los que se dedique más tiempo se realizará una prueba individual por escrito (examen). Dependiendo del tiempo que se ha dedicado a la unidad el valor de la nota del examen tendrá más o menos peso en la nota final.

PRUEBAS PRÁCTICAS (Trabajos, ejercicios, cuaderno,..)

Se valorarán el trabajo realizado en clase y en casa, prácticas o trabajos específicos, cuaderno. El peso de cada ejercicio en la nota, dependerá del tiempo dedicado al mismo.

ACTITUD E INTERÉS

Las actitudes se evaluarán por observación directa de los alumnos, el peso en la nota de la evaluación será de hasta un punto. Se valorarán en general:

| <i>Actitudes positivas</i> | <i>Actitudes negativas</i> |
|---|---|
| <i>Participar activamente en clase.</i> | <i>No prestar atención o molestar en clase.</i> |
| <i>Prestar atención a las explicaciones del profesor.</i> | <i>No hacer los ejercicios mandados.</i> |
| <i>Hacer los ejercicios mandados en</i> | <i>No participar en el trabajo de grupo en el</i> |

| | |
|---|--|
| <i>momento adecuado.</i> | <i>taller.</i> |
| <i>Buen comportamiento con los compañeros en las clases de informática.</i> | <i>Mostrar desinterés por los temas tratados.</i> |
| <i>Tener interés por el área.</i> | <i>Presentar los trabajos sucios, desordenados o fuera de plazo.</i> |

La nota de cada evaluación será independiente de las otras. A final de cada evaluación y posiblemente al final del curso se dará una oportunidad final para recuperar las evaluaciones suspendidas.

Para tener un aprobado al final de curso se han de aprobar las tres evaluaciones.

10.-PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

En esta área el método de trabajo es teórico-práctico, cada alumno utilizará un ordenador, puesto que es posible, ya que el número de alumnos que forman el grupo no es elevado.

Las clases comenzarán con una explicación teórica por parte del profesor y continuarán con ejercicios prácticos en el ordenador para afianzar los conocimientos explicados.

Al finalizar cada bloque temático, se podrán realizar ejercicios completos que comprendan varias semanas de clase.

11.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Disponemos de aula de informática con ordenadores.

Los materiales didácticos que utilizarán los alumnos en el curso actual se darán a base de fotocopias y apuntes que tomarán los alumnos en clase.

Además, a lo largo del curso se tratará de que los alumnos creen y vayan completando su propio blog (en Blogger) con diferentes entradas sobre actividades en el centro, actos o noticias relevantes del pueblo, noticias de actualidad...

12.-MEDIDAS DE ADAPTACIÓN A LA DIVERSIDAD

El desarrollo del principio de atención a la diversidad presenta diferentes niveles de concreción. Sin embargo, desde la perspectiva de nuestro trabajo en el contexto de la materia, aplicamos:

A- Medidas ordinarias:

1- Adecuación de las programaciones didácticas:

a- los contenidos se organizan en mínimos y complementarios,

b- las actividades están graduadas,

c- la metodología contempla desarrollos monográficos extra, fichas de refuerzo y ampliación de contenidos.

d- flexibilizar el nivel de las realizaciones en los proyectos, dejando incluso la posibilidad de otros alternativos,

2-Grupos de trabajo heterogéneos con flexibilidad en reparto de tareas.

B- Medidas extraordinarias entre las que se encuentran las adaptaciones curriculares significativas. En principio no se plantean para este grupo.

13.- PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

Esta prueba será personalizada o individualizada en relación con aquellos contenidos mínimos del área que garanticen que el alumno ha alcanzado los objetivos específicos y que le permiten progresar en el curso próximo. Realización de una prueba escrita de la parte suspensa. La nota de la prueba extraordinaria será calificada pudiéndose obtener una nota máxima de 10.

14.- EDUCACIÓN EN VALORES DEMOCRÁTICOS

El área de Tecnología, dado su carácter polivalente, tiene una estrecha relación con muchos de los contenidos en educación en valores y bajo el convencimiento que son temas que impregnan toda la docencia.

1- Educación para la salud. El lograr un ambiente agradable en la realización de los trabajos del área ayudan a generar comportamientos y actitudes muy positivas para la salud; fomentar el orden y limpieza en el aula de tecnología; conocer y aplicar las normas de seguridad e higiene en el trabajo propicia una valoración positiva, por parte de nuestros alumnos, de la educación para la salud.

2- Educación ambiental. Fomentar la búsqueda de soluciones que eviten o minimicen el impacto ambiental; valorar el posible agotamiento de recursos y analizar los inconvenientes que se deriven del uso de cada uno de los materiales, y la repercusión que pueda tener en las personas, animales y plantas, así como en la vida en sociedad.

3- Educación para el consumidor. Valorar el coste en la realización de los proyectos tecnológicos y compararlo con su uso, analizando las condiciones técnicas y estéticas que debe reunir para determinar las características de los materiales a utilizar; analizar la relación calidad/precio ayudará a desarrollar en nuestros alumnos actitudes de consumidor responsable.

4- Educación para la paz. Fomentar el trabajo cooperativo; incidir en el respeto a las ideas de otros; apoyar a los menos capacitados en el desarrollo de los proyectos tecnológicos; desarrollar una actitud abierta y flexible ante las ideas y los trabajos de los demás ayudan a adquirir valores y actitudes que incidan directamente en este tema transversal.

5- Educación para la convivencia y la tolerancia. El desarrollo y realización del trabajo tecnológico supone la discusión de alternativas, el respeto de las ideas de los compañeros y a la divergencia de opiniones sobre la forma de organizar y de trabajar en el taller.

6- Educación para la igualdad entre los sexos. Fomentar el reparto de tareas en un plano absoluto de igualdad en función de las capacidades, sin distinción de sexo; valorar el esfuerzo, las ideas y el trabajo de los demás desde una perspectiva de igualdad.

7- Educación moral y cívica. Analizar y valorar las implicaciones que supone el desarrollo de determinados aspectos científicos y técnicos desde una perspectiva

moral y ética; valorar y analizar desde la perspectiva ética y moral las consecuencias derivadas por el desarrollo tecnológico en dimensión social y personal de cada uno.

15. PUBLICIDAD DE LA PROGRAMACIÓN

Se elaborará un documento escrito que contenga los criterios de evaluación y los contenidos mínimos, que estará disponible para su consulta y fotocopia.

16. NORMATIVA

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- **ORDEN ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.**