



IES ARCIPRESTE DE HIT A. DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

Programación didáctica de la asignatura: Informática

Nivel: 4º ESO

Curso 2010/2011

Informática

4º ESO

Curso: 2010/2011

Oscar Hernando Tejedor

Pablo León Manzano



Tabla de Contenidos

1.- Introducción.....	3
2.- Legislación aplicable	4
3.- Ubicación	4
4.- Objetivos	5
4.1.- Objetivos Generales	5
4.2.- Objetivos de Materia (Capacidades)	6
5.- Competencias Básicas.....	7
6.- Contenidos.....	10
6.1.- Unidad 1: Introducción a Windows XP	10
6.2.- Unidad 2: Usuarios y grupos en Windows XP	12
6.3.- Unidad 3: Redes locales	14
6.4.- Unidad 4: Recursos compartidos en la red	16
6.5.- Unidad 5: Internet. Acceso a servicios básicos	18
6.6.- Unidad 6: Internet. Seguridad y acceso a servicios seguros.....	20
6.7.- Unidad 7: Medios sociales. La Web 2.0.....	22
6.8.- Unidad 8: Diseño de presentaciones	24
6.9.- Unidad 9: Diseño de páginas web.....	26
6.10.- Unidad 10: Trabajar con imágenes, audio y video.....	28
6.11.- Unidad 11: Licencias software	30
7.- Concordancia de las unidades con las capacidades	31
8.- Temporalización	31
9.- Metodología.....	32
10.- Evaluación.....	33
10.1.- El proceso de evaluación	33
10.1.1.- Evaluación inicial	33
10.1.2.- Procedimientos para evaluar el proceso de aprendizaje del alumnado	33
10.1.3.- Evaluación sumativa.....	33
10.2.- Criterios de evaluación.....	34
10.3.- Criterios de calificación.....	35
10.4.- Recuperación	36
10.5.- Autoevaluación del profesorado	36
11.- Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo	37
12.- Material didáctico	38
13.- Actividades complementarias.....	39
14.- Bibliografía.....	39
Libros y Manuales	39
ANEXO I.....	40



1.- Introducción

Los cambios tecnológicos producidos a finales del siglo XX convierten a la sociedad del siglo XXI en la sociedad de la información y la comunicación. El desconocimiento de las herramientas informáticas da lugar a un nuevo y más grave analfabetismo y a la indefensión ante su uso cada vez más frecuente en las tareas cotidianas y frente a la multiplicación de la información en un mundo cada vez más globalizado.

El uso de las tecnologías de la información y de la comunicación como herramienta de aprendizaje se incorpora desde la educación infantil, pero requiere un cierto nivel de profundización en la educación secundaria obligatoria que vaya más allá de la mera alfabetización digital.

La informática es el conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores y contribuye a profundizar en el uso de estrategias que tanto el diseño como el uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación en cualquiera de las formas en que éstas se nos presentan.

Esta materia contribuye a desarrollar las capacidades recogidas en los objetivos generales de la etapa relacionadas con el uso de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos y especialmente relacionadas con la preparación básica en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación.

Esta materia contribuye al desarrollo de todas las competencias básicas, pero especialmente se identifica con la referida al “tratamiento de la información y competencia digital” tanto en la toma de decisiones que su uso conlleva en el acceso y la producción del conocimiento, como en el desarrollo de una actitud crítica ante su uso para que el alumnado distinga en qué nos ayudan y en qué nos limitan y poder, así, obrar en consecuencia.

Las tecnologías de la información y la comunicación se convierten en herramientas funcionales en todas las materias del currículo porque desarrollan la competencia de aprender a aprender y potencian la autonomía e iniciativa personal. Su valor educativo está asociado no sólo a la posibilidad de almacenar y gestionar la información de maneras diversas y en diferentes soportes, sino también a la toma de decisiones que su uso acarrea, a la elaboración de proyectos y a la calidad de los aprendizajes; en resumen a la producción de conocimiento.

Desde su valor instrumental contribuye al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística como la competencia matemática, o la competencia en el conocimiento e interacción con el medio como la competencia cultural y artística.

Por último, desarrolla la competencia social y ciudadana, ampliando las perspectivas de comunicación y permitiendo la creación y participación en redes sociales cada vez más amplias, tanto en el acceso a diferentes servicios como en el intercambio con personas de diferentes lugares, lenguas y culturas.



2.- Legislación aplicable

La legislación en la que se basa esta programación didáctica es la siguiente:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 132/2010, de 12 de febrero, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan las enseñanzas del segundo ciclo de la educación infantil, la educación primaria y la educación secundaria.
- Decreto 138/2002, de 08-10-2002, por el que se ordena la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en la Comunidad de Castilla-La Mancha.
- Decreto 164/2002, de 19-11-2002, por el que se regula la coordinación de las distintas Consejerías de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha en materia de educación en valores.
- Decreto 3/2008, de 08-01-2008, de la Convivencia Escolar en Castilla-La Mancha.
- Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.
- Decreto 69/2007, de 28 de mayo, por el que se establece y ordena el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.
- Corrección de errores al Decreto 69/2007, de 28 de mayo, por el que se establece y ordena el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.
- Orden de 04-06-2007, de la Consejería de Educación y Ciencia, por la que se regula la evaluación del alumnado en la Educación secundaria obligatoria.
- Orden de 12-06-2007, de la Consejería de Educación y Ciencia, por la que se establece el horario y la distribución de las materias de la Educación secundaria obligatoria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.
- Orden de 04-06-2007, por la que se regulan los programas de diversificación curricular en la etapa de Educación secundaria obligatoria.
- Orden de 15-09-2008, de la Consejería de Educación y Ciencia, por la que se dictan instrucciones que regulan la organización y funcionamiento de los Institutos de educación secundaria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

3.- Ubicación

Esta programación está referida a la asignatura optativa de “Informática” que se imparte a razón de 3 horas semanales en el cuarto curso de Enseñanza Secundaria Obligatoria en el centro I.E.S. Arcipreste de Hita de Azuqueca de Henares (Guadalajara).

La asignatura tiene un carácter eminentemente práctico, de ahí que junto a breves explicaciones teóricas se realicen diversos ejercicios con el fin de que los alumnos adquieran los conocimientos de forma práctica. Este carácter práctico hace indispensable que el desarrollo de la asignatura se lleve a cabo en un aula de equipos informáticos.



Al tratarse de una asignatura de carácter optativo, los alumnos suelen mostrar una actitud positiva hacia la asignatura. El principal problema es la gran diferencia en cuanto a destrezas que presentan los alumnos que hacen necesario plantear actividades con diferentes grados de dificultad para mantener su motivación.

4.- Objetivos

Son objetivos comunes los descritos en el Proyecto educativo del centro, en lo que respecta a la convivencia, integración, trabajo en equipo y respeto mutuo entre los integrantes de la comunidad docente.

4.1.- Objetivos Generales

1. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural e intercultural; y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
2. 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.
3. Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
4. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. 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 y desarrollar el hábito y el gusto por la lectura.
9. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada en situaciones de comunicación y desarrollar actitudes de interés y respeto ante la diversidad de lenguas.
10. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.



11. Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social así como conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud y la calidad de vida personal así como del consumo responsable y sostenible.
12. Conocer y asumir los principios del desarrollo sostenible y su repercusión para toda la sociedad, valorar críticamente el uso del entorno natural, y adquirir hábitos de cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
13. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación. Adquirir una preparación básica para la incorporación profesional y aplicar los conocimientos adquiridos como orientación para la futura integración en el mundo académico y laboral.

4.2.- Objetivos de Materia (Capacidades)

Además, la enseñanza de la informática en esta etapa tendrá como objetivo el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Utilizar y mejorar el funcionamiento de un ordenador de forma independiente o en red, aplicando técnicas básicas de mantenimiento y protección, los sistemas de almacenamiento remotos y los posibles sistemas operativos en Internet que faciliten su movilidad y la independencia de un equipamiento localizado espacialmente.
2. Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones; comprender; valorar la importancia de respetar la propiedad intelectual y recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización; y adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet.
3. Conocer y utilizar las herramientas para integrarse en redes sociales, aportando sus competencias al crecimiento de las mismas y adoptando las actitudes de respeto, participación, esfuerzo y colaboración que posibiliten la creación de producciones colectivas.
4. Realizar producciones multimedia para construir y expresar conocimientos con una finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa utilizando periféricos para capturar y digitalizar imágenes, textos y sonidos; integrando información textual, numérica y gráfica y manejar los programas de tratamiento digital de la imagen fija, el sonido y la imagen en movimiento.
5. Elaborar y publicar contenidos en páginas Web integrando información textual, numérica y gráfica obtenida de cualquier fuente; utilizar medios que posibiliten el uso y la interacción del resto de los usuarios para compartir los contenidos y valorar el sentido y la repercusión social de las distintas alternativas existentes.
6. 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, valorando en qué medida cubren dichas necesidades y si lo hacen de forma apropiada.



5.- Competencias Básicas

Esta materia contribuye de manera plena a la adquisición de la competencia referida a Tratamiento de la información y competencia digital, imprescindible para desenvolverse en un mundo que cambia, y nos cambia, empujado por el constante flujo de información generado y transmitido mediante unas tecnologías de la información cada vez más potentes y omnipresentes.

En la sociedad de la información, las tecnologías de la información y la comunicación ofrecen al sujeto la posibilidad de convertirse en creador y difusor de conocimiento a través de su comunicación con otros sujetos interconectados por medio de redes de información. La adaptación al ritmo evolutivo de la sociedad del conocimiento requiere que la educación obligatoria dote al alumno de una competencia en la que los conocimientos de índole más tecnológica se pongan al servicio de unas destrezas que le sirvan para acceder a la información allí donde se encuentre, utilizando una multiplicidad de dispositivos y siendo capaz de seleccionar los datos relevantes para ponerlos en relación con sus conocimientos previos, y generar bloques de conocimiento más complejos. Los contenidos de la materia de Informática contribuyen en alto grado a la consecución de este componente de la competencia.

Sobre esta capa básica se solapa el desarrollo de la capacidad para integrar las informaciones, reelaborarlas y producir documentos susceptibles de comunicarse con los demás en diversos formatos y por diferentes medios, tanto físicos como telemáticos. Estas actividades implican el progresivo fortalecimiento del pensamiento crítico ante las producciones ajenas y propias, la utilización de la creatividad como ingrediente esencial en la elaboración de nuevos contenidos y el enriquecimiento de las destrezas comunicativas adaptadas a diferentes contextos. Incorporar a los comportamientos cotidianos el intercambio de contenidos será posible gracias a la adopción de una actitud positiva hacia la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación. Esa actitud abierta, favorecida por la adquisición de conductas tendentes a mantener entornos seguros, permitirá proyectar hacia el futuro los conocimientos adquiridos en la fase escolar. Dicha proyección fomentará la adopción crítica de los avances tecnológicos y las modificaciones sociales que éstos produzcan.

Desde este planteamiento, los conocimientos de tipo técnico se deben enfocar al desarrollo de destrezas y actitudes que posibiliten la localización e interpretación de la información para utilizarla y ampliar horizontes comunicándola a los otros y accediendo a la creciente oferta de servicios de la sociedad del conocimiento, de forma que se evite la exclusión de individuos y grupos. De esta forma se contribuirá de forma plena a la adquisición de la competencia, mientras que centrarse en el conocimiento exhaustivo de las herramientas no contribuiría sino a dificultar la adaptación a las innovaciones que dejarían obsoleto en un corto plazo los conocimientos adquiridos.

Además, la materia contribuye de manera parcial a la adquisición de la competencia cultural y artística en cuanto que ésta incluye el acceso a las manifestaciones culturales y el desarrollo de la capacidad para expresarse mediante algunos códigos artísticos. Los contenidos referidos al acceso a la información, que incluye las manifestaciones de arte digital y la posibilidad de disponer de informaciones



sobre obras artísticas no digitales inaccesibles físicamente, la captación de contenidos multimedia y la utilización de aplicaciones para su tratamiento, así como la creación de nuevos contenidos multimedia que integren informaciones manifestadas en diferentes lenguajes colaboran al enriquecimiento de la imaginación, la creatividad y la asunción de reglas no ajenas a convenciones compositivas y expresivas basadas en el conocimiento artístico.

La contribución a la adquisición de la competencia social y ciudadana se centra en que, en tanto que aporta destrezas necesarias para la búsqueda, obtención, registro, interpretación y análisis requeridos para una correcta interpretación de los fenómenos sociales e históricos, permite acceder en tiempo real a las fuentes de información que conforman la visión de la actualidad. Se posibilita de este modo la adquisición de perspectivas múltiples que favorezcan 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 ajena a esta participación el acceso a servicios relacionados con la administración digital en sus diversas facetas.

La contribución a la adquisición de la competencia para aprender a aprender está relacionada con el conocimiento de la forma de acceder e interactuar en entornos virtuales de aprendizaje, que capacita para la continuación autónoma del aprendizaje una vez finalizada la escolaridad obligatoria. En este empeño contribuye decisivamente la capacidad desarrollada por la materia para obtener información, transformarla en conocimiento propio y comunicar lo aprendido poniéndolo en común con los demás.

Contribuye de manera importante en la adquisición de la competencia en comunicación lingüística, especialmente en los aspectos de la misma relacionados con el lenguaje escrito y las lenguas extranjeras. Desenvolverse ante fuentes de información y situaciones comunicativas diversas permite consolidar las destrezas lectoras, a la vez que la utilización de aplicaciones de procesamiento de texto posibilita la composición de textos con diferentes finalidades comunicativas. La interacción en lenguas extranjeras colaborará a la consecución de un uso funcional de las mismas.

Contribuye de manera parcial a la adquisición de la competencia matemática, aportando la destreza en el uso de aplicaciones de hoja de cálculo que permiten utilizar técnicas productivas para calcular, representar e interpretar datos matemáticos y su aplicación a la resolución de problemas. Por otra parte, la utilización de aplicaciones interactivas en modo local o remoto, permitirá la formulación y comprobación de hipótesis acerca de las modificaciones producidas por la modificación de datos en escenarios diversos.

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



IES ARCIPRESTE DE HITA. DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

Programación didáctica de la asignatura: Informática

Nivel: 4º ESO

Curso 2010/2011

permitan observar procesos, cuya reproducción resulte especialmente difícil o peligrosa, colabora igualmente a una mejor comprensión de los fenómenos físicos.

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.



6.- Contenidos

6.1.- Unidad 1: Introducción a Windows XP

Objetivos

- Comprender qué es la informática y para qué sirve.
- Identificar y analizar los distintos elementos que componen el hardware.
- Describir y analizar las distintas clases de software que existen en la actualidad.
- Saber qué es un sistema operativo y conocer los más usados.
- Personalizar el Escritorio de Windows XP.
- Conocer y trabajar con el sistema de ventanas.
- Usar el Explorador de Windows para trabajar con archivos y carpetas.
- Utilizar la Papelera de reciclaje y valorar su función.
- Conocer y usar otras tareas básicas de Windows XP.

Contenidos

A. Conceptos

- Hardware.
- Software.
- Sistema operativo.
- Escritorio de Windows XP.
- Ventanas en Windows XP.
- Archivos y carpetas.
- Papelera de reciclaje.
- Otras tareas en Windows XP.

B. Procedimientos

- Trabajar con distintos sistemas operativos para poder realizar una comparativa.
- Instalar o actualizar el sistema operativo en un equipo.
- Observar y analizar los componentes internos de un ordenador.
- Instalar/desinstalar un periférico junto con sus drivers.
- Instalar/desinstalar aplicaciones.
- Trabajar sobre el Escritorio para personalizarlo.
- Determinar la estructura de un disco duro con el Explorador de Windows y manipular sus carpetas y archivos.

C. Actitudes

- Tomar conciencia de la necesidad de conocer y usar de forma básica la informática para comprender el avance actual de las nuevas tecnologías.
- Valorar la existencia de distintos sistemas operativos teniendo en cuenta sus ventajas e inconvenientes.
- Mantener una actitud crítica ante el rápido desarrollo del hardware y el software.
- Apremiar la facilidad de explotación de los sistemas operativos modernos.



Criterios de Evaluación

- Comprender la importancia de la informática básica.
- Conocer los componentes internos de un ordenador y los principales periféricos que se le pueden conectar.
- Razonar el proceso de instalación de un sistema operativo o de cualquier otra aplicación.
- Analizar las ventajas de un sistema operativo basado en ventanas.
- Manejar con soltura todos los temas relacionados con la administración de carpetas y archivos.

Competencias Básicas

En cada una de las Unidades se pueden adquirir habilidades para alcanzar todas las competencias básicas. Resaltamos en esta Unidad las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender.



6.2.- Unidad 2: Usuarios y grupos en Windows XP

Objetivos

- Conocer los diferentes tipos de cuentas de usuario que existen en Windows XP.
- Valorar las distintas tareas que se pueden hacer con todos los tipos de cuentas.
- Crear y gestionar distintos perfiles de usuario.
- Modificar para su optimización las cuentas de usuario.
- Usar las Herramientas administrativas para gestionar las cuentas de usuario.
- Crear grupos locales de usuarios.
- Utilizar de manera correcta la posibilidad de crear distintos usuarios y grupos

Contenidos

A. Conceptos

- Perfiles de usuario (cuentas).
- Creación de usuarios durante el proceso de instalación.
- Gestión de usuarios.
- Acceder a la información de las carpetas de otros usuarios.
- Convertir la información del usuario en privada.
- Instalar programas desde una cuenta limitada.
- Gestionar usuarios desde Herramientas administrativas.

B. Procedimientos

- Crear diferentes perfiles de usuario (cuentas de Administrador, cuentas limitadas y cuentas de Invitado).
- Gestionar los perfiles de usuario (crear, eliminar, modificar, cambiar, activar/desactivar).
- Determinar el acceso a la información de las carpetas de otros usuarios.
- Realizar la conversión de la información de un usuario en privada.
- Instalar programas, tanto desde una cuenta de Administrador como desde una cuenta limitada.
- Realizar la gestión de los usuarios desde las Herramientas administrativas.
- Crear y gestionar grupos de usuarios.

C. Actitudes

- Valorar la necesidad de crear distintas cuentas de usuario para mejorar la seguridad del equipo.
- Tomar conciencia de la necesidad de disponer de un cierto grado de privacidad en nuestros documentos y en los de los demás.
- Aprender la facilidad de manejo y gestión de los distintos perfiles de usuarios y grupos a través de las Herramientas administrativas.
- Mantener una actitud crítica ante la posibilidad de gestionar más privadamente la información disponible en un equipo informático.
- Valorar el uso racional de la información, tanto a nivel público como privado.



Criterios de Evaluación

- Conocer los diferentes tipos de cuentas que se pueden instalar en Windows XP.
- Comprender las limitaciones de cada tipo de cuenta.
- Manejar con soltura la gestión de usuarios, tanto desde Panel de Control, como desde las Herramientas administrativas.
- Analizar las ventajas de crear diferentes cuentas y grupos en un equipo informático.

Competencias Básicas

En cada una de las Unidades se pueden adquirir habilidades para alcanzar todas las competencias básicas. Resaltamos en esta Unidad las siguientes:

- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.



6.3.- Unidad 3: Redes locales

Objetivos

- Comprender las ventajas de una red informática.
- Describir los distintos tipos de redes.
- Conocer el hardware necesario para realizar una conexión entre ordenadores.
- Identificar los elementos usados para conectarse a Internet.
- Saber cuáles son los protocolos de red más utilizados.
- Configurar una conexión de red con el protocolo TCP/IP.
- Valorar las ventajas de la tecnología *Wireless*.
- Instalar un dispositivo *Bluetooth*.
- Aprender a configurar el Firewall de Windows XP.
- Personalizar el nivel de seguridad de un router inalámbrico.

Contenidos

A. Conceptos

- Red informática.
- Tipos de redes.
- Hardware de conexión.
- Redes inalámbricas.
- Seguridad en la red.

B. Procedimientos

- Determinar el tipo de red del aula de informática.
- Instalar/desinstalar los componentes necesarios para acceder a Internet y configurarlos.
- Configurar el protocolo TCP/IP.
- Realizar la instalación y configuración de un dispositivo *Bluetooth*.
- Configurar una red inalámbrica.
- Modificar la configuración que, por defecto, trae el Firewall de Windows XP.
- Activar la seguridad de un router inalámbrico.

C. Actitudes

- Apreciar las ventajas de las redes inalámbricas.
- Valorar la existencia de diferentes formas de conexión con sus ventajas y sus inconvenientes.
- Tomar conciencia de la necesidad de un elevado grado de seguridad en las redes informáticas.
- Reconocer la línea de evolución de las futuras redes informáticas.



Criterios de Evaluación

- Conocer los diferentes tipos de redes en función de su extensión o su disposición física.
- Identificar los elementos necesarios para acceder a Internet.
- Configurar el acceso a una red inalámbrica.
- Manejar con soltura la configuración del protocolo TCP/IP para acceder a Internet o establecer una red local.
- Adaptar a nuestras necesidades el Firewall de Windows XP.

Competencias Básicas

En cada una de las Unidades se pueden adquirir habilidades para alcanzar todas las competencias básicas. Resaltamos en esta Unidad las siguientes:

- Competencia matemática.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.



6.4.- Unidad 4: Recursos compartidos en la red

Objetivos

- Identificar y configurar las partes más importantes del Escritorio relacionadas con la interconexión en red.
- Usar los asistentes de red que nos ofrece Microsoft Windows XP.
- Comprender las ventajas que nos brinda una conexión en red.
- Usar la opción de poder compartir archivos e impresoras.
- Describir y analizar la importancia de disponer de grupos de trabajo.
- Conocer las prerrogativas que nos ofrece el hecho de poder compartir carpetas y crear unidades de red.

Contenidos

A. Conceptos

- Uso de los asistentes de red.
- Grupos de trabajo.
- Compartir recursos de red.

B. Procedimientos

- Usar los asistentes de red de Microsoft Windows XP para realizar las configuraciones y personalizaciones necesarias.
- Determinar el tipo de estructura que necesitamos en nuestra red y nombrar los recursos que existen en ella.
- Compartir archivos e impresoras para que todos los equipos de la red tengan acceso a estos recursos.
- Crear un disco de configuración de red y utilizarlo adecuadamente.
- Elaborar grupos de trabajo y analizar su funcionamiento.
- Trabajar con unidades de red que nosotros mismos hayamos creado.

C. Actitudes

- Apreciar la facilidad de trabajo que nos ofrecen los asistentes integrados en Microsoft Windows XP.
- Tomar conciencia de la importancia de poder compartir recursos a través de una red.
- Mantener una actitud crítica ante las ventajas e inconvenientes que surgen al compartir recursos.
- Valorar el hecho de poder utilizar un único recurso (impresora, por ejemplo) desde varios equipos que estén dispuestos en red.
- Usar el sentido común al nombrar los elementos que componen nuestra red.



Criterios de Evaluación

- Configurar y personalizar el Escritorio para adaptarlo a las necesidades que surgen de la interconexión en red.
- Realizar una configuración de la red local a través de los asistentes.
- Compartir algún archivo e impresora para que todos los ordenadores del aula de informática puedan usarlos.
- Manejar los discos de configuración de red para concluir la misma.
- Crear un grupo de trabajo.
- Crear una carpeta con archivos que después se transforme en unidad de red.

Competencias Básicas

En cada una de las Unidades se pueden adquirir habilidades para alcanzar todas las competencias básicas. Resaltamos en esta Unidad las siguientes:

- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.



6.5.- Unidad 5: Internet. Acceso a servicios básicos

Objetivos

- Conocer las principales características de Internet.
- Usar los navegadores más utilizados actualmente para navegar por Internet.
- Personalizar los navegadores web.
- Buscar información en Internet.
- Diferenciar entre los dos tipos de correos electrónicos usados en la actualidad: el correo POP y el correo web.
- Valorar el uso que se puede hacer de los foros y los programas de mensajería instantánea.
- Conocer los pasos a seguir a la hora de descargar programas directamente de la Red o a través de un servidor FTP.

Contenidos

A. Conceptos

- Internet
- La Web. Navegadores.
- Búsqueda de información en Internet.
- Correo electrónico.
- Foros y mensajería instantánea.
- Descargar programas de la Web.
- Trabajar con un servidor FTP.

B. Procedimientos

- Buscar información en Internet haciendo uso de los navegadores más usados actualmente: Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome.
- Usar aplicaciones de correo POP.
- Acceder a cuentas de correo mediante la Web.
- Entrar e intervenir en foros.
- Descargar programas de Internet.
- Utilizar un servidor FTP para la transferencia de archivos.

C. Actitudes

- Valorar las ventajas que nos ofrece actualmente Internet.
- Mantener una actitud crítica ante la navegación indiscriminada por Internet.
- Apreciar el uso del software gratuito frente al comercial.
- Tomar conciencia del adelanto que nos supone el uso del correo electrónico.
- Apreciar las posibilidades que nos ofrece el uso de los foros.
- Tomar conciencia de los peligros potenciales que supone descargar archivos de Internet.



Criterios de Evaluación

- Manejar, a nivel de usuario, los navegadores web.
- Buscar información en Internet usando el cuadro de búsqueda instantánea.
- Conocer el uso de un programa cliente de correo POP.
- Leer el correo web.
- Insertar mensajes en foros.
- Realizar descargas directas de la Red.
- Manejar un servidor FTP.

Competencias Básicas

En cada una de las Unidades se pueden adquirir habilidades para alcanzar todas las competencias básicas. Resaltamos en esta Unidad las siguientes:

- Competencia de comunicación lingüística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Autonomía e iniciativa personal.



6.6.- Unidad 6: Internet. Seguridad y acceso a servicios seguros

Objetivos

- Comprender la importancia de mantener actualizado el sistema operativo.
- Usar los certificados para acceder a páginas web seguras y conocer el uso del protocolo https.
- Identificar las páginas web seguras.
- Conocer y usar las recomendaciones básicas de seguridad.
- Utilizar los chequeos online para identificar el software malicioso.
- Descargar de la Red un antivirus gratuito e instalarlo.
- Manejar programas que nos protejan contra el software espía.
- Obtener un certificado digital y acceder a los servicios que nos brinda.
- Conocer y usar el Asesor de contenidos de Internet Explorer.

Contenidos

A. Conceptos

- Actualizaciones del sistema operativo.
- Acceso a páginas web seguras.
- Recomendaciones de seguridad.
- Software malicioso y fraudes online. Protección.
- Certificado digital. Obtención y uso.
- Asesor de contenidos de Internet Explorer.

B. Procedimientos

- Usar las técnicas necesarias para actualizar el sistema operativo.
- Visitar páginas web seguras para su identificación.
- Poner en práctica las principales recomendaciones que se siguen en seguridad informática.
- Instalar antivirus gratuitos que se hayan descargado de la Red.
- Chequear, de manera online, los discos duros de un ordenador.
- Usar programas antiespías para proteger nuestro ordenador y detectar software malicioso.
- Obtener y usar un certificado digital.
- Usar el Asesor de contenidos de Internet Explorer para controlar el uso que se le da a esta aplicación.

C. Actitudes

- Tomar conciencia de la necesidad de mantener actualizado el sistema operativo.
- Apreciar las ventajas que nos aporta el uso de certificados digitales.
- Valorar el uso de distintos programas para protegernos contra el software malicioso.
- Mantener una actitud crítica en el uso de Internet y apreciar la importancia de un asesor de contenidos.



Criterios de Evaluación

- Comprender la necesidad de actualizar un sistema operativo.
- Obtener certificados digitales y hacer uso de ellos.
- Navegar en páginas web seguras y conocer las ventajas que nos aportan.
- Usar chequeos online para detectar el posible software malicioso de nuestro ordenador.
- Descargar de Internet antivirus gratuitos e instalarlos en el disco duro.
- Manejar el Asesor de contenidos de Internet Explorer.

Competencias Básicas

En cada una de las Unidades se pueden adquirir habilidades para alcanzar todas las competencias básicas. Resaltamos en esta Unidad las siguientes:

- Competencia de comunicación lingüística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia cultural y artística.
- Autonomía e iniciativa personal.



6.7.- Unidad 7: Medios sociales. La Web 2.0

Objetivos

- Identificar y analizar las distintas características y servicios que nos presta la Web 2.0.
- Comprender el proceso de evolución que ha sufrido la Web desde sus comienzos y las ventajas que nos ofrece en la actualidad.
- Saber qué es una red social y utilizar, básicamente, las más interesantes y populares hoy en día (Facebook, MySpace, Second Life, etc.).
- Conocer las opciones que nos ofrece la Web para compartir y distribuir archivos (Flickr y YouTube).
- Crear un blog con Blogger e introducirle una serie de entradas.
- Buscar información con la Wikipedia.
- Usar las Webtop actuales (Google Docs).

Contenidos

A. Conceptos

- Introducción a la Web 2.0.
- Redes sociales.
- Compartir y distribuir archivos.
- Blogs.
- Wikis.

B. Procedimientos

- Registrarse en redes sociales y explorar sus posibilidades.
- Usar Flickr y YouTube para compartir y distribuir archivos.
- Utilizar un blog para dar a conocer al resto de los internautas gustos y opiniones.
- Localizar información a través de la Wikipedia.
- Generar hojas de cálculo y textos con aplicaciones Webtop, como Google Docs.

C. Actitudes

- Tomar conciencia de la importancia de la nueva generación de Web que se está desarrollando (2.0).
- Valorar las ventajas que nos ofrecen las redes sociales y los blogs, sin que pasen a sustituir a las relaciones personales.
- Apreciar las oportunidades que ofrecen los nuevos servicios para compartir y distribuir archivos.
- Valorar la importancia que tienen las nuevas aplicaciones online que pasarán a sustituir a las aplicaciones que hoy en día tenemos instaladas en el disco duro de nuestro equipo.



Criterios de Evaluación

- Conocer las ventajas que nos puede aportar la Web 2.0.
- Usar las redes sociales para ampliar el círculo de amistades y conocer a otras personas con gustos afines.
- Manejar Flickr y YouTube para compartir y distribuir archivos.
- Crear un blog con el que se pueda mantener relaciones con otras personas fuera del entorno habitual.
- Buscar información con la Wikipedia.
- Crear, modificar y guardar documentos en la Red a través de Google Docs.

Competencias Básicas

En cada una de las Unidades se pueden adquirir habilidades para alcanzar todas las competencias básicas. Resaltamos en esta Unidad las siguientes:

- Competencia de comunicación lingüística.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender y autonomía e iniciativa personal.



6.8.- Unidad 8: Diseño de presentaciones

Objetivos

- Valorar las ventajas que nos proporciona crear una presentación en formato digital, en vez de tener que realizarla en transparencias.
- Conocer el uso básico de un software para realizar presentaciones digitales (Microsoft PowerPoint).
- Utilizar las herramientas que nos proporciona este software para crear una presentación rápida y clara.
- Realizar modificaciones a una presentación ya hecha para obtener otra.
- Conocer las técnicas necesarias para poder distribuir una presentación.

Contenidos

A. Conceptos

- Iniciar y cerrar PowerPoint.
- Crear una presentación utilizando el Asistente para autocontenido.
- Guardar y recuperar una presentación.
- Ventana de trabajo de PowerPoint.
- Trabajando con diapositivas.
- Efectos de animación y transición.
- Pasos finales de una presentación.

B. Procedimientos

- Crear presentaciones utilizando el Asistente.
- Guardar nuevas presentaciones y recuperar las ya hechas.
- Modificar diapositivas, aplicando diseños y estilos.
- Usar los efectos de animación y transición para hacer más atractivas las presentaciones.
- Distribuir, en diferentes formatos, la presentación ya realizada.

C. Actitudes

- Apreciar las facilidades que nos aporta realizar una presentación en formato digital.
- Valorar la posibilidad de manejar otro tipo de software a parte del típicamente comercial.
- Tomar conciencia de las grandes prestaciones que ofrecen estos programas para realizar cambios a posteriori y poder aprovechar presentaciones ya hechas, para nuevos proyectos.



Criterios de Evaluación

- Comprender las novedosas prestaciones que ofrece un software de este estilo.
- Manejar con soltura la aplicación Microsoft PowerPoint para crear presentaciones con el uso del Asistente.
- Conocer las técnicas necesarias (de animación y transición) para conseguir una presentación atractiva.
- Configurar las presentaciones y añadirles mejoras (narración, empaquetamiento para CD-ROM, etc.), de tal manera que su aspecto sea casi profesional.

Competencias Básicas

En cada una de las Unidades se pueden adquirir habilidades para alcanzar todas las competencias básicas. Resaltamos en esta Unidad las siguientes:

- Competencia de comunicación lingüística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender y autonomía e iniciativa personal.



6.9.- Unidad 9: Diseño de páginas web

Objetivos

- Comprender el uso general del lenguaje HTML.
- Identificar los diferentes elementos que conforman un documento HTML.
- Usar el editor visual para elaborar sencillas páginas web.
- Insertar y configurar los principales elementos componentes de una página web.
- Utilizar formularios para la captación de datos en las páginas web.
- Obtener espacio web y realizar publicaciones en él.

Contenidos

A. Conceptos

- El lenguaje HTML.
- Creación de páginas trabajando directamente con código HTML.
- Creación de páginas web mediante un editor visual.

B. Procedimientos

- Realizar sencillas páginas web en HTML mediante el Bloc de notas.
- Instalar un editor visual de páginas web.
- Elaborar documentos HTML con un editor visual.
- Formatear documentos HTML para mejorar su presentación.
- Publicar las páginas Web elaboradas.

C. Actitudes

- Comprender la importancia de las páginas web en la actualidad.
- Valorar las ventajas del paso de la programación HTML a la programación visual.
- Aprender la facilidad para incorporar elementos y configurar las páginas web con los editores visuales.
- Tomar conciencia del valor añadido que proporcionan las páginas web a la comunicación.



Criterios de Evaluación

- Realización de sencillas páginas web en el Bloc de notas.
- Elaboración de páginas web relativamente complejas en un editor visual.
- Formatear las páginas web desde un editor visual (insertar líneas horizontales, imágenes, hipervínculos, tablas, etc.).
- Publicar páginas web en un espacio web gratuito.

Competencias Básicas

En cada una de las Unidades se pueden adquirir habilidades para alcanzar todas las competencias básicas. Resaltamos en esta Unidad las siguientes:

- Competencia de comunicación lingüística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender y autonomía e iniciativa personal.



6.10.- Unidad 10: Trabajar con imágenes, audio y video

Objetivos

- Conocer los distintos puertos de que dispone un ordenador y sus características.
- Manejar con soltura diferentes dispositivos multimedia (escáner, cámara de fotos digital, tarjeta de sonido, tarjeta capturadora de audio/vídeo y cámara de vídeo).
- Utilizar un programa editor de imágenes para modificar las características de una imagen.
- Capturar audio y vídeo.
- Editar audio y vídeo.
- Grabar un DVD con un proyecto.

Contenidos

A. Conceptos

- Hardware multimedia.
- Edición de imágenes.
- Trabajo con audio y vídeo.

B. Procedimientos

- Conectar a través de los puertos correspondientes, dispositivos multimedia al equipo informático.
- Capturar imágenes a través de un escáner.
- Instalar y editar imágenes utilizando alguna herramienta de tratamiento de imágenes.
- Instalar una tarjeta capturadora PCI en un equipo informático.
- Capturar audio y vídeo.
- Editar audio y vídeo.
- Grabar un proyecto en un DVD.

C. Actitudes

- Valorar las ventajas e inconvenientes de cada uno de los dispositivos multimedia que podemos conectar a un equipo informático en la actualidad.
- Evaluar el uso de los distintos puertos del ordenador.
- Apremiar la facilidad de edición de las imágenes que hay hoy en día en comparación con hace pocos años.
- Valorar las opciones que nos ofrece el software actual para editar audio y vídeo.



Criterios de Evaluación

- Modificar el tamaño de una imagen.
- Alterar los parámetros de color de una imagen.
- Retocar imágenes.
- Incorporar texto a una imagen.
- Capturar audio y vídeo de una cámara de vídeo a través de una tarjeta capturadora.
- Editar el audio y vídeo capturado.
- Añadir música a los clips.
- Grabar un CD o DVD con el proyecto.

Competencias Básicas

En cada una de las Unidades se pueden adquirir habilidades para alcanzar todas las competencias básicas. Resaltamos en esta Unidad las siguientes:

- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender y autonomía e iniciativa personal.



6.11.- Unidad 11: Licencias software

Objetivos

- Conocer las características que distinguen el software privativo del libre.
- Diferenciar entre los tres tipos de licencias de software: comercial, *freeware* y *shareware*.
- Conocer los pasos necesarios para descargar software de Internet.
- Valorar el trabajo desarrollado por la Fundación Libre del Software (FSF).
- Comprender el uso de las distintas licencias que utiliza *Creative Commons*.

Contenidos

A. Conceptos

- Licencias software.
- Categorías de software libre y no libre
- La Fundación Libre del Software (FSF).
- *Creative Commons*.

B. Procedimientos

- Visitar webs que agrupen tanto software libre como gratuito.
- Usar programas *shareware* para valorar sus limitaciones.
- Descargar software de Internet.
- Buscar información sobre el proyecto GNU en Internet.
- Escoger una licencia en *Creative Commons*.

C. Actitudes

- Valorar las ventajas del software libre.
- Apreciar la facilidad que nos aporta Internet para descargar software.
- Mantener una actitud crítica ante el uso de las diferentes licencias posibles.
- Tomar conciencia de la necesidad de que exista una fundación u organismo que promueva el desarrollo y uso del software libre.
- Valorar la riqueza de licencias que ofrece un organismo como *Creative Commons*.

Criterios de Evaluación

- Diferenciar el software privativo del software libre.
- Clasificar un software en licencia comercial, *freeware* o *shareware*.
- Visitar y realizar descargas en sitios web que tengan este propósito.
- Conocer el significado del software protegido con licencia *copyleft*.
- Crear una licencia *Creative Commons* en su página web.

Competencias Básicas

En cada una de las Unidades se pueden adquirir habilidades para alcanzar todas las competencias básicas. Resaltamos en esta Unidad las siguientes:

- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia social y ciudadana.



7.- Concordancia de las unidades con las capacidades

En el siguiente cuadro resumen, se especifica la concordancia entre los objetivos específicos de la asignatura y las unidades (la X muestra correspondencia):

Unidad / Capacidad	C. 1	C. 2	C. 3	C. 4	C. 5	C. 6
U. 1	X					
U. 2	X					
U. 3	X					
U. 4	X	X				
U. 5	X	X	X			X
U. 6	X	X	X			X
U. 7	X	X	X			X
U. 8				X	X	
U. 9					X	
U. 10				X	X	
U. 11		X				

8.- Temporalización

A continuación se plantea el calendario de ejecución de las unidades de trabajo ya descritas y el trimestre en el que se impartirán:

Unidad		Bloque	Duración prevista	Trimestre
1	Introducción a Windows XP	Sistemas Operativos	10 horas	Primero
2	Usuarios y grupos en Windows XP		8 horas	
3	Redes locales	Redes Locales	10 horas	
4	Recursos compartidos		7 horas	
5	Internet. Acceso a servicios básicos	Internet	8 horas	Segundo
6	Internet. Seguridad y acceso a servicios seguros		8 horas	
7	Medios sociales. Web 2.0		7 horas	
8	Diseño de presentaciones	Presentaciones	10 horas	Tercero
9	Diseño de páginas web	Páginas Web	14 horas	
10	Trabajar con imágenes, audio y video	Multimedia	14 horas	
11	Licencias de software	Licencias software	6 horas	
Duración total:			102 horas	



9.- Metodología

La metodología didáctica debe promover la integración de contenidos científicos, tecnológicos y organizativos, además de favorecer en el alumno la capacidad para aprender por sí mismo siendo protagonista de su propio aprendizaje, y para trabajar en equipo.

Se utilizarán los siguientes métodos didácticos para el desarrollo de la materia:

- Método expositivo: el profesor presenta oralmente los contenidos conceptuales ayudándose la pizarra y un proyector. Este método se aplica tanto al profesor como al alumno puesto que ambos pueden explicar contenidos. Se facilitará en cada unidad unos apuntes realizados para que los alumnos puedan seguir la explicación teórica inicial y la posterior puesta en práctica.
- Método demostrativo: el profesor pasa a la práctica los conceptos explicados de forma teórica, expuestos según el método anterior.
- Método interrogativo: el profesor genera debate entre los alumnos, con el fin de conocer el nivel de entendimiento adquirido. En los ejercicios planteados, se invitará a los alumnos que expongan su planteamiento ante sus compañeros, para efectuar un intercambio de pareceres y llegar a distintas soluciones.
- Método por descubrimiento: se intenta fomentar la capacidad de aprender a aprender. El profesor propone una información inicial, asigna un trabajo, propone problemas y proporciona recursos y medios. Los alumnos deben resolver el problema propuesto.
- Método integrador: se propondrán trabajos prácticos que engloben contenidos de las unidades vistas hasta ese momento para que el alumno pueda relacionar todos los conocimientos vistos como un todo y no como partes inconexas. Estos trabajos se realizarán en grupos para promover el trabajo en grupo, por lo necesario que resulta cuando el alumnado pase al mundo laboral. Serán pues importantes que el alumnado tenga relaciones fluidas con los miembros de su grupo, responsabilizándose de la consecución de los objetivos asignados al grupo, respetando el trabajo de los demás, cooperando en la superación de dificultades que se presenten, con actitud tolerante hacia las ideas de sus compañeros.



10.- Evaluación

La evaluación será continua, formativa y sumativa, considerándose además de las pruebas objetivas, el trabajo en clase, el progreso, el interés por el módulo, la atención, etc.

10.1.- El proceso de evaluación

10.1.1.- Evaluación inicial

Al comienzo de cada Unidad se realizará un pequeño debate que permitirá saber cual es el nivel de conocimientos del alumno sobre cada tema, realizando introducciones sobre aquellos aspectos necesarios para el tema que el alumno no tiene o no ha adquirido completamente. Se orientará a los alumnos acerca de los contenidos del tema para que los ubiquen dentro de los conocimientos informáticos adquiridos en unidades de trabajo anteriores.

10.1.2.- Procedimientos para evaluar el proceso de aprendizaje del alumnado

Utilizando la observación y el análisis de los trabajos desarrollados, se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación:

1. El trabajo en equipo
2. La investigación de los contenidos
3. La asistencia regular a clase
4. La puntualidad
5. La correcta utilización del material y equipos
6. Participación en clase
7. Realización y presentación de los trabajos obligatorios solicitados por el profesor.
8. La elaboración de los trabajos optativos
9. Pruebas escritas, con contenidos teóricos y prácticos

10.1.3.- Evaluación sumativa

Al final de cada bloque de contenidos, fundamentales para proseguir el desarrollo del módulo, se realizarán pruebas específicas de evaluación escritas llevadas a cabo por el alumno de forma individual. Adicionalmente se realizarán ejercicios que deberán ser entregados por el alumno en la forma y plazo que se establezca.



10.2.- Criterios de evaluación

1. Instalar y configurar aplicaciones y desarrollar técnicas que permitan asegurar sistemas informáticos interconectados.

Este criterio valora la competencia para localizar, descargar e instalar aplicaciones que prevengan el tráfico no autorizado en redes sobre diversos sistemas operativos. A su vez, se trata de identificar elementos o componentes de mensajes que permitan catalogarlos como falsos o fraudulentos, adoptar actitudes de protección pasiva, mediante la instalación y configuración de aplicaciones de filtrado y eliminación de correo basura, y de protección activa, evitando colaborar en la difusión de mensajes de este tipo (objetivo 1).

2. Identificar los modelos de distribución de software y contenidos y adoptar actitudes coherentes con los mismos.

Este criterio valora la competencia 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 tendrá en cuenta el respeto a dichas particularidades y la actitud a la hora de utilizar y compartir las aplicaciones y los contenidos generados con las mismas. Asimismo, el respeto a los derechos de terceros en el intercambio de contenidos de producción ajena (objetivo 1).

3. Obtener imágenes fotográficas, aplicar técnicas de edición digital a las mismas y diferenciarlas de las imágenes generadas por ordenador.

Este criterio valora la competencia para diferenciar las imágenes vectoriales de las imágenes de mapa de bits. Se centra en la captación de fotografías en formato digital y su almacenamiento y edición para modificar características de las imágenes tales como el formato, resolución, encuadre, luminosidad, equilibrio de color y efectos de composición (objetivo 2).

4. Capturar, editar y montar fragmentos de vídeo con audio.

Este criterio valora la competencia para instalar y utilizar dispositivos externos que permitan la captura, gestión y almacenamiento de vídeo y audio. Se aplicarán las técnicas básicas para editar cualquier tipo de fuente sonora: locución, sonido ambiental o fragmentos musicales, así como las técnicas básicas de edición no lineal de vídeo para componer mensajes audiovisuales que integren las imágenes capturadas y las fuentes sonoras (objetivo 2).

5. Participar activamente en redes sociales virtuales como emisores y receptores de información e iniciativas comunes.

Este criterio se centra en la localización en Internet de 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 los mismos. Se valorará la adquisición de hábitos relacionados con el mantenimiento sistemático de la información publicada y la incorporación de nuevos recursos y servicios. En el ámbito de las redes virtuales se ha de ser capaz de acceder y manejar entornos de aprendizaje a distancia y búsqueda de empleo (objetivo 3).



6. Diseñar y elaborar presentaciones destinadas a apoyar el discurso verbal en la exposición de ideas y proyectos.

Este criterio valora la competencia para estructurar mensajes complejos con la finalidad de exponerlos públicamente, utilizando el ordenador como recurso en las presentaciones. Se valorará la correcta selección e integración de elementos multimedia en consonancia con el contenido del mensaje, así como la corrección técnica del producto final y su valor como discurso verbal (objetivo 4).

7. Desarrollar contenidos para la red aplicando estándares de accesibilidad en la publicación de la información.

Este criterio valora la competencia en el uso de aplicaciones específicas para crear y publicar sitios web, incorporando recursos multimedia, aplicando los estándares establecidos por los organismos internacionales, aplicando a sus producciones las recomendaciones de accesibilidad y valorando la importancia de la presencia en la web para la difusión de todo tipo de iniciativas personales y grupales (objetivo 5).

8. Interconectar dispositivos móviles e inalámbricos o cableados para intercambiar información y datos.

Este criterio valora la competencia para crear redes que permitan comunicarse a diferentes dispositivos fijos o móviles, utilizando todas sus funcionalidades e integrándolos en redes ya existentes. También se trata de conocer los distintos protocolos de comunicación y los sistemas de seguridad asociados, aplicando el más adecuado a cada tipo de situación o combinación de dispositivos (objet. 6).

10.3.- Criterios de calificación

En cada uno de los bloques se calificarán los siguientes conceptos:

- Examen escrito con contenido teórico-práctico: **(65 % de la nota del bloque)**
Los exámenes escritos y su corrección seguirán la normativa departamental descrita en el anexo I de esta programación didáctica.
- Actividades de enseñanza-aprendizaje: **(25 % de la nota del bloque)**
Corresponde a ejercicios o trabajos realizados por el alumno en el transcurso del bloque de contenidos.
- Actitud del alumno: **(10 % de la nota del bloque)**
Se valorarán aspectos como la participación, el compañerismo, la capacidad para trabajar en equipo, la puntualidad tanto para asistir a clase como para la entrega de trabajos, el cuidado del material, etc.

Para superar cada bloque de contenidos es necesario que se cumplan las dos condiciones siguientes:

- Haber obtenido al menos un 4,5 en cada uno de los conceptos descritos anteriormente.
- Haber obtenido una calificación media ponderada de los tres conceptos igual o superior a 5.



Aprobarán la evaluación aquellos alumnos que hayan superado todos los bloques de contenidos desarrollados a lo largo de la evaluación, y la calificación vendrá dada por la media aritmética de las calificaciones obtenidas en dichos bloques.

Para los alumnos con uno o varios bloques suspensos, la nota de la evaluación se calculará del mismo modo pero no podrá ser en ningún caso superior a 4.

**El alumno deberá superar cada una de las evaluaciones del curso.
La nota final de la asignatura corresponde a la media aritmética de la nota obtenida en las tres evaluaciones, en el caso de que todas ellas estén aprobadas.**

Si el alumno no supera una o varias evaluaciones, la nota final será de suspenso.

10.4.- Recuperación

Al principio de la segunda y de la tercera evaluación se realizará un examen de recuperación donde cada alumno podrá recuperar aquellos bloques de la evaluación anterior que no hubiera superado. Adicionalmente a este examen el profesor podrá exigir la entrega de trabajos de recuperación cuando el alumno no entregara el trabajo en el plazo establecido o cuando el trabajo obtuviera una calificación inferior a 4,5 puntos.

Si al final de la tercera evaluación el alumno no hubiera superado uno o varios bloques, deberá recuperar los bloques no superados en el examen final de recuperación. El examen final incluirá partes específicas para recuperar cada bloque por separado, y éstas serán calificadas de forma independiente. En el caso de que no obtenga un cinco (5) en alguna de las partes específicas (correspondientes a bloques) en este examen final de recuperación, la asignatura se calificará como no superado.

10.5.- Autoevaluación del profesorado

La autoevaluación del profesorado está englobada en el Proyecto Educativo del Centro (según su plan de autoevaluación del centro), y se percibe como una forma de mejora y calidad de la enseñanza.

La autoevaluación del profesorado es una práctica constante y continua en el Departamento de Informática, que demuestra a lo largo de cada curso escolar una innovación de metodologías y capacidad de inventiva para poder impartir enseñanzas a pesar de los escasos recursos materiales de los que dispone. Esta autoevaluación del trabajo docente suele ser un proceso interno, de reflexión intrínseca y de necesidad esencial en el trabajo del profesorado. Conviene sin embargo realizar una reflexión escrita de forma periódica, por lo que una vez terminadas las evaluaciones del primer y segundo trimestre, el profesorado realiza una autoevaluación de su trabajo y metodología empleada. En esa autoevaluación se recogerán los siguientes aspectos:



Medidas tomadas durante el trimestre que se deben autoevaluar:

1. Medidas metodológicas (clase magistral, libro de texto, nuevas tecnologías,...)
2. Organizativas del aula
3. Agrupamientos del alumnado
4. Evaluación
5. Actividades de recuperación
6. Acción tutorial
7. Material
8. Problemas encontrados
9. Correcciones
10. Departamentales

Medidas que se deben tomar durante el siguiente trimestre:

1. Medidas metodológicas (clase magistral, libro de texto, nuevas tecnologías,...)
2. Organizativas del aula
3. Agrupamientos del alumnado
4. Evaluación
5. Actividades de recuperación
6. Acción tutorial
7. Material
8. Problemas encontrados
9. Correcciones

Resultados académicos:

1. Porcentaje de alumnos por tramos de calificación.
2. Porcentaje de abandonos o renunciaciones de convocatorias
3. Número de faltas de asistencia

11.- Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo

No se han detectado en principio alumnos con necesidades especiales, en cualquier caso se hará un seguimiento de los alumnos a lo largo del curso y si en algún momento se encuentra algún alumno que requiera una adaptación se estará en contacto con el departamento de orientación para establecer el plan más adecuado a cada caso.

Lo que sí suele ser habitual encontrarse con alumnos con diferentes ritmos de aprendizaje, para lo que se establecen dos clases de estrategia:

- Cuando se detecta que el alumno no ha adquirido los conocimientos y destrezas mínimos correspondientes a cada Unidad, a cada Evaluación, etc. se le propondrán actividades adicionales para paliar sus deficiencias comenzando por aquellas que no tengan excesiva dificultad para ese alumno o grupo de alumnos. Las actividades propuestas irán acompañadas de las explicaciones necesarias



relativas a conceptos, posibles recursos a utilizar, importancia de conseguir su realización, etc.

- Por el contrario si el alumno va adquiriendo conocimientos y actitudes con mayor facilidad que el establecido para el grupo completo, se le planteará la realización de actividades añadidas sobre aspectos no desarrollados con demasiada profundidad o relativas a algún tema que le sea de especial interés.

Puede estudiarse la conveniencia de establecer grupos de trabajo formados por dos alumnos, uno con dificultades de aprendizaje y otro con un ritmo normal/alto de aprendizaje, de modo que el segundo proporcione cierta ayuda al primero al tiempo que reafirma su propio aprendizaje.

12.- Material didáctico

Los recursos necesarios para poder realizar el módulo son los siguientes:

- Aula de informática que disponga al menos un equipo informático para cada alumno o para cada dos alumnos como máximo con todos los programas necesarios acordes con la programación, el sistema operativo actualizado, pizarra de rotulador e impresora.
- Todos los ordenadores deberán estar conectados en red y disponer de conexión a Internet.
- Sería muy conveniente disponer de un proyector en el aula para realizar demostraciones, como no se da el caso, se utilizará alguno de los proyectores disponibles en el centro cuando sea posible.
- Para el desarrollo de la asignatura se utilizará el libro “Informática” de 4º de la ESO editado por McGraw-Hill. (ver referencia en la bibliografía).
- También se utilizarán apuntes de apoyo que el profesor proporcionará a los alumnos para profundizar en alguno de los puntos de la programación y ejercicios de repaso / ampliación, haciendo uso de la plataforma *moodle*.
- Esta plataforma *moodle* se utilizará también para tener un diario de la asignatura online, de manera que los alumnos que eventualmente falten algún día a clase podrán conocer que actividades se han realizado ese día en clase y ejercicios se han encomendado como tarea.



13.- Actividades complementarias

Las actividades complementarias van encaminadas a reforzar y ampliar la formación adquirida por el alumno/a en el aula. Aunque se consideran muy importantes para la motivación del alumnado, los tiempos actuales de crisis, y la precariedad de las instalaciones obligan a realizar actividades extraescolares con coste mínimo.

Siempre que sea posible será recomendable proponer visitas a algún centro de proceso de información donde los alumnos puedan observar como se realiza la programación y el procesamiento de datos. Son sitios aconsejables los ayuntamientos, las universidades, las empresas de desarrollo de software que estén situadas cerca del centro o bien empresas de gran tamaño que admitan visitas en grupo a sus instalaciones. También sería interesante poder asistir con los alumnos a alguna feria informática en la que puedan observar de cerca los últimos productos que aparecen en el mercado.

14.- Bibliografía

Libros y Manuales

- **Informática 4ºESO.**
McGraw-Hill/Interamericana, S.A.U., 2008, 288 p. ISBN: 8448166086.
(Libro de texto)
- **Informática 4ºESO.**
Santillana Educación S.L., 2008. ISBN: 842948261X.
- **Informática 4ºESO.**
Oxford University Press España, S.A, 2008. ISBN: 8467343427.
- **MORANTE, María; AGULERA, Purificación. Informática 4ºESO.**
Editex, 2008. 240 p. ISBN: 8497713516.

En la Web

- **AulaClic**, Curso de Windows XP, [05 de octubre de 2010]
Disponible en la web: <http://www.aulacli.es/winxp/index.htm>
- **AulaClic**, Curso de Internet, [05 de octubre de 2010]
Disponible en la web: <http://www.aulacli.es/internet/index.htm>
- **AulaClic**, Curso de Páginas Web, [05 de octubre de 2010]
Disponible en la web: <http://www.aulacli.es/paginas-web/index.htm>
- **AulaClic**, Curso de Gimp, [05 de octubre de 2010]
Disponible en la web: <http://docs.gimp.org/es/index.html>



ANEXO I

Normativa del Departamento de Informática con respecto a la elaboración y corrección de pruebas escritas

1. Los exámenes del Departamento seguirán el formato de examen determinado por el Departamento.
2. La fecha y hora de realización de una prueba escrita deberá ser indicada al menos con dos días de antelación a la misma.
3. En cada pregunta, el profesor deberá indicar el número de puntos asignados a la misma. Siempre que sea posible, se indicará la puntuación a cada apartado de la pregunta, en el caso de que los hubiera.
4. La revisión de los exámenes se realizará en horas del módulo. El profesor incluirá la hora de revisión del examen con al menos un día de antelación. Siempre que sea posible, el profesor realizará la corrección completa del examen en esa misma hora de clase.
5. Si un alumno, por motivos justificados, no puede asistir a la corrección del examen, podrá solicitar al profesor la revisión de su examen durante el recreo. Si no asisten por motivos justificados podrá solicitar ver el examen durante el recreo, pero la corrección del mismo la deberá solicitar a sus compañeros.
6. En el caso de que los exámenes se realicen a mano, los alumnos deberán realizar los exámenes con bolígrafos negro y/o azul. Si un alumno realiza un examen a lapicero, la primera vez será penalizado con 1,5 puntos sobre la nota final del examen y le será indicado a toda la clase. La segunda vez, el examen no será corregido y el alumno obtendrá una nota de 0 en el examen.
7. En el caso de que los exámenes se realicen por ordenador, el alumno enviará por correo electrónico al profesor el examen, o bien utilizará la plataforma Moodle para enviar el examen. En el caso de que el fichero que contiene la resolución del examen sea de un tamaño elevado, se habilitarán otros mecanismos para su envío y serán almacenados en una memoria USB del profesor. El profesor entregará un informe para cada examen con los apartados correctos e incorrectos, que deberá ser firmado por el alumno.
8. Los profesores realizarán anotaciones en los exámenes de los alumnos, indicando los apartados acertados y fallados, y la causa del fallo. Si una pregunta no ha sido contestada por un alumno, entonces el profesor la tachará con una o varias líneas indicando de esta forma que no fue contestada.
9. Los exámenes serán almacenados en el Departamento de Informática durante el curso escolar. En el caso de exámenes digitales, se almacenarán en un CD-ROM.