

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	
DEPARTAMENTO	Tecnología
CURSO ACADÉMICO	2020/21
JEFATURA DE DEPARTAMENTO	Rubén Pajares Pescador
PROFESORADO	Rubén Pajares Pescador, Ramón García Cruz y Andrea Katherine Valderrama Pereira
MATERIAS Y CURSOS	Tecnología de 1º y 3º ESO Informática de 2º y 3º ESO Tecnología de la Información y Comunicación de 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato



Afiche del V Simposio de educación en tecnología, celebrado en el curso académico 2019/2020

1.- INTRODUCCIÓN

1.1.- Justificación y pertinencia de las materias del departamento

El desarrollo tecnológico configura el mundo actual lo que hace necesario la formación de ciudadanos en la toma de decisiones relacionadas con procesos tecnológicos, con sentido crítico, con capacidad de resolver problemas y, en definitiva, para utilizar y conocer materiales, procesos y objetos tecnológicos que permiten actuar en un entorno tecnificado que mejora la calidad de vida. El desarrollo de los productos tecnológicos en la actualidad es imparable por lo que nuestros alumnos necesitan una educación tecnológica amplia que les permitan comprender tanto las técnicas como los conocimientos científicos que los sustentan. Por otra parte, no se puede obviar el impacto económico y medioambiental que la explotación de recursos naturales necesario para mantener un nivel cada vez más elevado de estos objetos y sistemas tecnológicos producen.

Es indudable que las materias de tecnología e informática en el sistema educativo aportan al alumnado “saber cómo hacer” al integrar ciencia y técnica, es decir “por qué se puede hacer” y “cómo se puede hacer”. Es, por tanto, un elemento fundamental su carácter integrador de diferentes disciplinas con un referente disciplinar común basado en un modo ordenado y metódico de intervenir en el entorno.

1.2.- Marco legal de la programación

- Ley orgánica de educación 2/2006 de 3 de mayo modificada parcialmente por la ley 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 ESO y del bachillerato.
- Orden ECD/1361/2015, de 3 de julio, por la que se establece el currículo de ESO y bachillerato para el ámbito de gestión del MECD y su modificación por Orden ECD/279/2016, de 26 de febrero.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y criterios de evaluación en la ESO y el bachillerato.

1.3.- Contribución de las materias del departamento en la adquisición de competencias clave

Atendiendo a lo establecido en el *artículo 5 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero*, las materias del departamento contribuyen especialmente al desarrollo de las siguientes competencias clave:

- ◊ *Competencia en comunicación lingüística (CCL)* gracias a la adquisición de vocabulario técnico específico utilizado en procesos de búsqueda, análisis, selección y comunicación de información. La lectura, interpretación y redacción de documentos técnicos contribuye a la capacidad de utilizar diferentes tipos de textos y estructuras formales.
- ◊ *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)*, mediante el conocimiento, comprensión y análisis de objetos y desarrollo de técnicas para manipularlos. Por otra parte, la aplicación de herramientas matemáticas en la realización de cálculos, representación gráfica, uso de escalas y medición de magnitudes contribuye a configurar la competencia matemática.
- ◊ *Competencia digital (CD)* ya que el alumnado debe localizar, intercambiar, almacenar y presentar información. A su vez, las TIC son clave como herramientas de simulación de procesos tecnológicos y la adecuada utilización de lenguajes específicos (icónico, gráfico, etc.)
- ◊ *Competencia de aprender a aprender (CAA)* ya que se desarrollan estrategias de resolución de problemas para abordar un proyecto tecnológico. Resolver problemas de forma autónoma y creativa, reflexionar sobre alternativas, planificar el trabajo y evaluar resultados promueven actitudes y valores necesarios para el aprendizaje son características de esta competencia.
- ◊ *Competencia social y cívica (CSC)* ya que la tecnología se caracteriza por el trabajo en grupo donde se expresan y discuten ideas y razonamientos de manera activa, se gestionan conflictos y se toman decisiones de manera respetuosa y tolerante. Además, la materia contribuye al conocimiento social (cambios económicos y sociales debido al desarrollo tecnológico).
- ◊ *Competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE)*, gracias al método utilizado de resolución de proyectos. El análisis de las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social fomenta la creatividad y la innovación, así como la destreza para planificar y gestionar los proyectos.

2.- PROGRAMACIÓN DE MATERIAS DEL DEPARTAMENTO

2.1.- TECNOLOGÍA. PRIMER CICLO ESO

MATERIA: Tecnología

CURSO: 1º ESO (Grado 7º)

Profesor: Rubén Pajares Pescador

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 1: EL PROCESO TECNOLÓGICO			
<p>La Tecnología. El proceso de resolución técnica de problemas.</p> <p>El proceso de diseño: elaboración de ideas y búsqueda de solución. Proyecto técnico y sus fases.</p> <p>El PC como útil de expresión y comunicación de idea.</p>	<p>1.1.- Valorar y utilizar el proyecto técnico como instrumento de resolución ordenada de necesidades.</p> <p>1.2.- Elaborar un plan de trabajo y realizar las operaciones técnicas previstas con criterios de seguridad y valorando las condiciones del entorno.</p>	<p>1.1.1.- Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.</p> <p>1.2.1.- Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción de un prototipo empleando cuando sea necesario software específico.</p>	<p>CCL, CMCT, CSC, CIEE</p> <p>CCL, CD, CSC, CIEE</p>
Bloque 2: EXPRESIÓN GRÁFICA			
<p>Bocetos y croquis como herramientas de trabajo y comunicación. Instrumentos de dibujo para la realización de bocetos y croquis.</p> <p>Soportes, formatos y normalización.</p> <p>Escalas y acotación.</p> <p>Introducción a la perspectiva caballera.</p>	<p>2.1.- Representar objetos sencillos mediante bocetos, croquis, planos, vistas y perspectivas con el fin de comunicar un trabajo técnico.</p>	<p>2.1.1.- Conoce y emplea correctamente útiles de dibujo.</p> <p>2.1.2.- Interpreta y realiza croquis, bocetos y planos como elementos de información de objetos tecnológicos.</p> <p>2.1.3.- Representa mediante perspectiva objetos mediante croquis empleando criterios normalizados.</p> <p>2.1.4.- Interpreta y emplea correctamente las escalas.</p> <p>2.1.5.- Acota correctamente piezas de dos y tres dimensiones.</p>	<p>CMCT</p> <p>CMCT, CAA</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT, CAA</p> <p>CMCT</p>
Bloque 3: MATERIALES DE USO TÉCNICO I: LA MADERA			
<p>Materiales de uso técnico: clasificación general. Materiales naturales y transformados.</p> <p>La madera: constitución, propiedades y características.</p> <p>Maderas de uso habitual: naturales y transformadas. Derivados de la madera: papel y cartón. Aplicaciones.</p> <p>Herramientas, máquinas y útiles. Manejo y uso seguro.</p>	<p>3.1.- Clasificar el material de uso habitual y distinguir entre material natural y transformado</p> <p>3.2.- Conocer la naturaleza de la madera y su obtención como materiales de uso técnico.</p> <p>3.3.- Distinguir y conocer el proceso de obtención de tipos de madera: prefabricados y celulósicos.</p> <p>3.4.- Manejar adecuadamente las herramientas atendiendo a normas de seguridad y salud.</p>	<p>3.1.1.- Explica cómo se puede identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.</p> <p>3.2.1.- Describe el proceso de obtención, las características propias de la madera y el impacto medioambiental de su explotación.</p> <p>3.3.1.- Describe el proceso de obtención e identifica tipos de madera.</p> <p>3.3.2.- Analiza las ventajas e inconvenientes del uso de maderas prefabricadas y naturales.</p> <p>3.4.1.- Identifica y maneja correctamente las herramientas básicas respetando las normas.</p>	<p>CCL, CMCT</p> <p>CCL, CMCT</p> <p>CCL, CMCT</p> <p>CCL, CMCT</p> <p>CMCT, CIEE, CSC</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 4: MATERIALES DE USO TÉCNICO II: LOS METALES			
<p>Materiales metálicos: férricos y no férricos.</p> <p>Materiales férricos: obtención de fundición y acero. Propiedades mecánicas, eléctricas y térmicas. Aplicaciones.</p> <p>Materiales no férricos: obtención, propiedades y aplicaciones.</p> <p>Técnicas básicas de trabajo. Manejo de herramientas y uso seguro de las mismas.</p>	<p>4.1.- Analizar y distinguir las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos.</p> <p>4.2.- Diferenciar los metales ferrosos y no ferrosos, su composición, propiedades y aplicaciones.</p> <p>4.3.- Conocer las técnicas de conformación de los materiales metálicos.</p>	<p>4.1.1.- Identifica las características de materiales metálicos y no metálicos comparando sus propiedades.</p> <p>4.1.2.- Describe y valora el impacto medioambiental de la explotación, transformación y desecho de metales.</p> <p>4.2.1.- Identifica las características propias de los metales ferrosos y no ferrosos y sus aleaciones y relaciona éstas con las aplicaciones técnicas más usuales.</p> <p>4.3.1.- Manipula materiales metálicos según las técnicas de conformación según normas de seguridad y salud.</p>	<p>CCL, CMCT</p> <p>CMCT, CEC</p> <p>CMCT, CEC</p> <p>CCEC, CAA</p>
Bloque 5: ELECTRICIDAD			
<p>Efectos de la corriente eléctrica: luz y calor. Análisis de objetos técnicos eléctricos.</p> <p>Introducción a la corriente eléctrica continua: definición y magnitudes básicas.</p> <p>Circuitos eléctricos simples: funcionamiento y elementos. circuito en serie y en paralelo.</p> <p>Análisis de circuitos eléctricos básicos mediante programas informáticos de simulación.</p>	<p>5.1.- Valorar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otros tipos de energía.</p> <p>5.2.- Utilizar adecuadamente las magnitudes básicas eléctricas.</p> <p>5.3.- Identificar y utilizar correctamente los elementos fundamentales de un circuito eléctrico de corriente continua y comprender su función dentro de él.</p>	<p>5.1.1.- Explica los principales efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión.</p> <p>5.1.2.- Interpreta el rendimiento energético de elementos técnicos.</p> <p>5.2.1.- Comprende y utiliza las magnitudes eléctricas básicas.</p> <p>5.2.2.- Maneja adecuadamente el polímetro para obtener las magnitudes eléctricas básicas.</p> <p>5.3.1. Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos básicos y experimenta con los elementos que lo configuran.</p> <p>5.3.2. Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores respetando las normas de seguridad.</p>	<p>CCL, CMCT</p> <p>CMCT, CEC</p> <p>CMCT</p> <p>CAA, CMCT</p> <p>CCL, CMCT, CAA, CD</p> <p>CAA, CMCT, CEC</p>
Bloque 6: ESTRUCTURAS			
<p>Cargas y esfuerzos. Estructuras resistentes: elementos y tipos.</p> <p>Esfuerzos básicos a los que están sometidas.</p> <p>Estructuras de barras. Perfiles. Triangulación. Estabilidad.</p> <p>Principales elementos estructurales artificiales: forjado, viga, columna, arco y bóveda.</p> <p>Aplicación en proyectos técnicos.</p>	<p>6.1.- Analizar y describir en sistemas sencillos y estructuras del entorno los elementos resistentes y los esfuerzos a los que están sometidos.</p> <p>6.2.- Identificar los elementos estructurales básicos describiendo su función.</p>	<p>6.1.1.- Describe apoyándose en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías estructurales.</p> <p>6.1.2.- Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de esfuerzos en la estructura.</p> <p>6.1.3.- Conoce y aplica las condiciones de una estructura estable.</p> <p>6.2.1.- Identifica y describe la función de los principales elementos estructurales artificiales.</p>	<p>CCL, CMCT, CD</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CCL, CMCT</p>

TRATAMIENTO DE TEMAS TRANSVERSALES	
Educación para la paz y la convivencia	<i>Bloques: Programación informática</i> Reforzar valores de equidad, tolerancia, cooperación y solidaridad en el aula de informática cuando trabajen en grupos para realizar un determinado programa informático.
Igualdad entre hombres y mujeres y prevención de la violencia de género	<i>Bloques: Materiales de uso técnico I y II</i> Reforzar en el aula taller actitudes de solidaridad, respeto y tolerancia en el manejo de herramientas y útiles técnicos formando grupos mixtos y con diferentes intereses. Sensibilización y concienciación del problema informando del proyecto escolar sobre violencia de género.
Educación para la salud y sexual	<i>Bloque: Proceso tecnológico</i> Leer y discutir sobre los peligros de ciertos puestos de trabajo e incidir en la importancia de conocer y respetar las normas de seguridad y salud.
Educación emocional	<i>Bloque: Programación informática</i> Analizar y reflexionar en grupo los sentimientos (alegría, frustración, etc) que provoca la realización de un programa informático de diferente complejidad.
Educación para el desarrollo e intercultural e integración de minorías (etnias originarias y población afro descendiente)	<i>Bloque: Estructuras</i> Discutir y reflexionar sobre las estructuras de los edificios que nos encontramos en entornos tecnificados y modernos y las de entornos más rurales en el contexto colombiano (Chocó, Guajira, etc.)
Educación vial	<i>Bloque: Programación informática</i> Realizar programas informáticos de diferente complejidad que traten de que un carro que sortee obstáculos y respete las señales de tráfico que se encuentra sin salirse del camino trazado.
Educación ambiental y para un desarrollo sostenible	<i>Bloques: Proceso tecnológico y Electricidad</i> Lectura y reflexión sobre noticias reales de periódicos de tirada nacional o internacional que describan el impacto causado por la sobreexplotación de recursos naturales y su relación directa con catástrofes naturales.
Educación para afrontar emergencias y catástrofes	<i>Bloque: Proceso tecnológico</i> Realizar una actividad en grupos que consiste en tomar decisiones sobre la torre de Pisa que se está a punto de colapsar y es necesario actuar para proteger el patrimonio histórico

COMPETENCIAS CLAVE	N° APARICIONES	%
Competencia lingüística (CCL)	12	16,9%
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).	26	36,6%
Competencia digital (CD)	9	12,7%
Competencia de Aprender a Aprender (CAA)	12	16,9%
Competencias sociales y cívicas (CSC)	5	7%
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE)	3	4,2%
Conciencia y expresiones culturales (CEC)	4	5,6%

MATERIA: Tecnología
CURSO: 3º ESO (Grado 9º)
Profesores: Rubén Pajares Pescador

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 1: EL PROCESO TECNOLÓGICO			
<p>El proceso de resolución técnica de problemas.</p> <p>El proceso de diseño: elaboración de ideas y búsqueda de solución. Proyecto técnico y sus fases.</p> <p>Influencia de la tecnología en la sociedad. Tecnología y medioambiente.</p>	<p>1.1.- Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico.</p> <p>1.2.- Conocer y reflexionar la influencia de la tecnología en la sociedad.</p>	<p>1.1.1.- Enumera las principales fases del proyecto tecnológico y planifica adecuadamente su desarrollo.</p> <p>1.2.1.- Adopta actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica.</p>	<p>CCL, CMCT, CSC, CIEE</p> <p>CCL, CMCT, CSC, CCEC</p>
Bloque 2: EXPRESIÓN GRÁFICA			
<p>Representación de objetos técnicos. Tipos de perspectiva en dibujo técnico.</p> <p>Sistemas básicos de representación: vistas ortogonales y perspectivas caballera e isométrica.</p> <p>Proporcionalidad entre dibujo y realidad: escalas.</p> <p>Acotación.</p>	<p>2.1.- Representar objetos sencillos mediante vistas y perspectivas con el fin de comunicar un trabajo técnico.</p>	<p>2.1.1.- Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos mediante croquis empleando criterios normalizados.</p> <p>2.1.2.- Conoce y dibuja los distintos tipos de perspectiva empleados en el dibujo técnico.</p> <p>2.1.3.- Interpreta correctamente las escalas.</p> <p>2.1.4.- Acota correctamente piezas de dos y tres dimensiones.</p>	<p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p>
Bloque 3: MATERIALES DE USO TÉCNICO I: PLÁSTICOS Y TÉXTILES			
<p>Obtención, transformación y propiedades de los plásticos.</p> <p>Clasificación de los plásticos según su estructura.</p> <p>Técnicas industriales de trabajo con plásticos: extrusión, calandrado, moldeo y conformación.</p> <p>Materiales textiles: fibras naturales y sintéticas.</p>	<p>3.1.- Clasificar los plásticos en termoplásticos, termoestables y elastómeros, y conocer sus aplicaciones básicas.</p> <p>3.2.- Conocer las técnicas de conformación de los plásticos.</p> <p>3.3.- Manipular y mecanizar materiales plásticos con especial atención a las normas de seguridad y salud.</p> <p>3.4.- Analizar las propiedades de los textiles reconociendo su estructura interna y relacionándola con sus propiedades.</p>	<p>3.1.1.- Describe y valora el impacto medioambiental producido por la explotación, transformación y desecho de los plásticos.</p> <p>3.1.2.- Describe las características de los materiales plásticos comparando sus propiedades.</p> <p>3.2.1.- Describe los procesos industriales de conformación de plásticos y conoce las principales técnicas.</p> <p>3.3.1.- Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales plásticos de uso técnico.</p> <p>3.4.1.- Clasifica los materiales textiles en naturales y sintéticos.</p> <p>3.4.2.- Describe las características de los textiles comparando propiedades.</p>	<p>CCL, CMCCT, CAA, CSC, CIEE, CCEC</p> <p>CCL, CMCT</p> <p>CCL, CMCT</p> <p>CMCT, CAA</p> <p>CMCT</p> <p>CCL, CMCT</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 4: MATERIALES DE USO TÉCNICO II: MATERIALES PÉTREOS Y CERÁMICOS			
Materiales pétreos: características y propiedades. Obtención, piedras naturales y artificiales. Aplicaciones. Materiales cerámicos: características y propiedades. Clasificación y aplicaciones.	4.1.- Analizar y distinguir las propiedades de los materiales pétreos utilizados en la construcción de objetos tecnológicos.	4.1.1.- Identifica las características de materiales pétreos comparando sus propiedades.	CCL, CMCT
	4.2.- Analizar y distinguir las propiedades de los materiales cerámicos utilizados en la construcción de objetos tecnológicos.	4.2.1.- Identifica las características propias de los materiales cerámicos y relaciona éstas con las aplicaciones técnicas más usuales. 4.2.2.- Describe y valora el impacto medioambiental de la explotación, transformación y desecho de materiales.	CMCT, CCEC CMCT, CCEC
Bloque 5: ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA			
Circuitos eléctricos simples: funcionamiento, elementos y representación. Conexión en serie, en paralelo y mixto. Magnitudes eléctricas básicas: tensión, intensidad y resistencia. Energía y potencia. Ley de Ohm. Aparatos de medida: voltímetro, amperímetro, y polímetro. Realización de mediciones. Análisis de circuitos eléctricos básicos mediante programas informáticos de simulación Electromagnetismo. Aplicaciones. Sistemas de control electromecánico Máquinas eléctricas: motores y generadores. Generación y transformación de la corriente. Introducción a la electrónica analógica: la resistencia, el condensador, el diodo y el transistor. Simbología. Montajes electrónicos sencillos. Análisis y diseño de circuitos electrónicos característicos mediante programas informáticos de diseño y simulación. Aplicación en proyectos.	5.1.- Conocer los elementos básicos de un circuito eléctrico para describir y diseñar circuitos sencillos utilizando la simbología adecuada.	5.1.1.- Conoce y describe la función de los componentes eléctricos elementales. 5.1.2.- Analiza, diseña y monta circuitos básicos para que resuelva un problema técnico sencillo.	CCL, CMCT CCEC, CAA CMCT
	5.2.- Utilizar adecuadamente las magnitudes básicas según la ley de Ohm y Kirchhoff.	5.2.1.- Comprende y utiliza las magnitudes eléctricas básicas manejando las leyes de Ohm y Kirchhoff.	CMCT
	5.3.- Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.	5.3.1.- Utiliza adecuadamente el polímetro para obtener las magnitudes eléctricas básicas.	CMCT, CAA
	5.4.- Experimentar con el montaje de circuitos elementales y aplicarlos en el proceso tecnológico	5.4.1.- Diseña circuitos básicos utilizando software específico y simbología adecuada y experimenta con los elementos que lo configuran.	CD, CMCT CAA
	5.5.- Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico mediante simuladores que faciliten el diseño.	5.5.1.- Explica las características y funciones de componentes básicos: resistor, condensador, diodo y transistor. 5.5.2.- Describe el funcionamiento de un circuito electrónico formado por componentes elementales.	CCL, CMCT CCL, CMCT
	5.6.- Experimentar con el montaje de circuitos elementales y aplicarlos en el proceso tecnológico.	5.6.1.- Emplea simuladores para el diseño y análisis de circuitos analógicos básicos empleando simbología adecuada. 5.6.2.- Realiza el montaje de circuitos electrónicos básicos diseñados previamente para que resuelva un problema técnico sencillo.	CMCT, CD CMCT, CCEC CAA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 6: MECANISMOS			
<p>Elementos de los mecanismos Mecanismos de transmisión y transformación de movimientos.</p> <p>Cambios de sentido de giro. Variación de velocidad.</p> <p>Cálculo de la relación de transmisión. Trenes de engranajes o poleas.</p> <p>Análisis y diseño de sistemas mecánicos mediante programas informáticos de simulación.</p> <p>Aplicaciones en maquetas y proyectos. Construcción de mecanismos sencillos.</p>	<p>6.1.- Identificar y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura.</p> <p>6.2.- Resolver problemas sencillos relacionados con mecanismos y calcular su ventaja mecánica o relación de transmisión en los casos en que proceda.</p> <p>6.3.- Diseñar y construir mecanismos sencillos con distintos sistemas de fabricación para emplearlos en máquinas o analizar su comportamiento.</p>	<p>6.1.1.- Conoce y comprende los mecanismos básicos de transmisión lineal, circular y de transformación.</p> <p>6.1.2.- Describe mediante información escrita y gráfica como transforma el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos.</p> <p>6.1.3.- Reconoce la fuerza motriz y la salida de los mecanismos básicos, así como el sentido de giro de los mecanismos circulares.</p> <p>6.2.1.- Calcula los parámetros básicos de distintos elementos mecánicos como las poleas y los engranajes.</p> <p>6.3.1.- Diseña mecanismos con una función concreta.</p> <p>6.3.2.- Simula mediante software específico y mediante simbología normalizada circuitos mecánicos.</p>	<p>CMCT</p> <p>CCL, CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT, CD</p>
Bloque 7: CONTROL Y ROBÓTICA			
<p>Sistemas automáticos, componentes característicos de dispositivos de control.</p> <p>Diseño y construcción de robots. Grados de libertad. Características técnicas.</p> <p>El computador como elemento de programación y control.</p> <p>Lenguajes básicos de programación.</p> <p>Aplicación de tarjeta controladora en la experimentación con prototipos diseñados.</p>	<p>7.1.- Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes.</p> <p>7.2.- Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma.</p>	<p>7.1.1.- Analiza el funcionamiento de automatismos en diferentes dispositivos técnicos habituales, diferenciando entre lazo abierto y cerrado.</p> <p>7.2.1.- Desarrolla un programa para controlar un sistema automático o un robot que funcione de forma autónoma en función de la realimentación que recibe del entorno.</p> <p>7.2.1.- Actúa de forma respetuosa y responsable en el trabajo en equipo, durante todas las fases del desarrollo del proyecto.</p>	<p>CMCT, CAA</p> <p>CMCT, CAA, CD</p> <p>CSC</p>

La temporalización de 3º ESO de tecnología que se plantea para el curso académico 2020/21:

TEMPORALIZACIÓN		
Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre
Bloques: 1, 2 y 3	Bloques: 4 y 5	Bloques: 6
El bloque 7 "Programación informática" se trabajará a lo largo de todo el curso.		

El perfil competencial de la materia de tecnología, en función de los estándares básicos de aprendizaje, para el nivel de 3º ESO es el siguiente:

COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE
CCL	1.1.1., 1.2.1., 3.1.1., 3.1.2., 3.2.1., 3.4.2., 4.1.1., 5.1.1., 5.5.1., 5.5.2., 6.1.2.
CMCT	1.1.1., 1.2.1., 2.1.1., 2.1.2., 2.1.3., 2.1.4., 3.1.1., 3.1.2., 3.2.1., 3.3.1., 3.4.1., 3.4.2., 4.1.1., 4.2.1., 4.2.2., 5.1.1., 5.1.2., 5.2.1., 5.3.1., 5.4.1., 5.5.1., 5.5.2., 5.6.1., 5.6.2., 6.1.1., 6.1.2., 6.1.3., 6.2.1., 6.3.1., 6.3.2., 7.1.1., 7.2.1.
CD	5.4.1., 5.6.1., 6.3.2., 7.2.1.
CAA	3.1.1., 3.3.1., 5.1.2., 5.3.1., 5.6.2., 7.1.1., 7.2.1.
CSC	1.1.1., 1.2.1., 3.1.1., 7.2.1.
CIEE	1.1.1., 3.1.1.
CEC	1.2.1., 3.1.1., 4.2.1., 4.2.2., 5.1.2., 5.6.2.

TRATAMIENTO DE TEMAS TRANSVERSALES	
Educación para la paz y la convivencia	<i>Bloques: Control y robótica</i> Reforzar valores de equidad, tolerancia, cooperación y solidaridad en el aula de informática cuando trabajen en grupos para realizar un determinado programa informático para el control de un prototipo robótico.
Igualdad entre hombres y mujeres y prevención de la violencia de género	<i>Bloques: Materiales de uso técnico I y II</i> Reforzar en el aula taller actitudes de solidaridad, respeto y tolerancia en el manejo de herramientas y útiles técnicos formando grupos mixtos y con diferentes intereses. Sensibilización y concienciación del problema informando del proyecto escolar sobre violencia de género.
Educación para la salud y sexual	<i>Bloque: Proceso tecnológico</i> Leer y discutir sobre los peligros de ciertos puestos de trabajo e incidir en la importancia de conocer y respetar las normas de seguridad y salud.
Educación emocional	<i>Bloque: Control y robótica</i> Analizar y reflexionar en grupo los sentimientos (alegría, frustración, etc) que provoca la realización de un programa informático de diferente complejidad para el control de un prototipo automático y robótico.
Educación para el desarrollo e intercultural e integración de minorías (etnias originarias y población afro descendiente)	<i>Bloque: Mecanismos</i> Discutir y reflexionar sobre los mecanismos que siguen utilizándose frecuentemente en zonas rurales y desfavorecidas de Colombia (Chocó, Guajira, etc.)
Educación para afrontar emergencias y catástrofes	<i>Bloque: Proceso tecnológico</i> Trabajo de planos de distribución industriales reales para trabajar señales de seguridad y salud en el trabajo.

COMPETENCIAS CLAVE	Nº APARICIONES	%
Competencia lingüística (CCL)	1	1,8%
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).	32	57,1%
Competencia digital (CD)	4	7%
Competencia de Aprender a Aprender (CAA)	7	12,1%
Competencias sociales y cívicas (CSC)	4	7%
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE)	2	3,6%
Conciencia y expresiones culturales (CEC)	6	5,7%

2.2.- INFORMÁTICA. PRIMER CICLO ESO

MATERIA: Informática

CURSO: 2º ESO (Grado 8º)

Profesores: Ramón García Cruz y Andrea Katherine Valderrama Pereira

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 1: HARDWARE Y SOFTWARE			
<p>Funcionamiento y manejo básico del computador.</p> <p>Elementos que constituyen un computador: unidad central de procesamiento (CPU), memoria RAM, placa madre y periféricos.</p> <p>El sistema operativo como interfaz persona – máquina.</p> <p>Tipos de software: sistemas operativos (Windows, Linux y OSX) y programas de aplicación.</p> <p>Uso práctico del computador. Instalación de programas informáticos básicos.</p> <p>Clasificación de software: libre, propietario, comercial y freeware.</p>	<p>1.1.- Distinguir las partes físicas (hardware) de un equipo informático.</p> <p>1.2.- Conocer la función de las partes principales del hardware de un equipo informático.</p> <p>1.3.- Mantener y optimizar las funciones principales de un computador, tableta o teléfono celular en los aspectos referidos a su uso, su seguridad y a las funciones del sistema operativo.</p> <p>1.4.- Identificar y respetar los derechos de uso de contenidos y de programas en la red.</p>	<p>1.1.1.- Identifica las partes de un computador y es capaz de conectar, sustituir y montar piezas para el normal funcionamiento del equipo.</p> <p>1.2.1.- Describe la función de los componentes principales del hardware.</p> <p>1.3.1.- Clasifica el software básico: tipos, licencias y sistemas operativos.</p> <p>1.3.2.- Instala y maneja programas básicos.</p> <p>1.3.3.- Tiene en cuenta las características de accesibilidad, riesgos y uso seguro de equipos.</p> <p>1.3.4.- Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos, en general.</p> <p>1.4.1.- Compara los diferentes modelos de licencia para el software: propietario, libre y pago por uso.</p>	<p>CD, CAA, CSC</p> <p>CCL, CD</p> <p>CSC, CEC</p> <p>CD, CAA</p> <p>CD, CSC, CEC</p> <p>CD, CAA</p> <p>CCL, CMCT, CD, CSC</p>
Bloque 2: INTERNET Y RESPONSABILIDAD SOCIAL			
<p>Internet: conceptos básicos, terminología, estructura y funcionamiento.</p> <p>Comunicación entre computadores. Redes de computadores.</p> <p>Concepto de protocolo. Dominios: búsqueda de dominios libres y registro</p> <p>El computador como medio de comunicación: Internet y páginas web. Herramientas para la difusión, intercambio y búsqueda de información.</p> <p>Seguridad básica en el uso de equipamiento electrónico e informático. Seguridad básica en la publicación e intercambio de información</p>	<p>2.1.- Representar una topología de una red local con los principales componentes de la una red local.</p> <p>2.2.- Conocer y describir la estructura básica de Internet, así como su funcionamiento general.</p> <p>2.3.- Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información.</p>	<p>2.1.1.- Representa la topología de una red local con los principales componentes describiendo su función.</p> <p>2.2.1.- Distingue los principales elementos de conmutación: switches, routers, etc.</p> <p>2.2.2.- Explica el funcionamiento de servidores, clientes e intercambios de datos en la red.</p> <p>2.2.3.- Utiliza los nombres de dominio, y direcciones IP.</p> <p>2.2.4.- Describe los servidores de nombres de dominio comerciales.</p> <p>2.2.5.- Describe los pasos que hay que dar para registrar un dominio en Internet.</p> <p>2.3.1.- Define software malicioso y diferencia entre virus y malware.</p> <p>2.3.3.- Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.</p>	<p>CMCT, CSC</p> <p>CMCT</p> <p>CCL, CMCT, CD</p> <p>CCL, CMCT</p> <p>CCL, CMCT</p> <p>CCL, CMCT</p> <p>CCL, CD, CSC</p> <p>CMCT</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 3: PROCESADOR DE TEXTOS			
<p>Elementos de un documento: Encabezado, pie, párrafo, fuentes, formatos.</p> <p>Formato de un texto: de carácter, párrafo, página, sección y documento.</p> <p>Tipos de fuentes y características. Idioma. Alineaciones, márgenes y sangrías. Viñetas, estilos, enumeraciones y columnas.</p> <p>Edición de textos. Elaboración de documentos, guardado e impresión.</p> <p>Tablas, bordes y marcos.</p> <p>Objetos gráficos.</p> <p>Herramientas de dibujo propias del procesador de textos.</p> <p>Tipos de documentos. Plantillas.</p> <p>Herramientas del procesador de textos: búsqueda, sustitución, corrector, sinónimos, guionado, autocorrección, indexación, marcadores e hiperenlaces.</p>	<p>3.1.- Editar textos. Elaborar documentos correctamente formateados. Personalizar documentos mediante plantillas. Hacer uso de las herramientas del procesador de textos.</p> <p>3.2.- Insertar y tratar objetos gráficos, tablas, bordes y sombreados en un documento.</p> <p>3.3.- Insertar fórmulas matemáticas y dibujar círculos, cuadrados, líneas, flechas, etc.</p>	<p>3.1.1.- Realiza operaciones básicas de gestión de documentos: selección, copiar, cortar, pegar y guardar.</p> <p>3.1.2.- Edita textos utilizando correctamente alineaciones y sangrías.</p> <p>3.1.3.- Configura la página, márgenes y formato de texto, numeración y viñetas.</p> <p>3.1.4.- Inserta imágenes modificando las dimensiones de la misma.</p> <p>3.1.5.- Agrega un encabezado y un pie de página insertando campos predefinidos.</p> <p>3.2.1.- Inserta tablas, columnas y filas configurando bordes y sombreados, así como objetos gráficos predeterminados.</p> <p>3.3.1.- Inserta fórmulas matemáticas personalizadas incluyendo símbolos matemáticos, superíndices y subíndices.</p> <p>3.3.2.- Maneja figuras geométricas básicas.</p>	<p>CD, CAA</p> <p>CD, CAA</p> <p>CD, CAA</p> <p>CD, CAA</p> <p>CD, CAA</p> <p>CD, CAA</p> <p>CD, CAA, CMCT</p> <p>CD, CAA, CMCT</p>
Bloque 4: HOJAS DE CÁLCULO			
<p>Introducción a los programas informáticos para el cálculo matemático.</p> <p>Elementos de una hoja de cálculo: hojas, filas, columnas, celdas, rangos, datos y fórmulas.</p> <p>Edición de celdas: Introducir, desplazar, rellenar, bloquear, ocultar, proteger.</p> <p>Formatos de celdas y tipos de datos.</p>	<p>4.1.- Conocer programas científicos para cálculo.</p> <p>4.2.- Hacer uso de elementos de una hoja de cálculo: hojas, filas, columnas, celdas, rangos, datos y fórmulas.</p> <p>4.3.- Aplicar formatos y tipos de datos a las celdas.</p> <p>4.4.- Insertar gráficos</p> <p>4.5.- Aplicar hojas de cálculo a aplicaciones reales.</p>	<p>4.1.1.- Diferencia entre software propietario y libre de hojas de cálculo</p> <p>4.2.1.- Conoce las diferentes partes de una hoja de cálculo.</p> <p>4.2.2.- Realiza operaciones básicas con una hoja de cálculo insertando filas y columnas adicionales.</p> <p>4.2.3.- Utiliza las funciones básicas para realizar operaciones eficientemente.</p> <p>4.3.1.- Configura la hoja de cálculo editando el formato de las celdas.</p> <p>4.4.1.- Inserta gráficos utilizando el asistente.</p> <p>4.5.1.- Genera un modelo de presupuesto utilizando hojas de cálculo.</p>	<p>CCL, CSC</p> <p>CD</p> <p>CD, CMCT, CAA</p> <p>CD, CMCT, CAA</p> <p>CD, CAA</p> <p>CD, CMCT, CAA</p> <p>CD, CCL, CMCT, CSC</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 5: EDICIÓN DE PRESENTACIONES MULTIMEDIA			
Aplicaciones interactivas multimedia. Botones de acción y líneas temporales. Diseño de presentaciones. Elaboración de la información: esquemas y notas. Formalización: plantillas y estilos. Incorporación de elementos multimedia y animaciones.	5.1.- Diseñar presentaciones digitales atractivas y funcionales como apoyo a discursos orales.	5.1.1.- Crea una nueva presentación utilizando el asistente y las visualiza de diferentes maneras.	CD, CAA
		5.1.2.- Gestiona las diapositivas: insertar, duplicar, mover y eliminar. Modifica las diapositivas: regla, cuadrículas y guías.	CD, CAA
		5.1.3.- Maneja con fluidez objetos: selección, mover, girar, voltear, alinear, eliminar. Inserta tablas y modifica bordes y sombreados.	CD, CAA
Bloque 6: GESTIÓN DE LA NUBE			
Importancia del trabajo en la nube. Gestión de archivos en la nube. Implicación de tecnologías relacionadas con la Cloud Computing. Computación vestible. Internet de las cosas.	6.1.- Analizar las tendencias de evolución de Internet y su implicación para el desarrollo tecnológico de los próximos años.	6.1.1.- Explica la importancia actual y futura de la computación en la nube (<i>cloud computing</i>).	CCL, CSC
		6.1.2.- Describe las características básicas del Internet de las cosas (<i>IoT</i>)	CCL, CSC
		6.1.3.- Explica las posibilidades de desarrollo de las ciudades inteligentes a través de <i>Smart Cities</i> .	CCL, CSC
		6.1.4.- Enumera y explica las aplicaciones de la computación vestible (<i>wearable computing</i>).	CCL, CSC
	6.2.- Gestionar información utilizando un servidor gratuito.	6.2.1.- Realiza operaciones en la nube: gestiona ficheros y carpetas.	CD, CAA

TEMPORALIZACIÓN		
Primer trimestre Bloques: 1 y 3	Segundo trimestre Bloques: 2 y 4	Tercer trimestre Bloques: 5 y 6

El perfil competencial de la materia de informática, en función de los estándares básicos de aprendizaje, para el nivel de 2º ESO es el siguiente:

COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE
CCL	1.2.1., 1.4.1., 2.2.2., 2.2.3., 2.2.4., 2.2.5., 2.3.1., 4.1.1., 4.5.1., 6.1.1., 6.1.2., 6.1.3., 6.1.4.
CMCT	1.4.1., 2.1.1., 2.2.1., 2.2.2., 2.2.3., 2.2.4., 2.2.5., 2.3.3., 3.3.1., 3.3.2., 4.2.2., 4.2.3., 4.4.1., 4.5.1., 7.1.1., 7.2.1., 7.4.1.
CD	1.1.1., 1.2.1., 1.3.2., 1.3.3., 1.3.4., 1.4.1., 2.2.2., 2.3.1., 3.1.1., 3.1.2., 3.1.3., 3.1.4., 3.1.5., 3.2.1., 3.3.1., 3.3.2., 4.2.1., 4.2.2., 4.2.3., 4.3.1., 4.4.1., 4.5.1., 5.1.1., 5.1.2., 5.1.3., 6.2.1., 7.1.1., 7.2.1., 7.4.1.
CAA	1.1.1., 1.3.2., 1.3.4., 3.1.1., 3.1.2., 3.1.3., 3.1.4., 3.1.5., 3.2.1., 3.3.1., 3.3.2., 4.2.2., 4.2.3., 4.3.1., 4.4.1., 5.1.1., 5.1.2., 5.1.3., 6.2.1., 7.1.1., 7.2.1., 7.3.1., 7.4.1.
CSC	1.1.1., 1.2.1., 3.1.1.
CEC	1.3.1., 1.3.5.

TRATAMIENTO DE TEMAS TRANSVERSALES	
Educación para la paz y la convivencia	<i>Bloques: Programación informática</i> Reforzar valores de equidad, tolerancia, cooperación y solidaridad en el aula de informática cuando trabajen en grupos para realizar un determinado programa informático.
Igualdad entre hombres y mujeres y prevención de la violencia de género	<i>Bloques: Edición de presentaciones multimedia</i> Trabajo relacionado con la violencia de género en Colombia. Sensibilización y concienciación del problema informando a la comunidad educativa sobre el proyecto escolar sobre violencia de género.
Educación emocional	<i>Bloque: Programación informática</i> Analizar y reflexionar en grupo los sentimientos (alegría, frustración, etc) que provoca la realización de un programa informático de diferente complejidad.
Educación para el desarrollo e intercultural e integración de minorías (etnias originarias y población afro descendiente)	<i>Bloque: Procesador de textos</i> Realizar un trabajo que aprovecha la mayoría de las utilidades del procesador de textos sobre la riqueza cultural de Colombia, haciendo hincapié en las etnias originarias y población afrocolombiana.
Educación vial	<i>Bloque: Edición de presentación multimedia</i> Realizar un trabajo multimedia sobre las señales de tráfico y los errores más habituales que suelen cometer los conductores en Colombia. Los mejores realizarán delante de los compañeros la exposición para su posterior debate.
Educación ambiental y para un desarrollo sostenible	<i>Bloques: Internet y responsabilidad social</i> Búsqueda en internet y análisis de los principales impactos causados por la sobreexplotación de recursos naturales y su relación directa con catástrofes naturales.
Educación para afrontar emergencias y catástrofes	<i>Bloque: Gestión de la nube</i> Recolección y almacenaje en portafolio electrónico del grupo y en la nube personal de los alumnos, de imágenes de las principales catástrofes del mundo (Chernobil, Katrina, etc)

COMPETENCIAS CLAVE	N° APARICIONES	%
Competencia lingüística (CCL)	13	14,9%
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).	17	19,5%
Competencia digital (CD)	29	33,3%
Competencia de Aprender a Aprender (CAA)	23	26,4%
Competencias sociales y cívicas (CSC)	3	3,4%
Conciencia y expresiones culturales (CEC)	2	2,3%

MATERIA: Informática
CURSO: 3º ESO (Grado 9º)
Profesores: Rubén Pajares Pescador

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 1: ARQUITECTURA Y FUNCIONAMIENTO DEL COMPUTADOR			
<p>Elementos que constituyen un computador. Unidad central y periféricos.</p> <p>Funcionamiento y manejo básico. El sistema operativo como interfaz.</p> <p>Almacenamiento, organización y recuperación de la información en soportes físicos, locales y extraíbles.</p> <p>Instalación de programas informáticos básicos.</p>	<p>1.1.- Identificar las partes del computador y montar piezas básicas.</p> <p>1.2.- Instalar y utilizar adecuadamente el software básico del PC.</p>	<p>1.1.1.- Identifica las partes de un computador y es capaz de sustituir y montar piezas clave.</p> <p>1.1.2.- Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.</p> <p>1.2.1.- Instala y maneja programas de gestión básica.</p>	<p>CCL, CD, CAA</p> <p>CD, CAA, CSC</p> <p>CD, CAA, CSC</p>
Bloque 2: SISTEMA OPERATIVO			
<p>El escritorio y sus elementos.</p> <p>Configuración del sistema operativo. Personalización del sistema operativo, configuración de la hora, idioma, moneda, salvapantallas, fuentes, etc.</p> <p>Uso y creación de directorios, subdirectorios, archivos, copiar, mover, borrar archivos y directorios. Copias de seguridad.</p> <p>Utilidades del sistema operativo.</p>	<p>2.1.- Conocer y utilizar el escritorio y sus elementos.</p> <p>2.2.- Configurar el sistema operativo. Conocer utilidades del sistema operativo.</p> <p>2.3.- Definir, conocer, instalar, desinstalar y configurar periféricos.</p>	<p>2.1.1.- Maneja los diferentes elementos del sistema operativo, gestionando las carpetas y archivos.</p> <p>2.2.1.- Configura y conoce las utilidades del sistema operativo.</p> <p>2.3.1.- Gestiona los periféricos adecuadamente y soluciona los posibles conflictos generados de la instalación de dispositivos.</p>	<p>CD, CAA, CSC</p> <p>CD, CAA, CSC</p> <p>CD, CAA, CSC</p>
Bloque 3: INTERNET Y REDES SOCIALES VIRTUALES			
<p>Historia y fundamento técnico de internet. Integración de redes de comunicaciones.</p> <p>Navegadores web. Configuración parámetros y manejo. Correo electrónico. Envío y recepción de mensajes de correo electrónico. Libreta de direcciones.</p> <p>La información y la comunicación: comunidades virtuales y globalización. Chatrooms, foros, blogs, wikis, etc.</p> <p>Actitud positiva hacia las innovaciones en el ámbito de las TIC.</p>	<p>3.1.- Configurar parámetros, aspecto y manejo de navegadores web para buscar información y recursos en Internet. Interpretar y valorar la información obtenida.</p> <p>3.2.- Enviar y recibir correo electrónico. Configurar la cuenta.</p> <p>3.3.- Valorar el uso de Internet, a nivel temporal y de contenidos.</p> <p>3.4.- Analizar noticias y saber informarse en webs de medios de comunicación en Internet.</p>	<p>3.1.1.- Configura el navegador interpretando valorando la información obtenida.</p> <p>3.2.1.- Gestiona el correo electrónico configurando los parámetros básicos.</p> <p>3.3.1.- Participa activamente en redes sociales virtuales adquiriendo las nociones de funcionamiento de blogs, wikis y herramientas CSCW.</p>	<p>CD, CAA, CSC</p> <p>CD, CAA, CSC</p> <p>CD, CAA, CSC</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 4: EDICIÓN DE IMAGEN Y SONIDO DIGITAL			
<p>Adquisición de imagen fija mediante periféricos de entrada.</p> <p>Conceptos, elementos y operaciones de edición: mapa de bits, píxel, color, muestreo.</p> <p>Elementos: objetos, textos, formas, colores, tonos, contornos, efectos, bordes, marcos, brochas, pinceles, capas, paletas, máscaras, etc.</p> <p>Operaciones de edición: mover, rotar, duplicar, agrupar, escalar.</p> <p>Captura de imágenes. Dispositivos. Reconocimiento óptico de caracteres. Escáner, cámara fotográfica digital, captura de pantallas, webcams.</p> <p>Formatos de almacenamiento de imágenes. Conversión.</p> <p>Tratamiento básico fotográfico: fotocomposiciones, efectos fotográficos, filtros, dimensionado, calidad, compresión y resolución.</p> <p>Conceptos sobre sonido digital y analógico. Ondas y frecuencias de muestreo, calidad, ruido.</p> <p>Reproductores de los distintos tipos de formatos.</p>	<p>4.1.- Conocer los elementos y operaciones de edición.</p> <p>4.2.- Capturar imágenes.</p> <p>4.3.- Almacenar y convertir ficheros de imágenes en distintos formatos.</p> <p>4.4.- Hacer retoques fotográficos y realizar fotocomposiciones.</p> <p>4.5.- Conocer los principales conceptos sobre sonido digital y analógico.</p> <p>4.6.- Reproducir sonido en distintos tipos de formatos.</p> <p>4.7.- Utilizar software especializado para la edición y tratamiento de audio.</p>	<p>4.1.1.- Obtiene imágenes fotográficas, aplicar técnicas de edición digital a las mismas y diferenciarlas de las imágenes generadas por computador.</p> <p>4.3.1.- Captura y convierte las imágenes a diferentes formatos multimedia.</p> <p>4.4.1.- Realiza retoques con el objetivo de obtener fotocomposiciones y montajes variados.</p> <p>4.6.1.- Reproduce ficheros de sonidos con diferentes formatos.</p> <p>4.7.1.- Captura, edita y monta fragmentos de vídeo con audio y los graba en soporte físico.</p>	<p>CD, CSC, CAA</p> <p>CD</p> <p>CD</p> <p>CD, CSC</p> <p>CD, CSC</p>
Bloque 5: SEGURIDAD EN COMERCIO ELECTRÓNICO Y GESTIONES ADMINISTRATIVAS			
<p>Acceso a servicios de administración electrónica y comercio electrónico: los intercambios económicos y la seguridad.</p> <p>La ingeniería social y la seguridad: estrategias para el reconocimiento del fraude, desarrollo de actitudes de protección activa ante los intentos de fraude.</p> <p>Encriptación, clave pública y privada. Certificados digitales.</p>	<p>5.1.- Conocer sistemas básicos de seguridad en el comercio electrónico: encriptación, clave, certificados.</p> <p>5.2.- Describir en qué consiste la ingeniería social y los principales fraudes en la red.</p>	<p>5.1.1.- Conoce las herramientas habituales que garantizan la privacidad y seguridad en la red, su funcionamiento y limitaciones.</p> <p>5.2.1.- Describe los principales fraudes existentes en la red como parte de la ingeniería social.</p>	<p>CD, CAA, CSC</p> <p>CD, CSC</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 6: EDICIÓN AVANZADA DE PRESENTACIONES MULTIMEDIA			
<p>Aplicaciones interactivas multimedia. Botones de acción y líneas temporales.</p> <p>Diseño avanzado de presentaciones. Elaboración de información: esquemas y notas.</p> <p>Plantillas y estilos. Incorporación de elementos multimedia y animaciones.</p> <p>Botones de acción e interactividad.</p>	<p>6.1.- Diseñar presentaciones digitales atractivas y funcionales con opciones avanzadas.</p>	<p>6.1.1.- Crea una presentación utilizando el asistente y las visualiza de diferentes maneras.</p> <p>6.1.2.- Gestiona las diapositivas: insertar, duplicar, mover y eliminar. Modifica las diapositivas: regla, cuadrículas y guías.</p> <p>6.1.3.- Maneja con fluidez objetos y opciones avanzadas: selección, duplicar, mover, girar, voltear, alinear, distribuir, eliminar. Inserta tablas y modifica bordes y sombreados.</p> <p>6.1.4.- Expone con fluidez un tema en público apoyándose de una presentación adecuada</p>	<p>CD, CAA</p> <p>CD, CAA</p> <p>CD, CAA</p> <p>CCL, CSC, CAA</p>

Durante el curso académico 2020/21, la temporalización que se llevará a cabo será la siguiente:

TEMPORALIZACIÓN		
Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre
Bloques: 2 y 3	Bloques: 4 y 5	Bloques: 1
El bloque 6 "Edición avanzada de presentaciones multimedia" se trabajará a lo largo de todo el curso de manera que se apoye los contenidos de otros bloques.		

Por otra parte, el perfil competencial de la materia de informática de 3º ESO en función de los estándares básicos de aprendizaje es el mostrado a continuación:

COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE
CCL	1.1.1., 6.1.4.
CMCT	3.1.1., 3.1.2., 3.1.3., 7.1.4.
CD	1.1.1., 1.1.2., 1.2.1., 2.1.1., 2.2.1., 2.3.1., 3.1.1., 3.2.1., 3.3.1., 4.1.1., 4.3.1., 4.4.1., 4.6.1., 4.7.1., 5.1.1., 5.2.1., 6.1.1., 6.1.2., 6.1.3.
CAA	1.1.1., 1.1.2., 1.2.1., 2.1.1., 2.2.1., 2.3.1., 3.1.1., 3.2.1., 3.3.1., 4.4.1., 5.1.1., 6.1.1., 6.1.2., 6.1.3., 6.1.4.
CSC	1.1.2., 1.2.1., 2.1.1., 2.2.1., 2.3.1., 3.1.1., 3.2.1., 3.3.1., 4.1.1., 4.6.1., 4.7.1., 5.1.1., 5.2.1., 6.1.4.
CIEE	1.1.1., 1.1.2., 1.2.1.

TRATAMIENTO DE TEMAS TRANSVERSALES	
Educación para la paz y la convivencia	<i>Bloques: Seguridad en comercio electrónico</i> Determinar cuáles son los principales factores que influyen en un comercio justo y tratar de determinar los factores de compensación.
Igualdad entre hombres y mujeres y prevención de la violencia de género	<i>Bloques: Edición avanzada de presentaciones multimedia</i> Trabajo relacionado con la violencia de género en Colombia. Sensibilización y concienciación del problema informando del proyecto escolar sobre violencia de género.
Educación emocional	<i>Bloque: Internet y redes sociales virtuales</i> Analizar y reflexionar en grupo los sentimientos que provoca la adicción cada vez más importante en nuestra sociedad al fenómeno conocido como hiperconexión (redes sociales, mail, etc.)
Educación para el desarrollo e intercultural e integración de minorías (etnias originarias y población afro descendiente)	<i>Bloque: Edición avanzada de presentación multimedia</i> Realizar un trabajo que será expuesto en clase sobre las costumbres de población indígena en Colombia (etnias originarias y población afrocolombiana)
Educación vial	<i>Bloque: Edición avanzada de presentación multimedia</i> Realizar un trabajo sobre las señales de tráfico y los errores más habituales que suelen cometer los conductores en Colombia. Los mejores realizarán delante de los compañeros la exposición para su posterior debate.
Educación ambiental y para un desarrollo sostenible	<i>Bloques: Arquitectura y funcionamiento del computador</i> Búsqueda, análisis y reflexión sobre información relativa a la gestión de residuos procedente del desecho de dispositivos electrónicos.
Educación para afrontar emergencias y catástrofes	<i>Bloque: Edición de imágenes y sonido digital</i> Realización de un cortometraje que contenga imágenes obtenidas de otros documentales en internet de las principales catástrofes del mundo (Chernobil, Katrina, etc)

COMPETENCIAS CLAVE	N° APARICIONES	%
Competencia lingüística (CCL)	2	3,5%
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).	4	7%
Competencia digital (CD)	19	33,3%
Competencia de Aprender a Aprender (CAA)	15	26,3%
Competencias sociales y cívicas (CSC)	14	24,6%
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE)	3	5,3%

2.3.- TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC). SEGUNDO CICLO ESO

Materia: Tecnología de la información y comunicación

Curso: 4º ESO (Grado 10º)

Profesor: Rubén Pajares Pescador

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 1: ÉTICA Y ESTÉTICA DE LA INTERACCIÓN EN RED			
<p>Entornos virtuales: definición, su influencia en la sociedad y hábitos de uso.</p> <p>Seguridad en los entornos virtuales: uso correcto de datos personales y contraseñas seguras.</p> <p>Identidad digital. Suplantación de la identidad en la red, delitos y fraudes.</p> <p>Ley de la propiedad intelectual. Intercambio y publicación de contenido legal.</p> <p>Acceso, descarga e intercambio de programas e información: distribución de software y su propiedad, materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución alojados en la web.</p>	<p>1.1.- Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.</p> <p>1.2.- Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.</p> <p>1.3.- Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web</p>	<p>1.1.1.- Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.</p> <p>1.1.2.- Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.</p> <p>1.2.1.- Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.</p> <p>1.3.1.- Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.</p> <p>1.3.2.- Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución</p>	<p>CD, CSC</p> <p>CD, CSC</p> <p>CD, CSC</p> <p>CD, CSC, CAA</p> <p>CD, CSC</p>
Bloque 2: COMPUTERS, OPERATING SYSTEMS AND NETWORK¹			
<p>Main physical components of a computer. Functions and connections. Peripheral devices. Storage.</p> <p>Operating systems: history, types, functions and components. Management, configuration and main utilities.</p> <p>Data. Organization and storage in an operating system.</p> <p>Definition of networks. Classification.</p> <p>Wired networks: Digital devices, function and connections.</p> <p>Communication protocols. Digital resources shared in a network. Wireless networks.</p> <p>Mobile devices: Operating systems, applications and mobile connection.</p>	<p>2.1.- Use and configure a personal computer by identifying the elements that configure it and its function.</p> <p>2.2.- Manage how to install and remove software.</p> <p>2.3.- Use communication software.</p> <p>2.4.- Know the architecture of a computer by identifying its basic components and describing their characteristics.</p> <p>2.5.- Analyze the elements and systems that configure wired and wireless communication.</p>	<p>2.1.1.- Do basic operations regarding organization and storage of information.</p> <p>2.1.2.- Configure basic elements of the operating system and accessibility of a computer.</p> <p>2.2.1.- Solve problems related to operating systems and software.</p> <p>2.3.1.- Manage a personal computer in a responsible way and manage the communication between devices using proper software</p> <p>2.4.1.- Analyze and know physical components of a computer, its technical characteristics and its connection.</p> <p>2.5.1.- Describe the different forms of connection in a communication between digital devices.</p>	<p>CD, CSC, CAA</p> <p>CD, CSC, CAA</p> <p>CD, CSC, CIEE</p> <p>CD, CSC, CAA, CIEE</p> <p>CD, CSC, CIEE</p> <p>CCL, CSC</p>

¹ Tema coordinado, supervisado y evaluado bajo la coordinación del departamento de inglés del CCEE Reyes Católicos

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 3: ORGANIZACIÓN, DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN DIGITAL			
<p>Manejo de software ofimático de producción de documentación electrónica: procesador de texto, hojas de cálculo, bases de datos sencillas y presentaciones.</p> <p>Adquisición de imagen fija mediante periféricos de entrada. Tratamiento básico de la imagen digital: los formatos básicos y su aplicación, modificación de tamaño de las imágenes y selección de fragmentos, creación de dibujos sencillos, alteración de los parámetros de las fotografías digitales: saturación, luminosidad y brillo.</p> <p>Manejo básico de imágenes digitales formadas a base de capas superpuestas.</p> <p>Captura de sonido y vídeo a partir de diferentes fuentes. Edición y montaje de audio y vídeo para la creación de contenidos multimedia.</p> <p>Integración y organización de la información a partir de diferentes fuentes.</p>	<p>3.1.- Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.</p> <p>3.2.- Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.</p>	<p>3.1.1.- Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño.</p> <p>3.1.2.- Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.</p> <p>3.1.3.- Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consulta, organización de datos y generar documentos.</p> <p>3.2.1.- Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al público objetivo.</p> <p>3.2.2.- Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y vídeo y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.</p> <p>3.2.3.- Crear elementos multimedia utilizando el software adecuado.</p> <p>3.2.4.- Editar y modificar los elementos multimedia ya creados empleando las herramientas informáticas más adecuadas.</p>	<p>CCL, CD, CMCT</p> <p>CCL, CD, CMCT</p> <p>CCL, CD, CMCT</p> <p>CCL, CD, CSC</p> <p>CSC, CD, CIEE</p> <p>CSC, CD, CIEE</p> <p>CSC, CD, CIEE</p>
Bloque 4: PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES			
<p>Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales.</p> <p>Software para compartir información. Plataformas de trabajo colaborativo en la nube.</p> <p>Creación de páginas web. Introducción al lenguaje HTML y editores de páginas web.</p> <p>Diseño y elaboración de espacios web para la publicación de contenidos con elementos textuales, gráficos y multimedia en la web (blogs, wikis, etc.)</p> <p>Protocolos de publicación y estándares de accesibilidad en el diseño de páginas web.</p> <p>Aplicaciones para dispositivos móviles. Herramientas de desarrollo y utilidades básicas.</p>	<p>4.1.- Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información, conociendo las características y la comunicación entre ellos.</p> <p>4.2.- Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.</p> <p>4.3.- Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.</p> <p>4.4.- Utilizar aplicaciones y herramientas para celulares.</p>	<p>4.1.1.- Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.</p> <p>4.2.1.- Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.</p> <p>4.2.2.- Diseña webs y conoce los protocolos de publicación bajo estándares y con respeto a los derechos de propiedad.</p> <p>4.3.1.- Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.</p> <p>4.3.2.- Crea y administra contenidos en plataformas colaborativas.</p> <p>4.4.1.- Utiliza aplicaciones para celulares de uso cotidiano y educativas</p> <p>4.4.2.- Diseña y crea aplicaciones sencillas para dispositivos móviles.</p>	<p>CSC, CD,</p> <p>CSC, CD,</p> <p>CSC, CAA</p> <p>CSC, CD, CAA</p> <p>CAA, CD</p> <p>CSC, CD, CAA</p> <p>CSC, CD, CAA</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 5: SEGURIDAD INFORMÁTICA			
<p>Seguridad activa: uso de contraseñas seguras, encriptación de datos y uso de software de seguridad.</p> <p>Seguridad pasiva: dispositivos físicos de protección, elaboración de copias de seguridad y particiones del disco duro.</p> <p>Riesgos en el uso de equipos en red: protocolos seguros, recursos compartidos, creación de usuarios y grupos y asignación de permisos. Actualización del sistema operativo.</p> <p>Tipos de malware. Software de protección de equipos. Antimalware, antivirus y firmware.</p> <p>Seguridad en Internet: recomendaciones y acceso a páginas web seguras.</p> <p>El correo masivo y la protección frente a diferentes tipos de programas, documentos o mensajes dañinos.</p> <p>Adquisición de hábitos orientados a la protección de la intimidad y la seguridad personal en los entornos virtuales: acceso a servicios de ocio, suplantación de identidad, ciberacoso, etc.</p> <p>Conexión de forma segura a redes WIFI. Seguridad en el intercambio de información entre dispositivos móviles.</p>	<p>5.1.- Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.</p>	<p>5.1.1.- Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.</p> <p>5.1.2.- Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.</p> <p>5.1.3.- Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.</p> <p>5.1.4.- Gestionar de forma segura las conexiones inalámbricas y el intercambio de información entre dispositivos móviles.</p>	<p>CSC, CD, CAA</p> <p>CSC, CD, CAA</p> <p>CSC, CD, CAA</p> <p>CSC, CD, CAA</p>
Bloque 6: INTERNET, REDES SOCIALES, HIPERCONEXIÓN			
<p>Internet: historia, definición y funcionamiento.</p> <p>Direcciones IP, servidores y dominios.</p> <p>Comunidades virtuales y globalización.</p> <p>Acceso a recursos y plataformas de intercambio de información.</p> <p>Comercio electrónico.</p> <p>Redes sociales: evolución, características y tipos.</p> <p>Canales de distribución de contenidos multimedia.</p>	<p>6.1.- Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.</p> <p>6.2.- Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos en el uso e intercambio de la información entre redes sociales y plataformas.</p> <p>6.3.- Publicar información en canales de multimedia, presentaciones, imagen, audio y vídeo.</p>	<p>6.1.1.- Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.</p> <p>6.1.2.- Realiza intercambio de información entre plataformas.</p> <p>6.1.3.- Sincroniza la información entre un celular y otro dispositivo.</p> <p>6.2.1.- Participa activamente en redes sociales de manera segura.</p> <p>6.2.2.- Emplea adecuadamente las reglas basadas en netiquetas.</p> <p>6.3.1.- Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.</p>	<p>CCL, CSC, CD</p> <p>CCL, CSC, CD</p> <p>CCL, CSC, CD</p> <p>CD, CSC</p> <p>CD, CSC</p> <p>CD, CSC</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 7: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.			
<p>Conocimiento básico de la red educativa española en el exterior. Colaboración estratégica de un centro de titularidad del estado español con otro de convenio.</p> <p>Convivencia escolar: problemática y sensibilización.</p> <p>Proyecto de investigación: importancia y fases.</p> <p>Fase de planificación: identificación del objeto de estudio, población y muestra, definición de parámetros e instrumentos de medida.</p> <p>Trabajo de oficina: cronograma y diseño de cuestionarios</p> <p>Almacenamiento y tratamiento de datos. Análisis de datos.</p> <p>Conclusión del estudio y reflexión. Limitaciones del estudio y propuestas de mejora.</p>	<p>7.1.- Realizar colaborativamente un proyecto de investigación que redunde positivamente en la formación integral del alumnado y en la comunidad educativa.</p>	<p>7.1.1.- Es consciente de la importancia de un ambiente adecuado para un buen rendimiento académico.</p> <p>7.1.2.- Describe y respeta las diferentes fases de un proyecto de investigación.</p> <p>7.1.3.- Diseña cuestionarios digitales pertinentes y significativos teniendo en cuenta el objeto de estudio.</p> <p>7.1.4.- Realiza el tratamiento y análisis de datos con rigor científico.</p> <p>7.1.5.- Reflexiona sobre las conclusiones obtenidas y es consciente de las limitaciones del estudio realizado, aportando posibles mejoras que pueden implementarse en el futuro.</p>	<p>CSC</p> <p>CCL, CSC</p> <p>CD, CAA</p> <p>CD, CMCT, CAA</p> <p>CCL, CAA, CSC</p>

La temporalización que se llevará a cabo durante el curso académico 2020/21:

TEMPORALIZACIÓN		
Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre
Bloques: 2, 4 y 7	Bloques: 2, 3, 6 y 7	Bloques: 1 y 5

El perfil competencial de la materia de tecnología de la información y la comunicación de 4º ESO según los estándares básicos de aprendizaje es el siguiente:

COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE
CCL	2.5.1., 3.1.1., 3.1.2., 3.1.3., 3.2.1., 6.1.1., 6.1.2., 6.1.3., 7.1.2., 7.1.5.
CMCT	3.1.1., 3.1.2., 3.1.3., 7.1.4.
CD	1.1.1., 1.1.2., 1.2.1., 1.3.1., 1.3.2., 2.1.1., 2.1.2., 2.2.1., 2.3.1., 2.4.1., 3.1.1., 3.1.2., 3.1.3., 3.2.1., 3.2.2., 3.2.3., 3.2.4., 4.1.1., 4.2.1., 4.2.2., 4.3.1., 4.3.2., 4.4.1., 4.4.2., 5.1.1., 5.1.2., 5.1.3., 5.1.4., 6.1.1., 6.1.2., 6.1.3., 6.2.2., 6.3.1., 7.1.3., 7.1.4.
CAA	1.3.1., 2.1.1., 2.1.2., 2.3.1., 4.2.2., 4.3.1., 4.3.2., 4.4.1., 4.4.2., 5.1.1., 5.1.2., 5.1.3., 5.1.4., 7.1.3., 7.1.4., 7.1.5.
CSC	1.1.1., 1.1.2., 1.2.1., 1.3.1., 1.3.2., 2.1.1., 2.1.2., 2.2.1., 2.3.1., 2.4.1., 2.5.1., 3.2.1., 3.2.2., 3.2.3., 3.2.4., 4.1.1., 4.2.1., 4.3.1., 4.4.1., 4.4.2., 5.1.1., 5.1.2., 5.1.3., 5.1.4., 6.1.1., 6.1.2., 6.1.3., 6.2.1., 6.2.2., 7.1.1., 7.1.2., 7.1.5.
CIEE	2.2.1., 2.3.1., 2.4.1., 3.2.2., 3.2.4., 6.3.1.

COMPETENCIAS CLAVE	Nº APARICIONES	%
Competencia lingüística (CCL)	10	9,7%
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).	4	3,9%
Competencia digital (CD)	35	34%
Competencia de Aprender a Aprender (CAA)	16	15,5%
Competencias sociales y cívicas (CSC)	32	31,1%
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE)	6	5,8%

2.4.- TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN I (TIC). BACHILLERATO

Materia: Tecnología de la información y comunicación I

Curso: 1º Bachillerato (Grado 11º)

Profesor: Rubén Pajares Pescador

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 1: LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL COMPUTADOR			
<p>La sociedad de la información y el computador. Historia de la informática.</p> <p>La globalización de la información.</p> <p>Nuevos sectores laborales.</p> <p>La sociedad del conocimiento y de la información.</p> <p>La fractura digital.</p> <p>La globalización del conocimiento.</p> <p>Obsolescencia programada. Impacto económico y ambiental.</p>	<p>1.1.- Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual tanto en el ámbito de la adquisición del conocimiento como en el de la producción.</p>	<p>1.1.1.- Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.</p> <p>1.1.2.- Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p>1.1.3.- Conoce el concepto de obsolescencia programada y describe sus consecuencias a nivel económico y medioambiental.</p>	<p>CCL, CSC</p> <p>CCL, CSC</p> <p>CCL, CSC, CMCT</p>
Bloque 2: ARQUITECTURA Y FUNCIONAMIENTO DEL COMPUTADOR			
<p>Reconocimiento de los principales componentes físicos del computador y sus periféricos.</p> <p>Relación e interactividad entre ellos. Funciones y características de los distintos componentes de los equipos informáticos.</p> <p>Principales funciones del sistema operativo y los entornos gráficos o de utilidades.</p> <p>Administración básica del sistema. Herramientas básicas de gestión y configuración. El sistema de archivos. Instalación y desinstalación de paquetes. Actualización del sistema. Configuración de periféricos usuales. Gestión de usuarios y permisos.</p> <p>Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.</p>	<p>2.1.- Configurar computadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto.</p> <p>2.2.- Administrar con fluidez sistemas operativos libres y propietarios.</p>	<p>2.1.1.- Describe las características de los subsistemas que componen un computador identificando el fundamento básico de funcionamiento.</p> <p>2.1.2.- Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales del computador describiendo la contribución de cada uno al funcionamiento del sistema.</p> <p>2.1.3.- Describe dispositivos de almacenamiento masivo reconociendo su importancia en la custodia de la información.</p> <p>2.1.4.- Describe los tipos de memoria utilizados en computadores analizando los parámetros que las definen y su influencia en rendimiento.</p> <p>2.1.5.- Instala programas de aplicación y controladores (drivers) en computadores personales siguiendo instrucciones del fabricante.</p> <p>2.2.1.- Administra usuarios y grupos del sistema operativo.</p> <p>2.2.2.- Administra ficheros y directorios.</p>	<p>CCL, CD</p> <p>CCL, CAA</p> <p>CCL, CSC, CD</p> <p>CCL, CD</p> <p>CD, CSC, CAA</p> <p>CD, CAA</p> <p>CD, CAA</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 3: REDES DE COMPUTADORES			
<p>Redes de computadores. Importancia de computadores.</p> <p>Redes de área local.</p> <p>Topología de red.</p> <p>Cableados.</p> <p>Redes inalámbricas.</p> <p>Redes de área metropolitana.</p> <p>Redes de área extensa.</p> <p>El modelo OSI de la ISO. Niveles del modelo.</p> <p>El modelo TCP/IP y sus niveles. Comunicación entre niveles.</p> <p>Diferencias entre los modelos OSI y TCP/IP.</p> <p>Elementos de conexión de redes.</p> <p>Ventajas e inconvenientes de las redes cableadas frente a las redes inalámbricas.</p> <p>Diseño y configuración de una red LAN usando protocolos IPv4</p>	<p>3.1.- Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de computadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas.</p> <p>3.2.- Analizar la función de los equipos de conexión que permiten configurar redes y su interconexión con redes WAN</p> <p>3.3.- Describir los niveles del modelo OSI y TCP/IP, relacionándolos con sus funciones en una red.</p> <p>3.4.- Diseñar, instalar y configurar una red de área local empleando el protocolo IPv4 e IPv6.</p>	<p>3.1.1.- Dibuja esquemas de configuración de pequeñas redes locales seleccionando la tecnología según el espacio físico disponible.</p> <p>3.1.2.- Realiza un análisis comparativo entre tipos de cableado utilizados en redes de datos.</p> <p>3.1.3.- Realiza un análisis comparativo entre tecnología cableada e inalámbrica indicando posibles ventajas e inconvenientes.</p> <p>3.2.1.- Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales.</p> <p>3.3.1.- Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos equipos remotos.</p> <p>3.4.1.- Diseña y configura una LAN asignando direcciones IP y máscaras de red adecuadas con los dispositivos de interconexión apropiados.</p> <p>3.4.2.- Instala una LAN con elementos de interconexión adecuados.</p> <p>3.4.3.- Describe el funcionamiento de los protocolos IPv4 e IPv6.</p> <p>3.4.4.- Emplea los comandos de gestión de red del sistema operativo para monitorizar su funcionamiento</p>	<p>CD, CMCT, CSC</p> <p>CCL, CD, CSC</p> <p>CD, CSC</p> <p>CCL, CD, CSC</p> <p>CD</p> <p>CMCT, CD, CSC</p> <p>CAA, CD, CSC</p> <p>CCL, CD,</p> <p>CD, CSC</p>
Bloque 4: TRATAMIENTO DIGITAL DE LA IMAGEN			
<p>Adquisición de imagen fija mediante periféricos de entrada.</p> <p>Tratamiento básico de la imagen digital: los formatos básicos y su aplicación.</p> <p>Modificación de tamaño de las imágenes, creación de dibujos sencillos, alteración de los parámetros de las fotografías digitales: saturación, luminosidad y brillo.</p>	<p>4.1.- Obtener material digital aplicando técnicas de edición avanzadas.</p>	<p>4.1.1.- Obtiene imágenes fotográficas, aplica técnicas de edición digital a las mismas y las diferencias de las imágenes generadas por computador.</p> <p>4.1.2.- Modifica el tamaño y principales características de las imágenes.</p>	<p>CD, CMCT, CAA</p> <p>CD, CMCT, CAA</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 5: EDICIÓN DE AUDIO Y VIDEO DIGITAL			
<p>Captura de sonido y vídeo a partir de diferentes fuentes.</p> <p>Formatos básicos y compresión.</p> <p>Edición y montaje de audio y vídeo para la creación de contenidos multimedia.</p> <p>Elaboración y grabación en soporte físico. Edición de menús.</p>	<p>5.1.- Utilizar software especializado para la edición y tratamiento de audio.</p>	<p>5.1.1.- Captura, edita y monta fragmentos de vídeo con audio y grabarlos en soporte físico.</p> <p>5.1.2.- Sube los vídeos a redes sociales para su difusión.</p>	<p>CD</p> <p>CD, CAA, CSC</p>
Bloque 6: EDICIÓN AVANZADA DE PRESENTACIONES MULTIMEDIA			
<p>Aplicaciones interactivas multimedia.</p> <p>Botones de acción y líneas temporales.</p> <p>Diseño de presentaciones.</p> <p>Elaboración de la información: esquemas y notas.</p> <p>Formalización: plantillas y estilos.</p> <p>Incorporación de elementos multimedia y animaciones. Botones de acción e interactividad</p>	<p>6.1.- Diseñar presentaciones digitales atractivas y funcionales como apoyo a discursos orales.</p>	<p>6.1.1.- Diseña y elabora presentaciones destinadas a apoyar el discurso verbal en la exposición de ideas y proyectos, e incluso a emular aplicaciones interactivas.</p>	<p>CCL, CD</p>
Bloque 7: PROGRAMACIÓN INFORMÁTICA			
<p>Tipos de lenguajes de programación.</p> <p>Estructuras de datos.</p> <p>Manejo de algún lenguaje de programación estructurado.</p> <p>Construcción de programas para la resolución de problemas reales.</p>	<p>7.1.- Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos.</p> <p>7.2.- Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en subproblemas y definiendo algoritmos que los resuelven.</p> <p>7.3.- Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.</p> <p>7.4.- Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación.</p> <p>7.5.- Realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.</p>	<p>7.1.1.- Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.</p> <p>7.2.1.- Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que implique la división del conjunto en parte más pequeñas.</p> <p>7.3.1.- Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado partiendo de determinadas condiciones.</p> <p>7.4.1.- Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.</p> <p>7.5.1.- Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.</p>	<p>CMCT, CD, CAA, CIEE</p> <p>CCL, CAA, CMCT, CD</p> <p>CCL, CAA, CMCT, CD</p> <p>CCL, CAA, CMCT, CD</p> <p>CCL, CAA, CMCT, CD</p>

La temporalización la materia de Tecnología de la información y la comunicación I de 1º de bachillerato que se llevará a cabo durante el curso académico 2020/21 en es la siguiente;

TEMPORALIZACIÓN		
Primer trimestre Bloques: 1 y 2	Segundo trimestre Bloques: 3 y 6	Tercer trimestre Bloques: 4, 5 y 7

A su vez, el perfil competencial de la materia de tecnología de la información y la comunicación de 1º de bachillerato según los estándares básicos de aprendizaje es el siguiente:

COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE
CCL	1.1.1., 1.1.2., 1.1.3., 2.1.1., 2.1.2., 2.1.3., 2.1.4., 3.1.2., 3.2.1., 3.4.3., 6.1.1., 7.2.1., 7.3.1., 7.4.1., 7.5.1.
CMCT	1.1.3., 3.1.1., 3.4.1., 4.1.1., 7.1.1., 7.2.1., 7.3.1., 7.4.1., 7.5.1.
CD	2.1.1., 2.1.3., 2.1.4., 2.1.5., 2.2.1., 2.2.2., 3.1.1., 3.1.2., 3.1.3., 3.2.1., 3.3.1., 3.4.1., 3.4.2., 3.4.3., 3.4.4., 4.1.1., 5.1.1., 5.1.2., 6.1.1., 7.1.1., 7.2.1., 7.3.1., 7.4.1., 7.5.1.
CAA	2.1.2., 2.1.5., 2.2.1., 2.2.2., 4.1.1., 5.1.2., 7.1.1., 7.2.1., 7.3.1., 7.4.1., 7.5.1.
CSC	1.1.1., 1.1.2., 1.1.3., 2.1.3., 2.1.5., 3.1.1., 3.1.2., 3.1.3., 3.2.1., 3.4.1., 3.4.2., 3.4.4., 5.1.2.
CIEE	7.1.1.

TRATAMIENTO DE TEMAS TRANSVERSALES	
Educación para la paz y la convivencia	<i>Bloque: Edición avanzada de presentaciones multimedia</i> Realización de un trabajo sobre el proceso de paz en Colombia utilizando plataformas de presentación de diapositivas en red (Prezi, Cartoon, etc).
Igualdad entre hombres y mujeres y prevención de la violencia de género	<i>Bloque: Programación informática</i> Realización de un programa informático que informe y socialice las estadísticas reales y evolución histórica relacionado con la violencia de género en Colombia.
Educación para la salud y sexual	<i>Bloque: Seguridad informática</i> Después de visualizar un documental sobre los robos de material multimedia (generalmente de contenido sexual) y extorsiones, se organizará un debate sobre los peligros que supone la red de redes.
Educación emocional	<i>Bloque: Tratamiento digital de la imagen</i> Tratamiento y retoque de diferentes imágenes relacionadas con las emociones.
Educación para el desarrollo e intercultural e integración de minorías (etnias originarias y población afro descendiente)	<i>Bloque: Publicación y difusión de contenidos</i> Realizar un sitio web y/o edublog que recoja información multimedia sobre las diferentes etnias y culturas de Colombia. Los sitios web y blogs deben incluir, al menos, características de la etnia, costumbres y localización.
Educación vial	<i>Bloque: Programación informática</i> Realizar programas informáticos de diferente complejidad que traten de que un carro que sortee obstáculos y respete las señales de tráfico que se encuentra sin salirse del camino trazado.
Educación ambiental y para un desarrollo sostenible	<i>Bloque: Sociedad de la información y el computador</i> Visualización del documental sobre obsolescencia programada y posterior debate sobre el impacto medioambiental producido. Realización de un trabajo buscando punto de reflexión sobre la situación actual de consumo.
Educación para afrontar emergencias y catástrofes	<i>Bloque: Redes informáticas</i> Estudio de las principales instituciones internacionales y colombianas encargadas de prever situaciones de emergencia. Importancia de las redes informáticas (Internet) en la comunicación urgente de catástrofes. Lectura de documentación oficial del Instituto sísmico de Colombia.

COMPETENCIAS CLAVE	Nº APARICIONES	%
Competencia lingüística (CCL)	15	20,5%
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).	9	12,3%
Competencia digital (CD)	24	32,9%
Competencia de Aprender a Aprender (CAA)	11	15,1%
Competencias sociales y cívicas (CSC)	13	17,8%
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE)	1	1,4%

Materia: TECNOLOGÍA DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN II (TIC). BACHILLERATO

Curso: 2º Bachillerato (Grado 12º)

Profesor: Rubén Pajares Pescador

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 1: EL IMPERIO DE LA VIGILANCIA			
<p>Influencia de las grandes empresas tecnológicas GAFAM en la privacidad.</p> <p>Big data: concepto e implicaciones.</p> <p>Internet de las cosas: situación actual y previsión de futuro.</p>	<p>1.1.- Ser consciente del conocimiento que las grandes empresas tecnológicas tienen</p> <p>1.2.- Conocer la implicación que supone que estas grandes empresas en diferentes ámbitos de la sociedad: salud, deporte, hábitos de consumo</p>	<p>1.1.1.- Tiene evidencias del conocimiento que tienes grandes empresas tecnológicas sobre nuestra privacidad</p> <p>1.1.2.- Conoce cómo empresas tecnológicas analizan big data.</p> <p>1.2.1.- Es consciente de la consecuencia de que grandes empresas tecnológicas tengan datos de la sociedad en diferentes ámbitos.</p>	<p>CSC</p> <p>CMCT, CSC, CAA</p> <p>CSC, CAA</p>
Bloque 2: PROGRAMACIÓN INFORMÁTICA			
<p>Programación Conceptos de clases y objetos. Lectura y escritura de datos.</p> <p>Estructuras de almacenamiento.</p> <p>Entornos de programación.</p> <p>Elaboración de programas.</p> <p>Depuración de programas.</p>	<p>2.1.- Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.</p> <p>2.2.- Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.</p> <p>2.3.- Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.</p> <p>2.4.- Depurar programas informáticos optimizándolos para su aplicación.</p> <p>2.5.- Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal.</p>	<p>2.1.1.- Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.</p> <p>2.2.1.- Elabora diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos e interrelacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos.</p> <p>2.3.1.- Elabora programas de mediana complejidad definiendo el flujograma correspondiente y escribiendo el código correspondiente.</p> <p>2.3.2.- Descompone problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños susceptibles de ser programados como partes separadas.</p> <p>2.4.2.- Optimiza el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración.</p> <p>2.5.1.- Selecciona elementos de protección software para Internet relacionándolos con posibles ataques.</p> <p>2.5.2.- Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando los elementos hardware de protección.</p> <p>2.5.3.- Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.</p>	<p>CCL, CD</p> <p>CMCT, CD, CAA</p> <p>CMCT, CD, CAA</p> <p>CMCT, CD, CAA</p> <p>CMCT, CD, CAA</p> <p>CD, CSC</p> <p>CD, CSC</p> <p>CD, CSC</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 3: PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS			
<p>Publicación y difusión de contenidos.</p> <p>Páginas web. Diseño y edición de páginas web. Publicación de páginas web.</p> <p>Estándares de accesibilidad de la información. Blogs. Wikis, Aplicación.</p> <p>Trabajo colaborativo. Web 1.0, Web 2.0 y Web 3.0 y su evolución. Redes sociales. Fortalezas. Debilidades.</p>	<p>3.1.- Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.</p> <p>3.2.- Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información multimedia.</p> <p>3.3.- Analizar y utilizar las posibilidades de las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.</p>	<p>3.1.1.- Diseña páginas web, blogs y wikis con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta su función.</p> <p>3.1.2.- Explica las características y los principios básicos de la web 1.0, web 2.0 y web 3.0.</p> <p>3.2.1.- Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías 2.0.</p> <p>3.3.1.- Explica las características relevantes de las web 1.0, web 2.0 y web 3.0 y los principios en los que éstas se basan.</p>	<p>CD, CAA, CSC</p> <p>CCL, CD</p> <p>CD, CAA, CSC</p> <p>CCL, CD</p>
Bloque 4: SEGURIDAD INFORMÁTICA			
<p>Seguridad. Seguridad activa y pasiva.</p> <p>Los antivirus.</p> <p>Los cortafuegos.</p> <p>La identidad digital y el fraude.</p> <p>Cifrado de la información. Firma digital.</p> <p>Certificados digitales. Protocolos seguros.</p> <p>IPv6 frente a IPv4.</p>	<p>4.1.- Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.</p>	<p>4.1.1.- Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando, tanto los elementos hardware de protección como las herramientas software que permiten proteger la información.</p>	<p>CD, CAA, CSC</p>
Bloque 5: LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y CONOCIMIENTO			
<p>La sociedad de la información y el computador. Historia de la informática.</p> <p>La globalización de la información.</p> <p>Nuevos sectores laborales.</p> <p>La sociedad del conocimiento y de la información.</p> <p>La fractura digital.</p> <p>La globalización del conocimiento.</p> <p>Obsolescencia programada. Impacto económico y ambiental.</p>	<p>1.1.- Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual tanto en el ámbito de la adquisición del conocimiento como en el de la producción.</p>	<p>1.1.1.- Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.</p> <p>1.1.2.- Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p>1.1.3.- Conoce el concepto de obsolescencia programada y describe sus consecuencias a nivel económico y medioambiental.</p>	<p>CCL, CSC</p> <p>CCL, CSC</p> <p>CCL, CSC, CMCT</p>

La temporalización que se llevará a cabo durante el curso académico 2020/21 en la materia de Tecnología de la información y la comunicación II de 2º de bachillerato es la siguiente;

TEMPORALIZACIÓN		
Primer trimestre Bloques: 4 y 5	Segundo trimestre Bloques: 1, 2 (I) y 3 (I)	Tercer trimestre Bloques: 2 (II) y 3 (II)

A su vez, el perfil competencial de la materia de tecnología de la información y la comunicación de 2º de bachillerato teniendo en cuenta los estándares básicos de aprendizaje, es el siguiente:

COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES BÁSICOS DE APRENDIZAJE
CCL	2.1.1., 3.1.2., 3.3.1.
CMCT	2.1.2., 2.2.1., 2.3.1., 2.3.2., 2.4.2.
CD	2.1.1., 2.2.1., 2.3.1., 2.3.2., 2.4.2., 2.5.1., 2.5.2., 2.5.3., 3.1.1., 3.1.2., 3.2.1., 3.3.1., 4.1.1.
CAA	1.1.2., 1.2.1., 2.2.1., 2.3.1., 2.3.2., 2.4.2., 3.1.1., 3.2.1., 4.1.1.
CSC	1.1.1., 1.1.2., 1.2.1., 2.5.1., 2.5.2., 2.5.3., 3.1.1., 3.2.1., 4.1.1.

TRATAMIENTO DE TEMAS TRANSVERSALES	
Educación para la paz y la convivencia	<i>Bloque: El imperio de la vigilancia</i> Analizar en grupo como afecta, en diferentes ámbitos de nuestra vida, la intromisión de grandes empresas tecnológicas en nuestra privacidad.
Igualdad entre hombres y mujeres y prevención de la violencia de género	<i>Bloque: Programación informática</i> Realización de un programa informático que trate de informar al usuario sobre las diferentes posibilidades que tiene en caso de ser agredido o acosado por su pareja.
Educación para la salud y sexual	<i>Bloque: Seguridad informática</i> Después de visualizar un documental sobre los robos de material multimedia (generalmente de contenido sexual) y extorsiones, se organizará un debate sobre los peligros que supone la red de redes.
Educación emocional	<i>Bloque: Seguridad informática</i> Analizar y reflexionar en grupo los sentimientos (alegría, frustración, etc) que supone ser acosado y/o extorsionado en la red (redes sociales, etc)
Educación para el desarrollo e intercultural e integración de minorías (etnias originarias y población afro descendiente)	<i>Bloque: Publicación de y difusión de contenidos</i> Realizar un sitio web que represente las diferentes etnias y culturas de Colombia. El sitio web debe incluir, al menos, características de la etnia, costumbres y localización en Colombia.
Educación vial	<i>Bloque: Programación informática</i> Diseñar un sitio web programando en HTML sobre la situación de la educación vial en Colombia. Incidir especialmente sobre aspectos como respeto de las señales de tráfico, al peatón, accidentes, mortandad en carretera, etc.
Educación ambiental y para un desarrollo sostenible	<i>Bloque: Publicación de y difusión de contenidos</i> En colaboración con el comité ambiental se realizará con cortometraje que esté relacionado con los hábitos de consumo y su relación directa con la contaminación en nuestro entorno más cercano (casa, colegio, etc)
Educación para afrontar emergencias y catástrofes	<i>Bloque: Publicación y difusión de contenidos</i> Los alumnos de TIC realizarán un cortometraje que represente una dramatización de una evacuación modelo que toda la comunidad educativa debería realizar en caso de emergencia real.

COMPETENCIAS CLAVE	Nº APARICIONES	%
Competencia lingüística (CCL)	3	7,7%
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).	5	12,8%
Competencia digital (CD)	13	33,3%
Competencia de Aprender a Aprender (CAA)	9	23,1%
Competencias sociales y cívicas (CSC)	9	23,1%

3.- DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS

Las materias del departamento de tecnología, como consecuencia de su carácter eminentemente práctico, son muy interesantes para que el alumnado sea consciente de la funcionalidad de los aprendizajes. No obstante, la metodología que el profesor utilizará en el aula dependerá, principalmente, de los objetivos que pretendan alcanzarse, la disponibilidad de los recursos didácticos y las características de los alumnos.

Considerando la necesidad de incluir las competencias clave como elemento esencial del currículo (artículo 6 LOMCE), la metodología seleccionada debe, en primer lugar, partir del nivel competencial inicial del alumnado con actividades simples desde el principio para presentarlas progresivamente cada vez más difíciles a medida que avanzamos en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para ello, el profesor elaborará y diseñará diferentes tipos de materiales adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos con el objeto de atender a la diversidad en el aula y personalizar el proceso de construcción de los aprendizajes.

Por otro lado, la metodología didáctica implementada deberá favorecer en los alumnos la motivación por aprender de manera que tengan la curiosidad y la necesidad de adquirir los conocimientos, destrezas y las actitudes y valores presentes en las competencias. En este contexto, es muy importante que el profesorado del departamento diseñe actividades interesantes y memorables, que ayuden al estudiante a comprender lo que aprende haciendo hincapié en que éstos sepan para qué lo aprenden y lo apliquen en distintos contextos dentro y fuera del aula.

En términos generales, el profesorado del departamento de tecnología utilizará *metodologías activas y contextualizadas* de manera que el alumno sea el protagonista del proceso de enseñanza – aprendizaje y se implique directamente en la adquisición de conocimientos para su uso en situaciones reales, en línea con lo establecido en el art. 2 de la *Orden ECD/1361/2015*, de 3 de julio y la *Orden ECD/65/2015*, de 21 de enero.

La metodología que ha caracterizado tradicionalmente a la materia de tecnología es el *método de proyectos*, especialmente relevante para el aprendizaje por competencias. Este método plantea un importante reto al alumno consistente en la construcción de un proyecto u objeto técnico que resuelva un problema o satisfaga una necesidad que hemos planteado inicialmente. Para ello, el alumno debe poner en práctica una amplia variedad de conocimientos, habilidades y actitudes para elaborar su producto final. Además, esta estrategia metodológica ayudará al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje. En este sentido, es recomendable el uso de instrumentos de evaluación como el portafolio que aporta información valiosa sobre el aprendizaje del alumno, refuerza la evaluación continua y permite compartir los resultados del aprendizaje.

Complementariamente, el método por proyectos permite integrar otras estrategias activas como el *aprendizaje cooperativo* en la resolución conjunta de tareas, dinamizando las sesiones de clase mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas. En este sentido, es muy importante que los propios alumnos planteen soluciones y alternativas a los conflictos cognitivos que se presenten. Tanto en el aula como en el taller se fomentará un clima que potencie la creatividad del alumnado, el desarrollo de su autoestima personal, la integración de distintos saberes, la asunción de valores éticos y la autonomía personal. Para la creación de los grupos se tendrá en cuenta el tipo de actividad y la complejidad de la misma procurando que dichos grupos heterogéneos desde el punto de vista cognitivo y, en la medida de lo posible, mixtos.

Este año se continuará con la *metodología de clase invertida o flipped classroom* en determinadas unidades didácticas y grupos. Esta metodología permitirá mejorar la eficiencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje ya que el alumno se siente mucho más motivado después de que visualice en casa tantas veces como quiera el video donde el profesor u otro compañero explica los contenidos teóricos para posteriormente poner en práctica en clase lo aprendido y resolver las dudas generadas en la explicación. Por otra parte, el profesor tendrá más tiempo y flexibilidad en la clase para analizar el proceso y evaluar al alumno. Además, el trabajo en equipo se integra perfectamente en esta metodología para potenciar el aprendizaje.

En el aula taller se han creado ambientes claramente diferenciados, una zona de lectura y reflexión, otra de construcción y prototipado y, finalmente, una zona de robótica que permitirá, especialmente, a los alumnos de primer ciclo de ESO trabajar y aprender determinados bloques de la materia mediante la *metodología de aprendizaje por descubrimiento*.

Todas estas metodologías se potenciarán con el uso materiales y recursos didácticos variados, especialmente las TIC, que permiten el acceso a recursos virtuales.

Al igual que lo planificado durante el curso académico 2019/20 y en coordinación con el departamento de inglés, se impartirá parte del currículo de la materia TIC de 4º ESO utilizando como lengua vehicular el inglés. En este sentido, el departamento de inglés no sólo supervisará los contenidos curriculares y los recursos didácticos utilizados, sino que también participará en la evaluación de dicha parte.

La metodología utilizada será CLIL (Content and Language Integrated Learning), metodología que trata de que el aprendizaje de la lengua extranjera se lleve a cabo de una forma natural, motivando a los alumnos y creando un contexto en el que estos puedan disfrutar del aprendizaje de nuevos contenidos a la vez que practican y mejoran su destreza con la lengua extranjera objeto de aprendizaje. Este tipo de metodología se basa en cuatro conceptos conocidos como las 4Cs del currículo:

- *Content*: inmersión en el conocimiento y la comprensión de los contenidos específicos de un área.
- *Communication*: uso de la lengua extranjera como vehículo de comunicación.
- *Cognition*: desarrollo de destrezas cognitivas que relacionen el conocimiento y la lengua.
- *Culture*: Introducción a un contexto cultural que permita ampliar la perspectiva hacia el conocimiento del otro y uno mismo.

Algunas de las destrezas de aprendizaje que se utilizarán en el marco de esta metodología son; *classifying*, es decir, colocar términos en determinados grupos (how many classes of X are there?), *comparing and contrasting*, es decir, buscar diferencias y similitudes (what is X and what is not X?), *creative thinking*, imaginando nuevas ideas (what if...?), etc.

3.1.- Adaptaciones curriculares para la preparación de las pruebas SABER

En el curso 3º ESO (grado 9º) y en 2º bachillerato (grado 12), el profesorado adscrito al departamento trabajará, antes de que se celebre la prueba SABER 9 y 11, aspectos relacionados con la tecnología repasando conceptos que el alumnado ha estudiado en cursos anteriores con el objetivo de mejorar los resultados de la prueba nacional.

4.- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

4.1.- Medidas para alumnado que no superó las evaluaciones durante el curso

Los alumnos que no hayan superado una evaluación deberán realizar una prueba escrita de recuperación de la materia impartida durante la evaluación suspensa. Además, si durante dicha evaluación se hubiera realizado un trabajo práctico de tecnología o informática, es necesario que el alumno lo presente para obtener una evaluación positiva. La calificación de dicha evaluación será la que el alumno obtenga en el examen y en el trabajo, según los criterios de calificación indicados en la presente programación didáctica.

Para los alumnos que, una vez realizadas todas las pruebas y presentado todos los trabajos, no hayan alcanzado los objetivos del período del correspondiente período de evaluación, se propondrá un trabajo de recuperación para reforzar los contenidos trabajados que será valorado para la configuración de la calificación final.

Los alumnos que no hayan superado alguna de las evaluaciones suspensas después de haber hecho las pruebas de recuperación trimestralmente, deberán presentarse a una prueba extraordinaria que se celebrará durante el mes de junio. Por otro lado, el alumnado que habiendo superado la evaluación deseen subir la calificación, podrán también realizar la prueba.

Por último, se estudiará la mejor distribución de los alumnos en el salón de clase, sala de informática o aula taller según disponga el profesor, especialmente aquellos que no hayan superado alguna evaluación, con el fin de poder atender mejor a dicha diversidad. Además, se potenciará el trabajo en equipos lo más heterogéneos posibles, como estrategia para buscar el aprendizaje y la ayuda no solo entre el alumno y el profesor sino entre iguales.

4.2.- Medidas para alumnado con la materia pendiente de cursos anteriores

Aquellos alumnos que, habiendo promocionado, tengan suspensa la asignatura de tecnología del curso anterior, se les hará un seguimiento a lo largo del curso.

Dicho seguimiento consistirá en:

- Una reunión a principio de curso en la que el jefe del departamento en la que se orientará a los alumnos en los requisitos que deben cumplir para superar la materia pendiente.
- El jefe del departamento entregará fichas de resolución de ejercicios y cuestiones basados en los contenidos del curso anterior y que deberán ser entregados por el alumno en el plazo acordado.
- El profesor entregará corregidos dichos ejercicios al alumno y le realizará los comentarios que sean necesarios con el fin de orientar al alumno y que supere satisfactoriamente la prueba escrita.
- Se realizará una prueba escrita sobre los ejercicios proporcionados al alumno. La fecha del examen se informará a través de los tabloneros de anuncios de las aulas en los que haya alumnos pendientes procurando, en la medida de lo posible, comentarlo personalmente.

4.3.- Medidas para alumnado de altas capacidades

En caso de que existan alumnos diagnosticados con un informe psicopedagógico como alumnos de altas capacidades, el profesor programará además de las actividades ordinarias realizadas en clase, actividades de refuerzo y ampliación.

Además, este tipo de alumnado deberá realizar de manera autónoma y guiado por el profesor actividades de investigación y experimentación. La realización de estas tareas, así como su corrección y comunicación del profesor con este tipo de alumnos se realizará, principalmente, a través de la plataforma institucional Moodle (véase imagen mostrada a continuación).

Por otra parte, se procurará que en los trabajos colaborativos los alumnos con altas capacidades, de forma voluntaria, apoyen y tutoricen a compañeros que presenten dificultades en la asignatura.

5.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El artículo 5 de la *Orden ECD/65/2015* establece que los estándares de aprendizaje evaluables son elementos de mayor concreción, observables y medibles y que, en relación con las competencias clave, permitirán graduar el rendimiento o desempeño alcanzado en cada una de ellas.

5.1.- Evaluación inicial

Atendiendo a lo establecido en el artículo 24 de la *Orden ECD/1361/2015, de 3 de julio* al comienzo de cada curso de ESO, los profesores de tecnología que impartan docencia en nivel de primer curso de ESO realizarán una evaluación inicial de dicho alumnado con el fin de detectar el grado de desarrollo alcanzado en los aprendizajes básicos y del dominio de los contenidos y competencias adquiridas en la etapa de primaria. Esta evaluación inicial también se pasará a los alumnos que procedan de sistemas educativos extranjeros escolarizados en cualquier nivel de la ESO. Esta prueba escrita se realizará durante los primeros días de clase y consistirá en actividades y problemas tecnológicos basadas en competencias clave. El resultado de esta prueba inicial, junto con la opinión del equipo docente, permitirá tomar decisiones sobre la elaboración, revisión o posible modificación de la programación didáctica.

5.2.- Evaluaciones parciales y final ordinaria

La evaluación del aprendizaje de los alumnos será *continua*, con el fin de detectar las dificultades en el momento en el que se produzcan, averiguar sus causas y realizar en consecuencia las adaptaciones pertinentes, e *integradora* debido a que es preciso considerar las capacidades generales que están establecidas para toda la etapa de secundaria a través de los objetivos de las diferentes áreas.

Para la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se utilizarán, como aconseja la *orden EDU/65/2015, de 21 de enero* en su artículo 7, procedimientos de evaluación variados que faciliten la evaluación del alumnado como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje y como una herramienta esencial para mejorar la calidad de la educación, tales como:

- *Observación sistemática* del trabajo de los alumnos, que permitirá determinar gracias a instrumentos como registros en el diario del profesor el interés, la motivación, la actitud del alumno y la manera en que adquiere los aprendizajes
- *Pruebas* como las pruebas orales y escritas, mapas conceptuales, cuadernos, rúbricas y el portfolio.

Además, es importante que los instrumentos de evaluación seleccionados nos permitan obtener datos que ofrezcan validez y fiabilidad en la identificación del aprendizaje adquirido por el alumnado.

5.3.- Evaluación extraordinaria

En este apartado se tendrán en cuenta dos posibles situaciones:

- *Recuperación de las evaluaciones*: los alumnos que no hayan superado alguna de las evaluaciones deberán presentarse al examen de recuperación que se programará cada trimestre. Si al final de curso hubiera alguna una evaluación o más no superadas, estos alumnos deberán presentarse al examen final en el mes de junio. Por otro lado, los alumnos que habiendo superado todas las evaluaciones aspiren a mejorar la calificación tendrán la posibilidad de presentarse al examen final realizando el examen completo.
- *Recuperación de la materia de cursos anteriores*: los alumnos que se encuentren cursando ESO y bachillerato y tengan suspensa la materia de tecnología o informática de cursos anteriores deberán superarla a lo largo del curso realizando una serie de ejercicios diseñados por el departamento. Estos ejercicios deberán ser entregados por estos alumnos antes del plazo de entrega establecido.

5.4.- Procesos de autoevaluación y coevaluación

Además de los procedimientos e instrumentos de evaluación mencionados anteriormente, se incorporarán estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros como la *autoevaluación* y la *coevaluación*. Estos modelos de evaluación favorecen el aprendizaje desde la reflexión y valoración del propio alumnado sobre sus dificultades y fortalezas sobre la participación de los compañeros en las actividades de tipo colaborativo y desde la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, se diseñarán rúbricas de evaluación integradas en la plataforma LMS Moodle para que el propio alumnado pueda participar en la evaluación de algunas actividades de aprendizaje.

6.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

6.1.- Para la materia de TECNOLOGÍA de 1º y 3º ESO

Para la calificación de la materia de tecnología de 1º y 3º ESO, se tendrá en cuenta los siguientes instrumentos de evaluación, así como sus pesos para la realización de la media ponderada:

- A. *Cuaderno (20%)*, que será revisado y corregido por el profesor, al menos, una vez al trimestre, aunque preferiblemente se realizará mensualmente. La presentación del cuaderno se realizará cuando el profesor lo determine, aunque se aconseja que este plazo se pacte con el alumno y se tendrá en cuenta en su valoración aspectos como limpieza, orden y presentación, así como la caligrafía, ortografía y correcta expresión escrita. El hecho de no presentar el cuaderno para su corrección supondrá una penalización del 25% de la nota.
- B. *Portafolio (30%)*. El alumno trabajará con asiduidad en el aula taller de tecnología o en la sala de informática y deberá realizar todos los trabajos prácticos programados. Los trabajos realizados en el aula taller y en el aula de informática quedarán alojados en el portafolio electrónico del alumno. Por otro lado, los trabajos en grupo realizados en el taller por los alumnos quedarán registrados mediante fotos y videos en el portafolio del profesor.
- C. *Exámenes (40%)*. Se hará, como mínimo, una prueba objetiva o de desarrollo por evaluación en cada grupo puntuable de 0 a 10 puntos. Si el alumno fuera sorprendido copiando, la calificación del examen será de 0. Para calcular la nota de este apartado se realizará la media aritmética de todas las pruebas de la evaluación. No se hará nota media si en el examen el alumno obtiene una calificación inferior a 3 siendo, en este caso, la calificación máxima de la evaluación un 4.
- D. *Diario de clase (10%)*, donde se registrará la actitud y disposición de los alumnos hacia el trabajo mediante observación sistemática. En este instrumento también se incluirá la asistencia de los alumnos a actividades voluntarias diseñadas por el departamento. La técnica utilizada será la de observación sistemática por parte del profesor y se calificará de 0 a 10 puntos.

Si durante el trimestre no se realizara el proyecto o los trabajos prácticos programados, el peso de este concepto pasará a la prueba escrita (que tendrá un peso del 70%). La nota final de cada evaluación se obtendrá de la media ponderada redondeando el resultado al valor entero inmediatamente superior si la parte decimal es igual o superior a 0,50. Si, por el contrario, el valor decimal es inferior a 0,50, se tomará el valor inmediatamente inferior. Por último, se considerará que el alumno ha aprobado la materia cuando obtenga una nota igual o superior a 5.

Los alumnos que no hayan superado una evaluación deberán realizar una prueba de recuperación que incluirá la materia impartida durante dicha evaluación. El alumno que, después de realizar las pruebas de recuperación, no haya superado una de las evaluaciones, deberá presentarse en el mes de junio a un examen de esa parte de la materia. En el caso de que algún alumno tenga dos o tres evaluaciones suspensas realizará el examen global con toda la materia en junio.

Así mismo, tanto los exámenes realizados para recuperar las evaluaciones como para recuperar toda la materia pueden ser realizados por los alumnos que, habiendo aprobado, deseen subir la calificación. Para obtener la calificación final se realizará la media aritmética de las tres evaluaciones y el examen final.

6.2.- Para las materias de INFORMÁTICA y TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN

Los instrumentos de evaluación que se tendrán en cuenta para la calificación de las materias de informática de 2º y 3º ESO y tecnología de la información y de la comunicación de 4º ESO y 1º y 2º de bachillerato son los siguientes:

- A. *Portfolio electrónico (60%)*, ubicado en la nube donde el alumno almacenará los apuntes de clase y todas las tareas programadas y realizadas en clase (proyectos, mapas conceptuales, análisis de casos, prácticas, fichas, etc.)
- B. *Exámenes (30%)*. Se podrá realizar una prueba objetiva o de desarrollo cada evaluación puntuable de 0 a 10 puntos. Si el alumno fuera sorprendido copiando, la calificación del examen será de 0. No se hará nota media si en el examen el alumno ha obtenido una calificación inferior a 3. En este caso, la calificación máxima de la evaluación será de 4.
- C. *Diario de clase (10%)* donde se registrará la actitud, participación, interés y esfuerzo hacia el trabajo individual y en equipo. En este instrumento también se incluirá la asistencia de los alumnos a actividades voluntarias diseñadas por el departamento. La técnica utilizada será la de observación sistemática por parte del profesor y se calificará de 0 a 10 puntos. Será imprescindible que los alumnos asistan regularmente a clase para obtener una calificación positiva en la materia de informática y TIC.

En el caso de no realizar en alguno de las evaluaciones prueba escrita, su porcentaje pasará al bloque correspondiente al portfolio electrónico (que tendrá un peso del 90%). La nota final de cada evaluación se obtendrá de la media ponderada redondeando el resultado al valor entero inmediatamente superior si la parte decimal es igual o superior a 0,50. Si, por el contrario, el valor decimal es inferior a 0,50, se tomará el valor inmediatamente inferior. Por último, se considerará que el alumno ha aprobado la materia cuando obtenga una nota igual o superior a 5.

Los alumnos que no hayan superado alguna de las evaluaciones deberán realizar los ejercicios o prácticas que no haya entregado a tiempo o que no haya superado. Si, después de esto, suspende una evaluación deberá presentarse en el mes de junio a un examen de esa parte de la materia. En el caso de que algún alumno tenga dos o tres evaluaciones suspensas realizará el examen global con toda la materia en junio. Así mismo, tanto los exámenes realizados para recuperar las evaluaciones como para recuperar toda la materia pueden ser realizados por los alumnos que, habiendo aprobado, deseen subir la calificación. Para obtener la calificación final se realizará la media aritmética de las tres evaluaciones y el examen final.

7.- RECURSOS DIDÁCTICOS

La situación en la que se encontraba el departamento de tecnología y, en particular, el aula taller al comienzo del curso 2015/16 se puede calificar como lamentable. Desde entonces se vienen realizando importantes mejoras que permiten, actualmente, el normal funcionamiento de las clases. Entre estas mejoras podemos destacar; alicatado y enchapado de los mesones, retirada de las verjas metálicas y material (en muy mal estado) y pintado de paredes para saneamiento, piso laminado en oficina del departamento y en la zona de lectura del aula taller, decoración con diseños tecnológicos, embutido de canaletas, etc.

En la nueva disposición del aula taller, se pueden destacar tres ambientes claramente diferenciados:

- Zona de robótica, en la que se encontrará una pista de 4 x 2 metros donde los alumnos podrán probar los robots y realizar competencias y cuatro computadores de mesa, con acceso a internet y con el software necesario para programar los robots.
- Zona de taller, donde los alumnos podrán trabajar en cuatro mesas con placas de prototipado y realizar operaciones básicas de montaje de proyectos.
- Zona de lectura, zona de lectura de libros de ámbito científico y tecnológico y de análisis de objetos tecnológicos.



Vista del aula taller de tecnología. En primer término, la zona de lectura y los computadores correspondientes a la zona de robótica, a la izquierda la zona de construcción y al fondo, la pista de competencias.

Por otro lado, el departamento cuenta con los siguientes materiales y recursos didácticos:

- En el aula taller:
 - Un cañón de video y pizarra
 - Equipamiento didáctico necesarios para la realización de proyectos técnicos (herramientas, mesas de taller, tornillos de banco, etc.)
 - Cuatro computadores portátiles con software general (sistemas operativos, procesador de texto, hojas de cálculo, de presentaciones, etc.) y específico de la materia (Scratch, crocodile clips, simuladores de robótica, etc)
 - Cinco computadores de sobremesa con software genérico y específico de la materia
 - Robots de Lego (2) y MBot (2) y BQ (1) y kits de robótica con placas Arduino (2)
- El aula de informática²:
 - Treinta computadores, una impresora, un cañón digital y una pizarra convencional.
 - Software general (sistemas operativos, procesador de texto, hojas de cálculo, de presentaciones, etc.) y específico de la materia (Scratch, App Inventor, Crocodile clips, simuladores de robótica, etc.)

Los alumnos trabajarán, en general, con los apuntes, notas y fichas didácticas elaboradas por el profesor y que podrán descargar de la plataforma digital. Se permitirá, de acuerdo a las normas institucionales, el uso de celulares y tabletas digitales propiedad de los alumnos cuando el profesor considere necesario el uso de estas herramientas para el tipo de actividades que se realizarán y, obviamente, dé permiso a los estudiantes.

² El aula de informática, aunque no depende directamente del departamento de tecnología, es usado mayoritariamente por el profesorado adscrito debido a las características de sus materias.

8.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

El departamento de tecnología propondrá actividades que sirvan de esfuerzo o ampliación de las tareas desarrolladas en el aula para el logro de las mismas y la adquisición de competencias abordando los trabajos de manera integrada que implica la participación de todo el alumnado. Para la planificación de este tipo de actividades se ha tenido en cuenta la oferta que ofrece el entorno más cercano al centro educativo:

Actividades programadas	Fecha prevista para realización	Cursos a los que afecta	En colaboración con	Profesores responsables
Visita técnica a una <i>industria tecnológica</i> de Bogotá (por determinar)	3º trimestre	3º ESO		Rubén Pajares Pescador
Visita a la <i>Universidad de los Andes y Konrad Lorenz</i> para visitar proyectos tecnológicos (robótica educativa) que están realizando	3º trimestre	4º ESO		Rubén Pajares Pescador
Visita a las <i>instalaciones de maloka</i> , programa que fomenta la pasión por el aprendizaje de las ciencias y la tecnología	3º trimestre	2º ESO		Rubén Pajares Pescador
Participación en competencias de <i>robótica educativa</i>	2º y 3º trimestre	3º ESO		Rubén Pajares Pescador

Antes de realizar las visitas planificadas, se informará a los alumnos implicados de los aspectos relevantes que se van a encontrar y, en el aula, se realizarán actividades que promuevan su curiosidad y aumente su motivación. Se intentará, en la medida de lo posible, coordinarse con otros departamentos que puedan tener cierta relación con las actividades planificadas para optimizar la explotación didáctica de las mismas.

Durante la visita se prepararán, si fuera necesario, guías de observación con cuestiones que permitan el seguimiento y comprensión de los distintos procesos e instalaciones. Por último, después de la visita se realizarán en el aula actividades de puesta en común de conclusiones y evaluación del interés y pertinencia de la actividad realizada.

Por otra parte, el departamento de tecnología participará en diversas comisiones y proyectos del centro organizadas para el curso 2020/21.

- Comisión TIC
- Mediación escolar (coordinación)
- Proyecto Frontera
- Proyecto de automatización y robotización (coordinación)

9.- COORDINACIÓN

9.1.- Coordinación vertical

De acuerdo con lo indicado en el artículo 11 de la *Orden ECD/1361/2015*, de 3 de julio, es necesario coordinar proyectos educativos en centros de educación primaria y secundaria que compartan alumnado con el objetivo de favorecer la transición entre etapas.

El departamento de tecnología participará con la maestra especialista de inglés de la etapa de primaria en la formación de alumnos de 4º, 5º y 6º de primaria en la edición y gestión de weblogs como herramienta didáctica utilizando el inglés como lengua vehicular. Además, el departamento de tecnología colaborará con el equipo docente de infantil y primaria con actividades relacionadas con la robótica. La colaboración consistirá en la preparación de recursos didácticos que permitan al alumno mediante una metodología por descubrimiento, comprender los mecanismos más sencillos de robots sencillos.

Por otra parte, se ha programado que el departamento de tecnología realice una actividad relacionada con la programación informática (*Scratch™*) y robótica educativa con alumnos de educación primaria en colaboración con los respectivos coordinadores y profesores de nivel.

9.2.- Coordinación con otros departamentos didácticos

El departamento de tecnología colaborará activamente en la parte técnica del *IV Festival internacional de cine educativo* organizado por el departamento de inglés. En este sentido, se realizarán intervenciones didácticas con los grupos de 4º ESO, utilizando el inglés como lengua vehicular, en colaboración con la jefatura del departamento de inglés. Los contenidos que se trabajarán versarán sobre edición y gestión de weblogs y material multimedia y edición digital de video y sonido.

Se ha previsto la colaboración con el departamento de francés en la lectura de varios libros de índole tecnológico en idioma francés en el grupo de 2º de bachillerato. En este sentido, tanto la Sra. jefa del departamento de francés como del departamento de tecnología realizarán la evaluación conjunta de estos alumnos utilizando el francés como lengua vehicular.

10.- CONTRIBUCIÓN A PLANES INSTITUCIONALES

10.1.- Plan lector y de ortografía

Uno de los elementos transversales que se han de tener en cuenta en nuestra programación es la comprensión y la expresión oral y escrita, tal y como establece el artículo 6 del *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre*. En este sentido, desde el departamento de tecnología se realizarán las siguientes acciones con el fin de fomentar la mejora de la capacidad lectora, así como la expresión oral y escrita de los alumnos:

1. Habilitación de una parte del aula taller de tecnología para que los alumnos encuentren un lugar agradable para la lectura de material relacionado con la ciencia y la tecnología.
2. Lectura obligatoria de artículos de divulgación científica y los siguientes libros relacionados con la ciencia y tecnología que se enmarcan dentro del plan de lectura del centro:
 - a. *Vidas geniales de la ciencia*. Luca Novelli. Editorial Editex. (1º ESO)
 - b. *Momentos estelares de la ciencia*. Isaac Asimov. (3º y 4º ESO)

Después de esta lectura, los alumnos trabajarán una *ficha de lectura* que versará sobre:

1. Estructura y resumen de la obra.
 2. Hitos, conceptos o aspectos tecnológicos que aparecen en la obra.
 3. Opinión personal sobre la obra y sobre tu experiencia al realizar el trabajo.
3. Elaboración del cuaderno de clase con los apuntes resumidos y las actividades propuestas por el profesor realizadas y corregidas. Al menos una vez al mes, el profesor corregirá el cuaderno no solo para el control del trabajo del alumnado, sino también para la evaluación y calificación del mismo. Las faltas de ortografía cometidas por los alumnos implican su repetición diez veces en el cuaderno.
 4. Elaboración por parte de los alumnos de esquemas sobre los contenidos del tema que se desarrolla en cada momento. Para ello se podrán emplear técnicas relacionadas con el desarrollo de mapas mentales y conceptuales ayudados por herramientas tecnológicas como *FreeMind*, *Coogole* o *CMap Tools* (en este último caso, existe la posibilidad de realizar dichos mapas conceptuales mediante una estrategia colaborativa).
 5. Uno de los principales objetivos de trabajo tanto en la materia de tecnología e informática tiene relación con el desarrollo de estrategias de búsqueda, filtrado, almacenamiento y procesado de la información contenida en Internet, con el fin de desarrollar la competencia de aprender a aprender y de las habilidades características de la alfabetización informacional en los contextos digitales.

Por último, y de acuerdo al plan de ortografía acordado en la comisión de coordinación pedagógica, se tendrá en cuenta los siguientes criterios en todos los trabajos escritos presentados:

- 1º de ESO → 0,20 por falta de ortografía cometida.
- 2º y 3º de ESO → 0,25 por falta de ortografía cometida
- 4º ESO y Bachillerato → 0,30 por falta de ortografía cometida

No obstante, como máximo se penalizarán 2 puntos.

10.2.- Plan TIC

La utilización de las TIC en la materia de tecnología e informática no sólo es un aspecto fundamental en el desarrollo del aprendizaje, sino también como herramienta de indagación, búsqueda y aprendizaje. En este sentido, las TIC se potenciará en dos entornos:

- Dentro del aula mediante el uso de internet abordando ejercicios y problemas.
- Fuera del aula, ya que internet ofrece una oportunidad para que los alumnos puedan ampliar sus conocimientos en entornos no formales. El profesor que imparta la materia de tecnología e informática asegurará que los alumnos que no tengan acceso a dicha herramienta puedan desarrollar igualmente todos los contenidos.

A continuación, se describe de forma más detallada cómo el profesorado del departamento de tecnología integrará las nuevas tecnologías dentro de su práctica docente:

- ◇ Utilización de programas informáticos:
 - *Procesador de textos* para elaborar apuntes, exámenes, fichas de actividades, etc.
 - *Hojas de cálculo* con el fin de registrar y calcular calificaciones.
 - Software específico de la materia (programas de dibujo, tratamiento de imagen, edición de páginas web, electricidad, etc) con los que los alumnos trabajarán en el aula de informática.
 - Los alumnos emplean herramientas ofimáticas para la realización de trabajos.
 - Se utilizan la plataforma del centro para el registro de calificaciones, faltas de asistencia y retrasos.
 - EDICO 3.0., hoja de cálculo que funciona como cuaderno del profesor y que facilita calcular la calificación de las materias y evaluar las competencias adquiridas por parte de los alumnos.
 - CoRubrics, plantilla alojada en la nube que facilitará la evaluación colaborativa por rúbricas.

- ◇ Internet como fuente de información:
 - Uso de internet como fuente de información para el profesor para la elaboración de apuntes, prácticas, etc. y realización de trabajos o tareas para los alumnos.
 - Complemento de las explicaciones del profesor mostrando recursos multimedia (imágenes, vídeos, animaciones, sonidos) a través del proyector digital o alojándolo en la plataforma.
 - Utilización de Internet para la preparación de actividades extraescolares (programar lugares a visitar, contactar, preparación de guías didácticas que se utilizarán durante la visita, etc.)
 - Acceso a sitios web donde los alumnos pueden completar la información presentada en clase.
 - Selección de actividades interactivas (Hot potatoes, JClic, etc.)
 - Utilización de webquest para trabajar y reforzar contenidos del currículo.
 - Elaboración de sitios web, blogs, wikis, etc con las que se trabajan contenidos curriculares.
 - Elaboración de material en soporte electrónico individual o colectivamente (mapas conceptuales, presentaciones, webs, vídeos, póster multimedia, etc.) con objeto de poder compartir y apoyar discursos en los que comuniquen al resto de compañeros lo que han aprendido durante el proceso de enseñanza.
 - Implementación del entorno personal de aprendizaje (PLE) del alumno que permita al alumno aprender contenidos de la materia de forma autónoma.

- ◇ Internet como medio de comunicación:
 - Utilización de un gestor de contenidos Moodle del colegio y Google App para estar en contacto con los alumnos (resolución de dudas, comunicación, entrega y calificación de tareas, etc.)
 - Utilización de las herramientas contenidas dentro de un aula virtual (mensajería interna, foros, contenidos, calendario, etc.)

11.- CONTRIBUCIÓN A LA CULTURA EMPRENDEDORA

La contribución a la autonomía e iniciativa personal se centra en el modo particular que proporcionan las materias del departamento para abordar los problemas tecnológicos de manera autónoma y creativa, se incide en la reflexión de las diferentes alternativas y se analizan las consecuencias de las decisiones tomadas en el proceso.

Las diferentes fases del *proceso tecnológico* contribuyen a aspectos de esta competencia: el planteamiento adecuado de los problemas, la elaboración de ideas que son analizadas desde distintos puntos de vista para elegir la solución más adecuada; la planificación y ejecución del proyecto; la evaluación del desarrollo del mismo y del objetivo alcanzado y, por último, la realización de propuestas de mejora. A través de esta vía se ofrecen muchas oportunidades para el desarrollo de cualidades personales como la iniciativa, el espíritu de superación, la perseverancia frente a las dificultades, la autonomía y la autocrítica, contribuyendo al aumento de la confianza en uno mismo y a la mejora de su autoestima.

Por otra parte, el *estudio metódico de objetos, sistemas o entornos tecnológicos* proporciona habilidades y estrategias cognitivas y promueve actitudes y valores necesarios para el aprendizaje.

En particular, en el caso de la *programación Informática y robótica educativa* se impulsa un aprendizaje práctico basado en la superación de retos, favoreciendo así el desarrollo de habilidades de investigación, reflexión, toma de decisiones, creatividad, emprendimiento, aumento de la motivación y autonomía ya que a partir de un enunciado y tras haber diseñado soluciones para acciones de menor complejidad, deben comprender el nuevo reto planteado y buscar una solución adecuada, consiguiendo así tomar la responsabilidad de aprender y comprobar el interés y la utilidad de lo que va diseñando.

12.- PROCEDIMIENTOS DE INFORMACIÓN AL ALUMNADO Y FAMILIAS

Atendiendo a lo establecido en el artículo 37 de la *Orden ECD/1361/2015*, de 3 de julio, la programación didáctica estará disponible en el sitio web institucional para todos los miembros de la comunidad educativa del CCEE Reyes Católicos, principalmente, para el alumnado y las familias.

Como se ha indicado anteriormente, todos los alumnos y padres o tutores serán informados de los contenidos, procedimientos y criterios de evaluación y calificación, así como de los estándares de aprendizaje evaluables y procedimientos de recuperación de las materias alojando un archivo en todos los cursos creados en la plataforma Moodle.

En aquellas materias en la que se haya establecido el cuaderno como instrumento de evaluación, estos criterios de evaluación y calificación quedarán anexados al cuaderno del alumno y estarán permanentemente disponibles en el tablón de anuncios del aula taller de tecnología y de la sala de informática del centro.

13.- PROCEDIMIENTOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

El departamento de tecnología, tal como establece el artículo 22 y 23 de la *Orden ECD/1361/2015* de 3 de julio, evaluará no solo la programación didáctica, sino también los procesos de enseñanza y práctica docente. Para ello, presentamos tres cuestionarios dirigidos al profesorado y alumnado que van a facilitar esta tarea, que se adjunta en el *anexo I* de la presente programación:

- Un primer cuestionario está dirigido a la autoevaluación del profesor y recoge un amplio abanico de indicadores sobre distintos aspectos de la práctica docente y que han sido agrupados en tres bloques que son la planificación, la realización y la evaluación del alumno.
- Un segundo cuestionario está dirigido a los alumnos y tiene como finalidad la evaluación de la práctica docente desde la percepción que tiene de esta el discente.
- Un tercer cuestionario, también dirigido a los alumnos, para que ellos también reflexionen sobre su papel en el proceso de aprendizaje.

ANEXO I

PRIMER CUESTIONARIO AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

I. PLANIFICACIÓN

		1	2	3	4
1	Realizo la programación de mi actividad educativa teniendo como referencia el Proyecto Curricular de Etapa y, en su caso, la programación de área.				
2	Planteo los objetivos didácticos de forma que expresan claramente las competencias que mis alumnos y alumnas deben conseguir.				
3	Selecciono y secuencio los contenidos con una distribución y una progresión adecuada a las características de cada grupo de alumnos.				
4	Adopto estrategias y programo actividades en función de los objetivos, de los distintos tipos de contenidos y de las características de los alumnos.				
5	Planifico las clases de modo flexible, preparando actividades y recursos ajustado lo más posible a las necesidades e intereses de los alumnos.				
6	Establezco, de modo explícito, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y autoevaluación.				
7	Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con el resto del profesorado.				

Observaciones y propuestas de mejora

- 1 (Nunca)
- 2 (Pocas veces)
- 3 (Casi siempre)
- 4 (Siempre)

II. REALIZACIÓN

		1	2	3	4
Motivación inicial de los alumnos					
1	Presento y propongo un plan de trabajo, explicando su finalidad, antes de cada unidad.				
2	Planteo situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar.				

Motivación a lo largo de todo el proceso

3	Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado.				
4	Comunico la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad, aplicación real.				
5	Doy información de los progresos conseguidos así como de las dificultades encontradas.				

Presentación de los contenidos

6	Relaciono los contenidos y actividades con los conocimientos previos de mis alumnos.				
7	Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema (índices, mapas conceptuales, esquemas, etc.)				
8	Facilito la adquisición de nuevos contenidos intercalando preguntas aclaratorias, sintetizando, ejemplificando, etc.				

Actividades en el aula

9	Planteo actividades variadas, que aseguran la adquisición de los objetivos didácticos previstos y las habilidades y técnicas instrumentales básicas.				
10	En las actividades que propongo existe equilibrio entre las actividades individuales y trabajos en grupo.				

Recursos y organización del aula

11	Distribuyo el tiempo adecuadamente: (breve tiempo de exposición y el resto del mismo para las actividades que los alumnos realizan en la clase).				
12	Adopto distintos agrupamientos en función de la tarea a realizar, controlando siempre que el clima de trabajo sea el adecuado				
13	Utilizo recursos didácticos variados (audiovisuales, informáticos, etc.), tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos.				

Instrucciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas de los alumnos

14	Compruebo que los alumnos han comprendido la tarea que tienen que realizar: haciendo preguntas, haciendo que verbalicen el proceso, etc.				
15	Facilito estrategias de aprendizaje: cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, problemas y me aseguro la participación de todos				

Clima del aula		1	2	3	4
16	Las relaciones que establezco con mis alumnos dentro del aula son fluidas y desde unas perspectivas no discriminatorias.				
17	Favorezco la elaboración de normas de convivencia con la aportación de todos y reacciono de forma ecuánime ante situaciones conflictivas.				
18	Fomento el respeto y la colaboración entre los alumnos y acepto sus sugerencias y aportaciones.				

Seguimiento/ control del proceso de enseñanza-aprendizaje

19	Reviso y corrijo frecuentemente los contenidos y actividades propuestas dentro y fuera del aula.				
20	Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas.				
21	En caso de objetivos insuficientemente alcanzados propongo nuevas actividades que faciliten su adquisición.				
22	En caso de objetivos suficientemente alcanzados, en corto espacio de tiempo, propongo nuevas actividades que faciliten un mayor grado de adquisición.				

Atención a la diversidad

23	Tengo en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos y en función de ellos, adapto los distintos momentos del proceso de enseñanza- aprendizaje				
24	Me coordino con profesores de apoyo, para modificar contenidos, actividades, metodología, recursos, etc. y adaptarlos a los alumnos con dificultades.				

Observaciones y propuestas de mejora

III. EVALUACIÓN

		1	2	3	4
1	Tengo en cuenta el procedimiento general para la evaluación de los aprendizajes de acuerdo con la programación de área.				
2	Aplico criterios de evaluación y criterios de calificación en cada uno de los temas de acuerdo con la programación de área.				
3	Realizo una evaluación inicial a principio de curso.				
4	Utilizo suficientes criterios de evaluación que atiendan de manera equilibrada la evaluación de los diferentes contenidos.				
5	Utilizo sistemáticamente procedimientos e instrumentos variados de recogida de información sobre los alumnos.				
6	Habitualmente, corrijo y explico los trabajos y actividades de los alumnos y, doy pautas para la mejora de sus aprendizajes.				
7	Utilizo diferentes técnicas de evaluación en función de la diversidad de alumnos, de las diferentes áreas, de los temas, de los contenidos...				
8	Utilizo diferentes medios para informar a padres, profesores y alumnos (sesiones de evaluación, boletín de información, entrevistas individuales) de los resultados de la evaluación.				

Observaciones y propuestas de mejora

RESUMEN DE LA AUTOEVALUACIÓN (para entregar al jefe de departamento)

PROFESOR _____

RESUMEN Y VALORACIÓN	Ptos	Valoración Personal
Planificación. (28)		
Motivación inicial de los alumnos. (8)		
Motivación a lo largo de todo el proceso. (12)		
Presentación de los contenidos. (12)		
Actividades en el aula. (8)		
Recursos y organización del aula. (12)		
Instrucciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas de los alumnos. (8)		
Clima del aula. (12)		
Seguimiento/ control del proceso de enseñanza-aprendizaje. (16)		
Atención a la diversidad. (8)		
Evaluación. (32)		

Segundo Cuestionario
CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO

NOMBRE Y APELLIDOS:	
CURSO:	FECHA:.....

Esta autoevaluación es una herramienta para mejorar la enseñanza en el instituto.
 Tu sinceridad es importante.

A) SECCIÓN I: CALIDAD DEL TRABAJO REALIZADO

Los números indican gradación de menor a mayor.

FACTOR EVALUADO	EVALUACIÓN			
	1	2	3	4
Hago siempre los trabajos que mi profesor/a me indica.				
Entrego mis trabajos según las indicaciones dadas por el profesor/a y en la fecha acordada.				
Participo activamente (aporto ideas, ayudo a resolver problemas, realizo mi parte de las actividades) en los trabajos propuestos en equipo.				
Pregunto al profesor/a los temas que no llego a entender.				
Dedico parte de mi tiempo libre para pedir ayuda al profesor/a.				
Estoy satisfecho/a de mi trabajo.				
Las calificaciones obtenidas en mis evaluaciones son justas				

B) SECCIÓN II: ACTITUD FRENTE AL TRABAJO

FACTOR EVALUADO	EVALUACIÓN			
	1	2	3	4
Asisto regularmente a clase.				
Entro tarde a clase de forma regular.				
Justifico mis retrasos y faltas de asistencia ante el profesor/a y el tutor/a.				
Me preocupo por ponerme al día en la asignatura cuando falto a clase.				
Mi conducta y actitudes en clase son adecuadas.				
Observo y respeto las normas y reglas establecidas en el centro y en el aula.				
Observo y respeto las normas y reglas establecidas por los profesores/as.				
Acepto responsabilidades.				
Tengo una actitud positiva hacia el aprendizaje.				
Me molesta que me digan los fallos que cometo.				
Influyo en crear un clima agradable y de respeto en clase y en el instituto.				
Considero que estoy aprendiendo (indica las asignaturas en las que crees aprender más)				
Los conocimientos que adquiero en una materia los aplico o los relaciono con otras				

Tengo sugerencias que creo que ayudarían a que los resultados académicos de los alumnos/as mejoraran (para poder entenderte y tomar en cuenta tus aportaciones, intenta ser lo más claro posible).

Tercer Cuestionario
CUESTIONARIO EVALUACIÓN DEL ALUMNO

1. CUMPLIMIENTO DE LAS OBLIGACIONES	1	2	3	4
Presenta y analiza las diversas teorías, métodos, procedimientos, etc.				
Cumple adecuadamente el horario de clase				
2. INFRAESTRUCTURAS				
Las dotaciones e infraestructuras docentes (Laboratorios, Talleres, Biblioteca, etc.) son adecuadas.				
3. PROGRAMA				
Da a conocer el programa (objetivos, contenidos, metodología, evaluación, etc.), a principio de curso.				
Los temas se desarrollan a un ritmo adecuado.				
Explica ordenadamente los temas.				
El temario te ha aportado nuevos conocimientos.				
Se han dado todos los temas programados				
La materia te parece asequible.				
4. METODOLOGÍA				
Cuando introduce conceptos nuevos, los relaciona, si es posible, con los ya conocidos.				
Explica con claridad los conceptos en cada tema				
En sus explicaciones se ajusta bien al nivel de conocimiento de los alumnos.				
Procura hacer interesante la asignatura				
Se preocupa por los problemas de aprendizaje de sus alumnos.				
Clarifica cuales son los aspectos importantes y cuales los secundarios.				
Ayuda a relacionar los contenidos con otras asignaturas.				
Facilita la comunicación con los alumnos.				
Motiva a los alumnos para que participen activamente en el desarrollo de la clase.				
Consigue transmitir la importancia y utilidad que la asignatura tiene para las actividades futuras y desarrollo profesional del alumno.				
Marca un ritmo de trabajo que permite seguir bien sus clases.				
5. MATERIALES				
Los materiales de estudio (textos, apuntes, etc..) son adecuados.				
Fomenta el uso de recursos (bibliográficos o de otro tipo) adicionales a los utilizados en la clase y me resultan útiles.				
La utilización de material como retroproyector, video, ordenador, etc. facilita la comprensión de la materia.				
Utiliza con frecuencia ejemplos, esquemas o gráficos, para apoyar las explicaciones.				

6. ACTITUD DEL PROFESOR	1	2	3	4
Es respetuoso/a con los estudiantes.				
Se esfuerza por resolver las dificultades que tenemos los estudiantes con la materia.				
Responde puntualmente y con precisión a las cuestiones que le planteamos en clase sobre conceptos de la asignatura u otras cuestiones.				
7. EVALUACIÓN				
Conozco los criterios y procedimientos de evaluación en esta materia.				
En esta asignatura tenemos claro lo que se nos va a exigir				
Corrige los exámenes en clase				
Los exámenes se ajustan a lo explicado en clase				
La calificación final es fruto del trabajo realizado a lo largo de todo el curso (trabajos, intervenciones en clase, exámenes,...).				
Coincide la nota obtenida con la esperada.				
8. BUENAS PRÁCTICAS				
Imparte suficientes clases prácticas de pizarra.				
Realiza suficientes prácticas de laboratorio relacionadas con el contenido de la asignatura.				
Las clases prácticas son un buen complemento de los contenidos teóricos de la asignatura.				
Considero que los recursos materiales utilizados en las prácticas son suficientes.				
9. SATISFACCIÓN				
En general, estoy satisfecho/a con la labor docente de este/a profesor/a.				
Considero que la materia que imparte es de interés para mi formación.				
Considero que he aprendido bastante en esta asignatura.				
He dedicado comparativamente más esfuerzo a esta asignatura que a otras asignaturas				
Consiguió aumentar mi interés por esta materia.				

- 1- Muy malo.
- 2- Malo.
- 3- Bueno.
- 4- Muy Bueno.

RESUMEN DE LA EVALUACIÓN

CURSO _____ GRUPO _____

PROFESOR _____

MATERIA _____

		Media Puntos Obtenidos
Cumplimiento de las obligaciones	12	
Infraestructuras	4	
Programa	24	
Metodología	44	
Materiales	16	
Actitud del profesor	12	
Evaluación	24	
Buenas prácticas	16	
Satisfacción	20	

ANEXO II

EXAMEN TIPO. MATERIA: TECNOLOGÍA 1º ESO (Grado 7)

1.- Para las siguientes actividades, indica si son tecnológicas, científicas o técnicas:

1. Diseñar un puente para cruzar un río.
2. Fabricar una estantería.
3. Diseñar un motor con mejor rendimiento para vehículos.
4. Estudiar los efectos de las ondas electromagnéticas sobre la salud.
5. Invención de la imprenta por Gutenberg
6. Estudiar cómo se transmiten las ondas de radio a través del espacio.
7. Diseño de chip electrónicos para ordenadores.
8. Describir el funcionamiento del ADN humano.
9. Realizar un programa informático.
10. Tallar una escultura en madera.

2.- En las siguientes imágenes se observan situaciones con problemas prácticos. Para cada una de ellas, define el problema y siguiendo las fases del proceso tecnológico, propón dos soluciones lo más innovadoras posibles.



a)

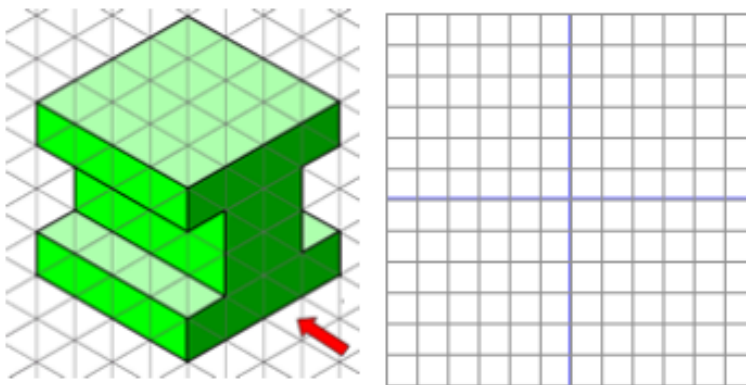
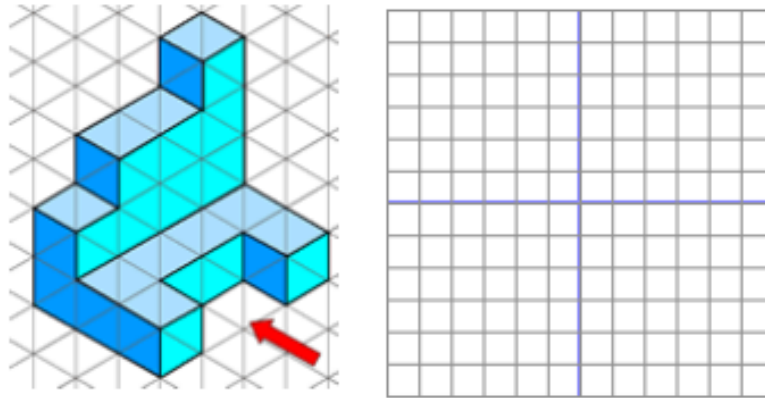


b)

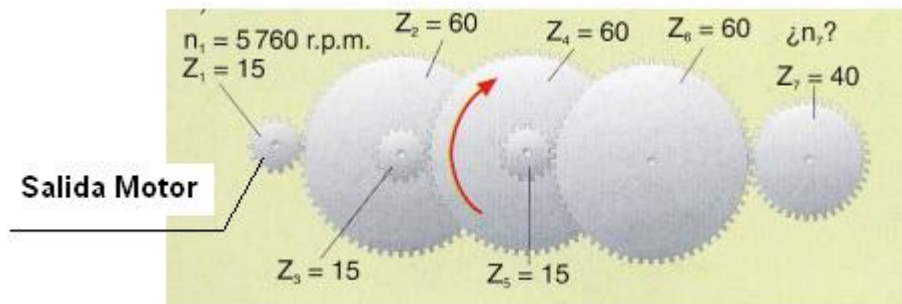


3.- ¿Crees que los científicos y los ingenieros que hacen que la tecnología avance y se construyan nuevos objetos, se produzcan más alimentos, etc., son los responsables del agotamiento de los recursos, la contaminación, las diferencias sociales entre las personas y las naciones, etc.? Razona tu respuesta (máximo 250 palabras). Se valorará claridad y brevedad.

4.- Dibuja las tres vistas principales (alzado, planta y perfil) de cada una de las figuras mostradas a continuación. (Ten en cuenta que la flecha indica la dirección del alzado).



5.- Cuando abrimos el capot de un carro vemos que el primer engranaje está unido a la salida del motor. Si conectamos el engranaje 7 con las ruedas del carro, ¿cuál será la velocidad de dichas ruedas?



6.- Calcula el coste de la energía eléctrica consumida al cabo de un mes (30 días) por una televisión y una plancha, suponiendo que el televisor tiene 720 w de potencia y funciona una media de 5 horas diarias, mientras que la plancha tiene una potencia de 1750 w y funciona 1 hora al día. DATEO: el precio del KWh es de 1000 pesos colombianos.

7.- Contesta Verdadero o Falso:

	V	F
La resistencia R, mide la oposición que presentan los conductores al paso de la corriente. Se mide en amperios (A).		
El voltaje V, es la cantidad de carga que pasa por un circuito en un punto por un segundo. Se mide en ohmios (V).		
La intensidad I, es la energía por unidad de carga que hace que las cargas circulen por el circuito entre dos puntos. Se mide en amperios (A).		
El núcleo del átomo está formado por neutrones y electrones		

8.- Elige la respuesta correcta:

8.1. Una corriente eléctrica es continua cuando:

- a. Siempre tiene el mismo sentido.
- b. Cambia continuamente de sentido.
- c. Cambia continuamente de valor.

8.2. La corriente eléctrica es:

- a. El número de electrones que hay en un circuito eléctrico.
- b. El movimiento de electrones a través de un conductor.
- c. La cantidad de electrones que pasa por un conductor en un segundo

8.3. La tensión eléctrica es:

- a. La cantidad de carga eléctrica que circula a través de un conductor en un segundo.
- b. La causa que provoca la fuerza eléctrica capaz de producir el movimiento de electrones a través de un conductor.
- c. La cantidad de electrones de un circuito.

8.4. Si conectamos dos bombillas en paralelo a una pila:

- a. Dan más luz que si las conectamos en serie.
- b. Funcionan a menos tensión que si las conectamos en serie.
- c. Consumen menos energía que si las conectamos en serie.

8.5. En un circuito con receptores en serie:

- a. Todos los receptores reciben la misma tensión.
- b. La tensión total es la suma de las tensiones de cada receptor.
- c. Recibe más tensión el receptor con menor resistencia.

8.6. En un circuito con receptores en paralelo:

- a. Todos los receptores reciben la misma tensión.
- b. La tensión total es la suma de las tensiones de cada receptor.
- c. Recibe más tensión el receptor con menor resistencia.

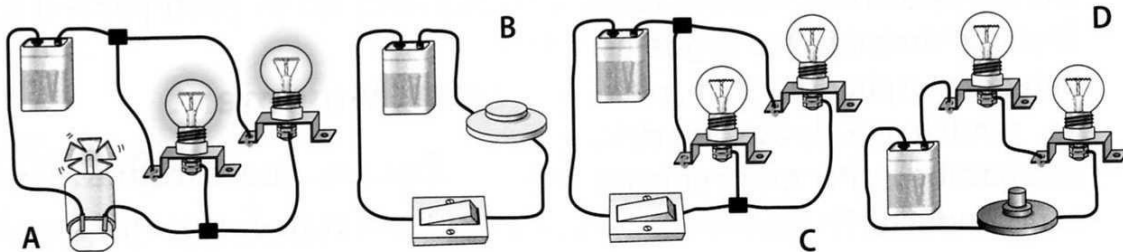
8.7. Si una bombilla consume 24 w funcionando a una tensión de 12 v, el valor de la intensidad es:

- a. 12 A.
- b. 2 A.
- c. 0,5 A.

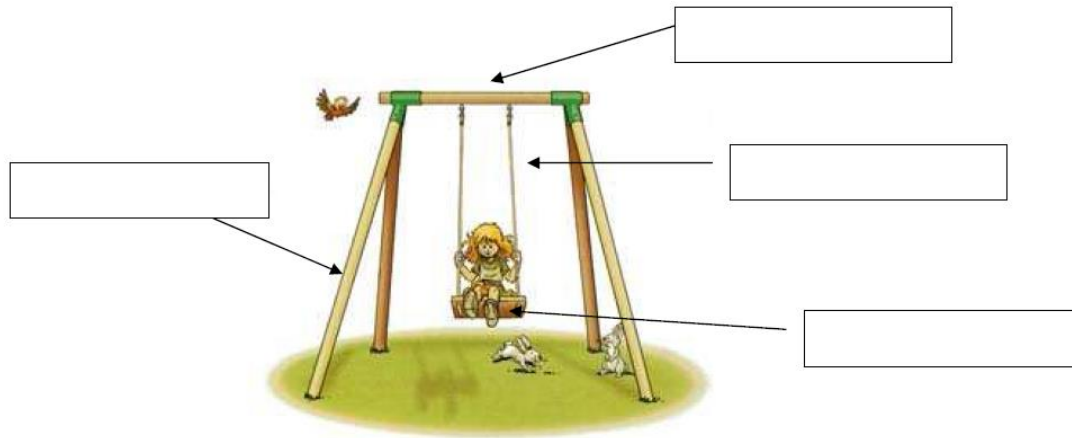
8.8. Según la ley de Ohm, cuando en un circuito...

- a. ...aumentamos la tensión, disminuye la intensidad.
- b. ...aumentamos la resistencia, aumenta la intensidad.
- c. ...aumentamos la tensión, aumenta la intensidad.

9.- Representa con símbolos los siguientes circuitos:



10.- En un columpio, identifica los esfuerzos a que están sometidos los elementos de su estructura.



11.- ¿Cómo conseguirías que las siguientes figuras no se deformen?



EXAMEN TIPO. MATERIA: INFORMÁTICA
2º ESO (Grado 8)

1.- En el procesador de textos de tu equipo informática, debes realizar un documento similar al que aparece a continuación, utilizando todas las herramientas informáticas estudiadas en clase:

Dos sondas espaciales, la MRO de la NASA y la Venus Express de la ESA viajan en direcciones opuestas hacia dos planetas del sistema solar interno, Marte y Venus, respectivamente.

Ambos vehículos han recorrido ya la mayor parte de su trayectoria hacia su destino y realizan sus últimas maniobras de corrección orbital para asegurar su llegada.

La sonda espacial Mars Reconnaissance Orbiter prosigue su acercamiento al planeta Marte.

A principios de febrero, el equipo que opera con el vehículo iniciaba la transición entre la denominada fase de crucero y fase de aproximación.

Durante los próximos días la sonda deberá realizar nuevas correcciones de trayectoria para asegurar una llegada exitosa al Planeta Rojo

Dos sondas espaciales, la MRO de la NASA y la Venus Express de la ESA viajan en direcciones opuestas hacia dos planetas del sistema solar interno, Marte y **Venus**, respectivamente.

Ambos vehículos han recorrido ya la mayor parte de su trayectoria hacia su destino y realizan sus últimas maniobras de corrección orbital para asegurar su llegada.

La sonda espacial Mars Reconnaissance
Orbiter prosigue su acercamiento al planeta
Marte.

A principios de febrero, el equipo que opera con el
vehículo iniciaba la transición entre la denominada fase
de crucero y fase de aproximación.

Durante los próximos días la sonda deberá realizar nuevas correcciones de trayectoria
para asegurar una llegada exitosa al Planeta Rojo

Dos sondas espaciales, la MRO de la NASA y la Venus Express de la ESA viajan en direcciones opuestas hacia dos planetas del sistema solar interno, Marte y Venus, respectivamente.

Ambos vehículos han recorrido ya la mayor parte de su trayectoria hacia su destino y realizan sus últimas maniobras de corrección orbital para asegurar su llegada.

La sonda espacial Mars Reconnaissance Orbiter prosigue su acercamiento al planeta Marte.

A principios de febrero, el equipo que opera con el vehículo iniciaba la transición entre la denominada fase de crucero y fase de aproximación.

Durante los próximos días la sonda deberá realizar nuevas correcciones de trayectoria para asegurar una llegada exitosa al Planeta Rojo

2.- Teniendo en cuenta el siguiente cuadro realizado en una hoja de cálculo:

Alumno	Evaluación 1ª			
Jorge Jiménez	8	6	5	5
Lucía Mateo	5	5	7	6
Verónica Benítez	7	4	7	3
Hugo Roldán	3	5	4	5
Notas del trimestre	Examen 1	Examen 2	Ejercicios	Deberes
				Nota final

Nota final mínima	
Nota final máxima	
Nota final media	

- Calcula la nota final sabiendo que la nota media de los dos exámenes es del 70%, los ejercicios un 20% y el resto son los deberes.
- Halla la nota media mínima, máxima y media
- Establece que todas las notas tengan formato NÚMERO y un único decimal.
- Establece como ancho de la celda 3 cm.
- Configura la página para que en el encabezado escribas tu nombre, número y curso en el que estás escolarizado y en el pie de página esté el número de página y hora.

EXAMEN TIPO. MATERIA: TECNOLOGÍA
3º ESO (Grado 9)

LECTURA TECNOLÓGICA: El abuso de tecnología afecta al cerebro³

El uso excesivo de los dispositivos tecnológicos y las redes sociales es un tema que causa preocupación por la importancia que cobran estos aparatos en la vida diaria. El incremento en el uso de las redes sociales, el surgimiento del *Internet de las cosas* y los nuevos *wearables* son algunos de los ejemplos más visibles.

Pero además de los efectos negativos ya conocidos, el uso de los dispositivos también puede ocasionar daños psicológicos y neurológicos. Así lo demuestra un estudio realizado por la operadora británica Sky Broadband. Los jóvenes son quienes están más expuestos a los efectos ya que su cerebro se adapta a los cambios constantes. La investigación también refleja la adicción que se puede llegar a generar por la necesidad de consultar el correo electrónico constantemente o de mantenerse al tanto de lo que sucede en las redes sociales. Según datos de la OMS, una de cada cuatro personas experimenta cambios en la conducta asociados a las adicciones sin sustancias. Para Nadia Goren, psicóloga infantil, el abuso de esta herramienta, sobre todo en la infancia, es la que conlleva a una adicción en el futuro.

Los niños que dedican más de dos horas de su día a estas actividades pueden presentar una baja en el rendimiento de sus actividades escolares. Déficit de atención en las clases, hiperactividad y disminución en su capacidad de retención son algunos de los síntomas más evidentes, incluso, se pueden desencadenar problemas de aprendizaje. Sandra Espinoza, neuróloga explica que el insomnio que produce el utilizar los dispositivos por la noche es el causante de la falta de concentración. Las horas destinadas para el sueño, según Espinoza, son el momento en que se fijan las memorias, si la persona no logra descansar adecuadamente durante varios días, su rendimiento disminuirá.

Además, al no realizar actividades físicas por pasar más tiempo frente a las pantallas de los dispositivos no se logra desarrollar la musculatura ni la motricidad fina. Por esto surgen los problemas en el aprendizaje y la falta de interés, sobre todo de las nuevas generaciones hacia otras actividades, como la lectura, y no se desarrolla su función cognitiva. El estrés y la ansiedad que se experimentan en los partidos de videojuegos se reflejan en enfermedades como la dermatitis e hidradenitis palmar. Así lo explica la dermatóloga Luz María Dressendorfer, quien afirma que aunque antes existía esta enfermedad, en la actualidad es más común que los síntomas aparezcan a una edad más temprana, ya que son los niños quienes manipulan estos aparatos.

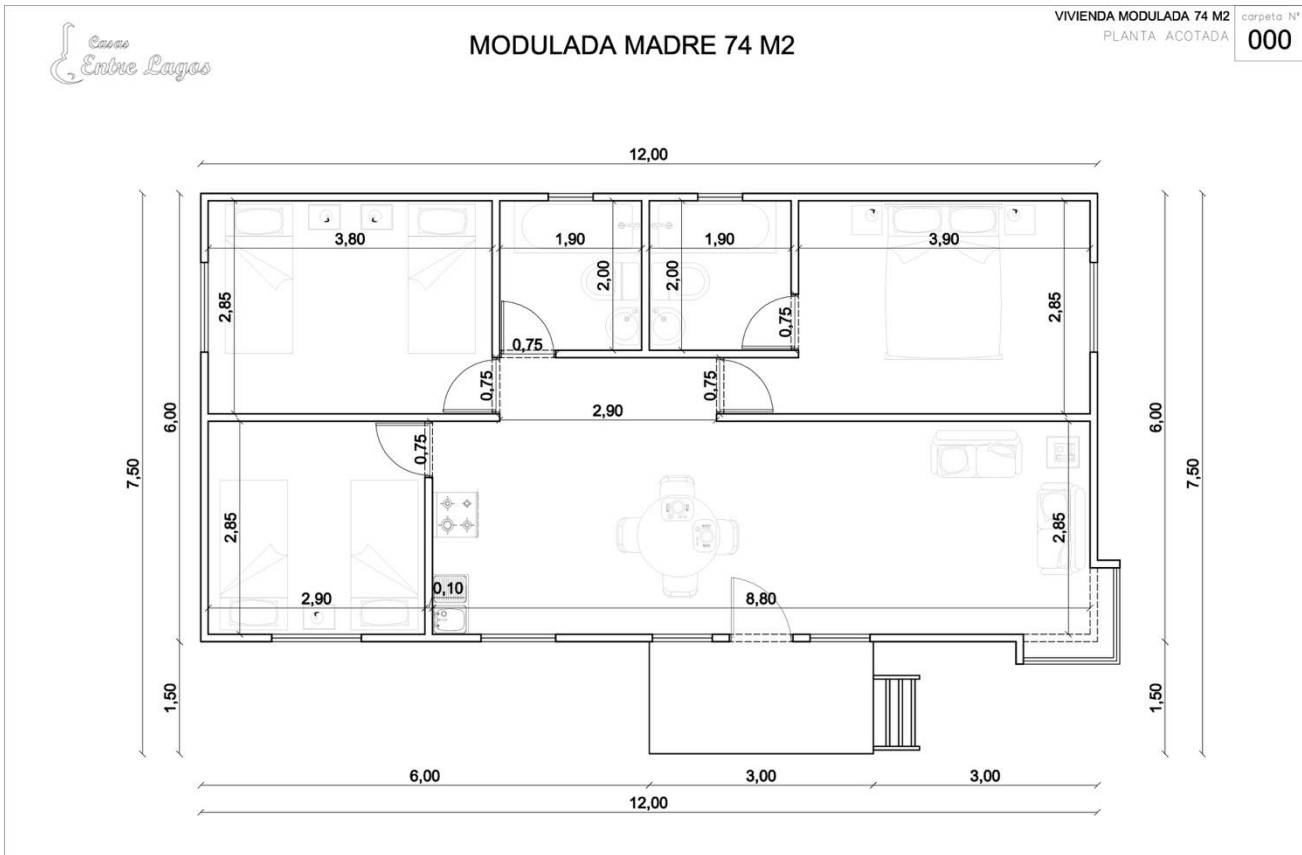
La tableta y el teclado de la computadora también pueden ser causantes de estas molestias, porque la piel adquiere sensibilidad al material al estar en contacto constante. La 'playstationitis', 'whatsappitis' o 'wiitis' son algunos de los padecimientos que recientemente se han hecho conocidos por casos registrados en Estados Unidos. La doctora afirma que aunque no hay cifras oficiales que establezcan la relación entre los problemas de piel y el uso excesivo de la tecnología, ahora se toman en cuenta estos factores cuando un paciente llega al consultorio por inflamaciones en la dermis. La visión también se afecta por los videojuegos, debido a la disminución en el parpadeo, lo que ocasiona la sequedad ocular. Estudios señalan que durante una conversación se parpadea 22 veces por minuto, a diferencia de las siete veces que se parpadea mientras se está frente a una pantalla. Para Espinoza, la tecnología facilita el desarrollo de las actividades diarias pero hay que establecer límites en su uso para prevenir daños irreparables en la salud física y mental.

1.- Lee el siguiente artículo de un periódico de tirada nacional en Colombia y contesta a las siguientes preguntas:

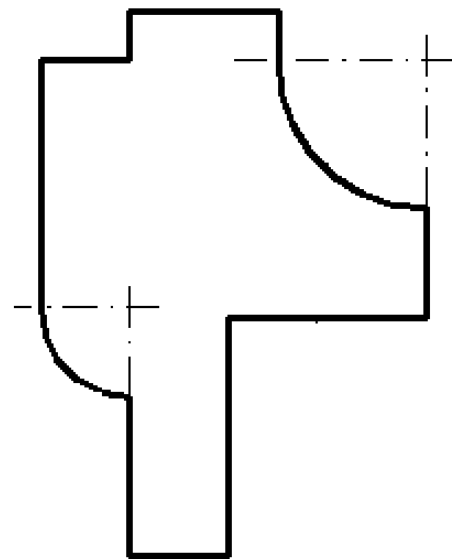
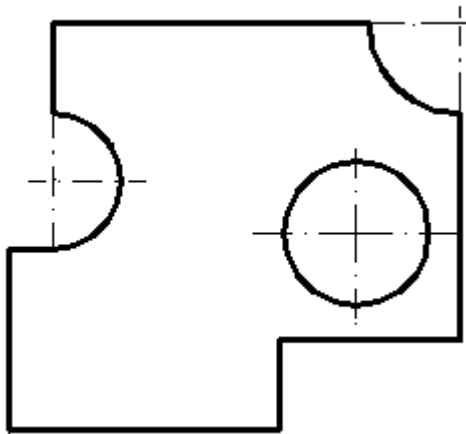
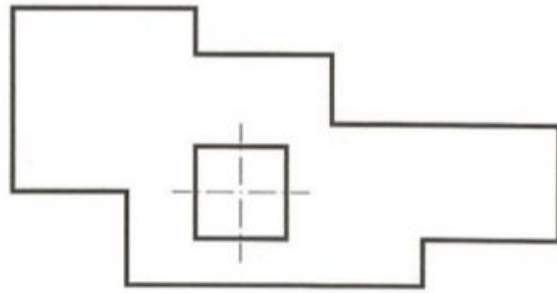
- a. **¿Por qué el incremento de las redes sociales junto con el internet de las cosas y los wearables causa preocupación? ¿Qué son, desde tu punto de vista, el internet de las cosas y los wearables?**
- b. **¿Qué es la OMS? ¿Qué dato relevante arroja sobre el abuso de internet? ¿Qué opinas?**
- c. **Realiza un esquema sencillo que relacione el abuso de internet con problemas en la escuela**
- d. **Teniendo en cuenta las fases del proceso tecnológico, inventa un objeto (real o ficticio) que solviente los problemas derivados del abuso de internet.**

³ Tomado del diario El Comercio en la siguiente dirección: <http://www.elcomercio.com/tendencias/abuso-tecnologia-efectos-cerebro-usoexcesivo.html>

3.- Acabas de comprarte un apartamento en la costa. El arquitecto que ha diseñado nuestra casa nos muestra la distribución en planta del apartamento que acabamos de comprar. Sin embargo, se ha olvidado de indicar la escala a la que está representada la construcción. ¿Puedes justificar la escala utilizada? ¿Es una escala natural, de reducción o de aplicación?

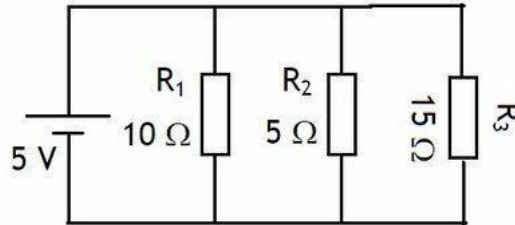


4.- En el proyecto escolar que estás realizando en el taller de tecnología, el profesor te pide acotar las siguientes piezas adecuadamente. Para ello, ten en cuenta que las medidas son las correspondientes a la escala natural.



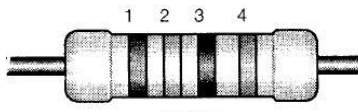
5.- Calcula los siguientes parámetros del circuito de un sistema de luces de la puerta corredera que estás diseñando:

- la resistencia total equivalente
- la intensidad total
- las intensidades parciales que circulan por cada rama
- potencia total y potencia consumida en cada resistencia
- Coste total si el circuito está funcionando 15 horas y el coste del KWh es de 1000 pesos.



6.- Determinar el valor de la resistencia teniendo en cuenta los colores de las bandas de la resistencia. Es necesario utilizar e interpretar la tabla anexa para determinar el valor óhmico.

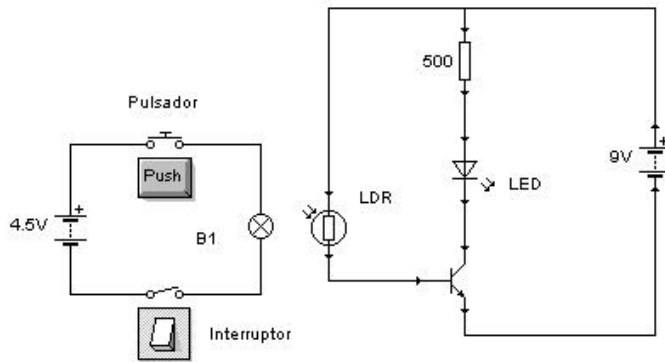
- Rojo
- Negro
- Naranja
- Plata



Color	1era y 2da banda	3ra banda	4ta banda	
	1era y 2da cifra significativa	Factor multiplicador	Tolerancia	%
plata		0.01		+/- 10
oro		0.1		+/- 5
negro	0	x 1	Sin color	+/- 20
marrón	1	x 10	Plateado	+/- 1
rojo	2	x 100	Dorado	+/- 2
naranja	3	x 1,000		+/- 3
amarillo	4	x 10,000		+/- 4
verde	5	x 100,000		
azul	6	x 1,000,000		
violeta	7			
gris	8	x 0.1		
blanco	9	x 0.01		

7.- Tu padre ha contratado un sistema de alarma antirrobo. Interpreta el circuito que la empresa os ha proporcionado y completa la tabla siguiente sobre su funcionamiento.

ALARMA DE INTRUSOS



- 1.- El pulsador está oculto bajo la alfombra de la puerta de entrada
- 2.- El interruptor situado dentro de la casa y sirve para conectar o desconectar la alarma
- 3.- La bombilla B1 está situada muy cerca de la LDR

¿Hay intruso?	¿Luce B1?	¿Es grande o pequeña la resistencia de la LDR?	¿Circula suficiente intensidad por la base para activar el transistor?	¿Luce el LED de aviso de intrusos?
SI				
NO				

PUNTO EXTRA. Propón una mejora del circuito anterior.

EXAMEN TIPO. MATERIA: TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN
4º ESO (Grado 10)

1.- Convierte a sistema Binario utilizando la tabla de Código ASCII las siguientes palabras:

rEYes y TaBLa

33 !	54 6	75 K	96 \	117 u	138 Š
34 "	55 7	76 L	97 a	118 v	139 <
35 #	56 8	77 M	98 b	119 w	140 œ
36 \$	57 9	78 N	99 c	120 x	141 □
37 %	58 :	79 O	100 d	121 y	142 □
38 &	59 ;	80 P	101 e	122 z	143 □
39 '	60 <	81 Q	102 f	123 {	144 □
40 (61 =	82 R	103 g	124	145 \
41)	62 >	83 S	104 h	125 }	146 ^
42 *	63 ?	84 T	105 i	126 ~	147 ~
43 +	64 @	85 U	106 j	127 □	148 ~
44 ,	65 A	86 V	107 k	128 €	149 •
45 -	66 B	87 W	108 l	129 □	150 -
46 .	67 C	88 X	109 m	130 /	151 -
47 /	68 D	89 Y	110 n	131 f	152 ~
48 0	69 E	90 Z	111 o	132 „	153 œ
49 1	70 F	91 [112 p	133 ...	154 š
50 2	71 G	92 \	113 q	134 †	155 >
51 3	72 H	93]	114 r	135 ‡	156 œ
52 4	73 I	94 ^	115 s	136 ^	157 □
53 5	74 J	95 _	116 t	137 %	158 □

2.- Identifica cada una de las siguientes imágenes y describe su función:

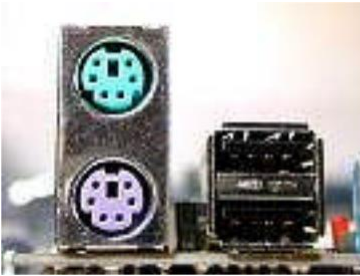


Imagen A



Imagen B



Imagen C

3.- Las especificaciones de un equipo informático indican que el monitor es de 25". Explica que significa esta característica.

4.- ¿Cuál será el tiempo mínimo de respuesta de un computador actual que funciona a 3,50GHz?. Compáralo con el 386 (75 MHz).

5.- En el procesador de textos de tu equipo informática, debes realizar un documento similar al que aparece a continuación, utilizando todas las herramientas informáticas estudiadas en clase:

TEN CUIDADO, SE DONDE VIVES

*“Ten cuidado, sé dónde vives y a qué colegio van tus hijos....
cualquier día te encuentras tu coche quemado...”*

Son algunas de las **amenazas** que, amparadas en el supuesto **anonimato** e impunidad que ofrece **Internet**, se vierten a diario en **redes sociales** como **Twitter, Facebook** o **Tuenti**.

Los recientes casos de la humorista Eva Hache o del periodista deportivo Juanma Castaño, amenazados de muerte por dos “tuiteros” que fueron detenidos a los pocos días, han sacado a la luz un fenómeno que ha obligado a los especialistas de la Policía y la Guardia Civil a redoblar sus esfuerzos en las redes sociales.

“Si no eres capaz de decirle a otro algo así a la cara, tampoco lo hagas en Internet, porque todo lo que se escribe en la red deja rastro y antes o después nos lleva hasta su autor”.

Para denunciar estos acosos tenemos diferentes posibilidades

Organización	teléfono	email
Dirección gnral Policía	91 582 2358	denuncias.pornografia.infantil@polica.es
Guardia civil española	91 510 6000	uco@gcivil.mir.es

Los datos sobre redes sociales

Encuesta realizada a 230 jóvenes		
Encuesta sobre las redes	Si	No
Las redes sociales son fiables	31%	69%
La información que aportas es verdaderas	13%	87%
Has sido victima de acoso	8%	92%

Para atrapar lo antes posible al responsable, la Policía recomienda:

1. guardar todas las pruebas del delito y hacer un “pantallazo” de los mensajes insultantes.
2. formalizar oficialmente la denuncia en comisaría.
 - ✓ El juzgado solicitará al proveedor de Internet la dirección IP de los comentarios.
 - ✓ Las empresas tienen obligación de tener guardado hasta un año el origen de las conexiones.

“Lo importante es la calidad de nuestros seguidores”, destaca el “community manager” de la Policía, que asegura que el éxito cosechado por las fuerzas de seguridad españolas en las redes sociales en un “ejemplo” para policías de todo el mundo.

Además de Twitter, el “PLAN CONTIGO”, dirigido a los jóvenes en Tuenti, acumula casi 78.000 “followers” en poco más de un año de vida y los canales de la Policía y la ~~Guardia Civil~~ en Youtube suman ya casi un millón y medio de reproducciones de sus vídeos.

Apellidos y nombre
Fecha

6.- Hoja de cálculo

1. Crea un archivo y guárdalo con el nombre: Apellido paterno + Nombre Ejemplo: López Roberto
2. Nombra las hojas. A la hoja 1 con la etiqueta Tabla y a la hoja 2 con la etiqueta Gráficas.
3. Configura la hoja en orientación horizontal.
4. En la primera hoja, realiza la siguiente tabla:

	A	B	C	D	E
1					
2	DESCRIPCIÓN	UNIDADES	COSTO	IVA	TOTAL
3	Laptop DV4 HP	4	12969		
4	Laptop PAVILION DV4 HP	12	10969		
5	Laptop Compaq Presario	10	6000		
6	Netbook NB200 Toshiba	14	5899		
7	Netbook ONE MINI Acer	20	4865		
8	Laptop VAIO	5	12999		
9	SUMA				
10	Promedio de unidades solicitadas				
11	Máximo de unidades solicitadas				
12	Mínimo de unidades solicitadas				
13					
14		Número de bienes que exceden las 10 unidades			
15		Descuento (10%)			
16		TOTAL			

5.- Aplica formato número dos decimales y estilo millares a las columnas COSTO e IVA, y estilo monetario (DOLARES) a la columna TOTAL.

6.- Utiliza las funciones correspondientes para calcular el promedio, máximo y mínimo de unidades solicitadas.

7. Con la función CONTAR.SI, calcula cuántos bienes se solicitaron más de 10 unidades.

8. Si más de 4 bienes solicitaron más de 10 unidades entonces “APLICA DESCUENTO”, en caso contrario “NO APLICA DESCUENTO”. Utiliza la función SI.

9.- En la hoja gráficos crea una gráfica de columnas utilizando los valores de Descripción y Unidades.

10. Crea una gráfica circular (sectores) para mostrar un comparativo entre el máximo y el mínimo de unidades solicitadas. Aplica formato a tu gusto utilizando colores, texturas, títulos, leyendas, etc.

EXAMEN TIPO. MATERIA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN I
1º Bachillerato (Grado 11)

1.- Elige la respuesta correcta:

1. La torre del ordenador se llama también erróneamente:

- A. Hardware.
- B. Periférico.
- C. CPU.
- D. Gabinete.

2. El hardware es:

- A. Aquel que proporciona una interfaz al usuario.
- B. Es el conjunto de funciones que hacen posible la conexión.
- C. Es el conjunto de los componentes físicos del PC.
- D. Es todo aquello que puedo ver del PC

3. Los componentes de hardware de un sistema informático son:

- A. Los periféricos de entrada.
- B. Los periféricos de salida.
- C. Los periféricos mixtos o de entrada/salida.
- D. Todos los anteriores.

4. Los periféricos de un computador son:

- A. Dispositivos electrónicos y físicos que se conectan al computador.
- B. Todo aquello que no puedo ver del computador.
- C. Los periféricos de entrada.
- D. La unidad central de procesos. CPU.

5. Los periféricos se clasifican en:

- E. Periféricos de entrada y de subida.
- F. Periféricos de subida y de bajada.
- G. Periféricos de entrada, salida, de almacenamiento y mixtos.
- H. Periféricos mixtos, de subida y almacenamiento.

6. Los periféricos son los mismos dispositivos de entrada, salida, almacenamiento y mixtos del computador:

- A. Todo eso es cierto.
- B. No es cierto.
- C. Más o menos cierto.
- D. No porque los periféricos no son dispositivos.

12. Son periféricos de salida:

- A. El monitor, la pantalla y la memoria.
- B. El monitor, la impresora y el scanner.
- C. El monitor, la impresora y los parlantes.
- D. El monitor, la cámara web y la impresora.

13. Son periféricos de entrada:

- A. El micrófono, el teclado y el scanner.
- B. El micrófono, el mouse y la impresora.
- C. El micrófono, la cámara web y la pantalla.
- D. La cámara web, el teclado y la USB.

14. El computador tiene muchos elementos que determinan su capacidad. El dispositivo que permite comunicar al procesador y los demás elementos del computador:

- A. La fuente de poder.
- B. La placa madre.
- C. El Sistema Operativo.
- D. La torre.

7. Los periféricos de entrada son todos los dispositivos que permiten:

- A. Eliminar información del computador.
- B. Extraer información procesada del computador.
- C. Introducir información al computador para ser procesada.
- D. Ingresar programas al computador.

8. Los dispositivos de salida son todos aquellos mediante los cuales el computador:

- A. Entrega al exterior la información procesada.
- B. Permite ver toda la información en bruto.
- C. Maneja efectivamente los dispositivos de entrada.
- D. Funciona correctamente.

9. Los dispositivos periféricos mixtos son todos aquellos que:

- A. Tienen simultáneamente las características de entrada y salida.
- B. Tienen conectores o puertos macho y hembra.
- C. Solamente almacenan o archivan la información.
- D. Se pueden conectarse a varios computadores.

10. Los periféricos de almacenamiento son todos aquellos dispositivos físicos en los que:

- A. Se apoya el PC para funcionar en red.
- B. Se apoya el computador como archivo de información y datos.
- C. Se apoyan los otros dispositivos.
- D. Se apoya el disco duro para funcionar.

11. Son periféricos mixtos:

- A. La CPU y la memoria.
- B. El teclado, el mouse, el scanner y la webcam.
- C. El modem, la tarjeta de red y la pantalla touch.
- D. El disco duro, la unidad de DVD y la USB

18. Los principales fabricantes de los microprocesadores son:

- A. Microsoft y HP.
- B. Microsoft y Panasonic.
- C. ACER y HP.
- D. Intel y AMD.

19. Existen dos tipos de memorias principales:

- A. ROM y PROM.
- B. BROM y RAMBUS.
- C. RAM y PROM.
- D. RAM y ROM.

15. El computador puede recordar información de manera temporal o definitiva. La memoria principal y volátil del computador, es llamada:

- A. Memoria ROM.
- B. Memoria Caché.
- C. Memoria RAM.
- D. Disco Duro.

16. El procesador es:

- A. El cerebro del computador.
- B. La capacidad de almacenamiento.
- C. El Sistema Operativo.
- D. El chip central del computador.

17. ¿Cuál es la función de la memoria cache?

- A. guardar los ficheros en la parte del disco duro que se lo conoce con el nombre de FAT32.
- B. arrancar el sistema operativo a través de MS DOS.
- C. controlar el uso de los dispositivos físicos de ordenador y detectar los posibles errores que se produzcan en su funcionamiento.
- D. mantener la información en algún sistema de almacenamiento y en la medida que se usa es copiada en una memoria más rápida temporalmente.

20. ¿Cuál de las siguientes alternativas "NO" es un tipo de memoria RAM:

- A. DDR2.
- B. DDR3.
- C. DDR4.
- D. Ninguna de las anteriores.

21. Que puerto/s permite la conexión de los teclados y mouse actuales:

- A. PS2 y VGA.
- B. USB y PS2.
- C. PS2 y COM.
- D. USB y LPT.

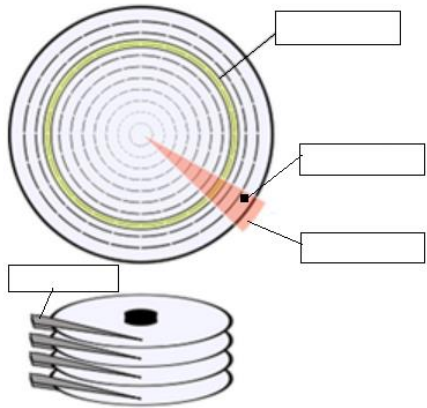
2.- Teniendo en cuenta el código ASCII presente, convierte:

- A. ¿Qué? a lenguaje máquina
- B. 1010011 a decimal, indicando a qué carácter corresponde

TABLA DE CARACTERES DEL CÓDIGO ASCII

1	␣	25	↓	49	1	73	I	97	a	121	y	145	æ	169	⌈	193	⌈	217	⌈	241	⌈
2	␣	26	↓	50	2	74	J	98	b	122	z	146	Ⓐ	170	⌈	194	⌈	218	⌈	242	⌈
3	♥	27	↓	51	3	75	K	99	c	123	{	147	Ⓞ	171	⌈	195	⌈	219	⌈	243	⌈
4	♠	28	↓	52	4	76	L	100	d	124		148	Ⓞ	172	⌈	196	⌈	220	⌈	244	⌈
5	♠	29	↓	53	5	77	M	101	e	125	~	149	Ⓞ	173	⌈	197	⌈	221	⌈	245	⌈
6	♠	30	↓	54	6	78	N	102	f	126	~	150	ù	174	⌈	198	⌈	222	⌈	246	⌈
7	♠	31	↓	55	7	79	O	103	g	127	⌘	151	ù	175	⌈	199	⌈	223	⌈	247	⌈
8	♠	32	↓	56	8	80	P	104	h	128	Ç	152	ÿ	176	⌈	200	⌈	224	⌈	248	⌈
9	♠	33	↓	57	9	81	Q	105	i	129	ü	153	ÿ	177	⌈	201	⌈	225	⌈	249	⌈
10	♠	34	↓	58	:	82	R	106	j	130	é	154	Û	178	⌈	202	⌈	226	⌈	250	⌈
11	♠	35	↓	59	;	83	S	107	k	131	â	155	ç	179	⌈	203	⌈	227	⌈	251	⌈
12	♠	36	↓	60	<	84	T	108	l	132	à	156	£	180	⌈	204	⌈	228	⌈	252	⌈
13	♠	37	↓	61	=	85	U	109	m	133	à	157	¥	181	⌈	205	⌈	229	⌈	253	⌈
14	♠	38	↓	62	>	86	V	110	n	134	á	158	Ⓕ	182	⌈	206	⌈	230	⌈	254	⌈
15	♠	39	↓	63	?	87	W	111	o	135	ç	159	f	183	⌈	207	⌈	231	⌈	255	⌈
16	♠	40	↓	64	@	88	X	112	p	136	ê	160	á	184	⌈	208	⌈	232	⌈	255	⌈
17	♠	41	↓	65	A	89	Y	113	q	137	ë	161	í	185	⌈	209	⌈	233	⌈	255	⌈
18	♠	42	↓	66	B	90	Z	114	r	138	è	162	ó	186	⌈	210	⌈	234	⌈	255	⌈
19	♠	43	↓	67	C	91	[115	s	139	í	163	ú	187	⌈	211	⌈	235	⌈	255	⌈
20	♠	44	↓	68	D	92	\	116	t	140	î	164	ñ	188	⌈	212	⌈	236	⌈	255	⌈
21	♠	45	↓	69	E	93]	117	u	141	ï	165	Ñ	189	⌈	213	⌈	237	⌈	255	⌈
22	♠	46	↓	70	F	94	^	118	v	142	Ë	166	°	190	⌈	214	⌈	238	⌈	255	⌈
23	♠	47	↓	71	G	95	~	119	w	143	Ä	167	°	191	⌈	215	⌈	239	⌈	255	⌈
24	♠	48	↓	72	H	96	`	120	x	144	É	168	ç	192	⌈	216	⌈	240	⌈	255	⌈

3.- Rellena los huecos del esquema de un disco duro. Apoyándote en dichos esquemas, explica el funcionamiento de un disco duro



4.- Describe el proceso de arranque de un computador desde que se pulsa el botón de encendido hasta que el sistema operativo toma el control de la máquina.

5.- Indica el significado de los siguientes dominios genéricos:

.de

.us

.edu

.fr

.net

.gov

.org

6.- Una ISP nos proporciona la siguiente dirección IP 165.169.123.279 pero no consigo establecer la conexión. ¿Qué ocurre? ¿Por qué sucede esto?

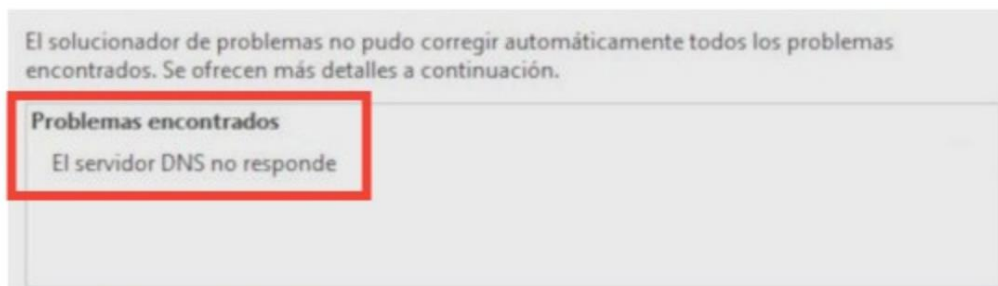
7.- En la URL tengo dos posibilidades para acceder a un sitio web:

a) 192.56.23.5

b) www.eltiempo.co

¿Cuál de las dos opciones elegirías para acceder al servicio y por qué?

8.- En tu navegador aparece el siguiente mensaje:

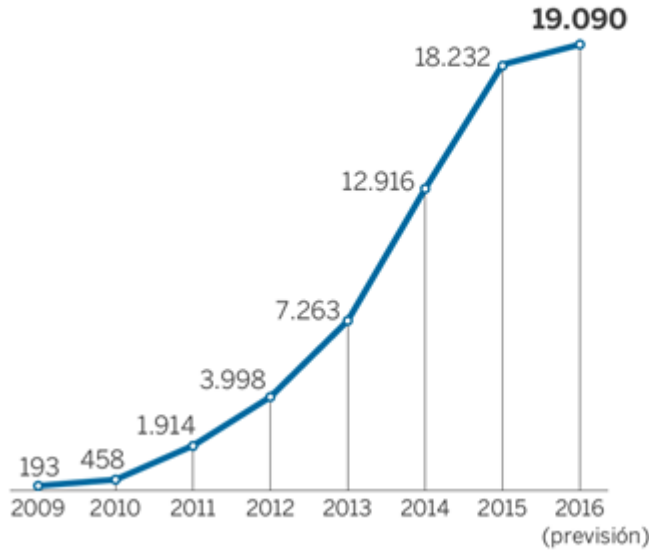


Explica qué significa y para qué sirve el DNS.

1.- Analiza el gráfico que incluía una noticia de un periódico de tirada nacional y, después de buscar información en la red, responde las siguientes preguntas:

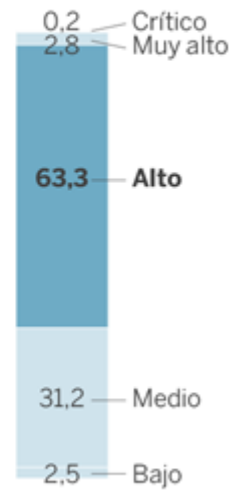
ATAQUES INFORMÁTICOS

A sistemas públicos y empresas de interés estratégico



Gravedad

2016, en %



2.- ¿Qué es y cuáles son las funciones de un centro criptológico? ¿Existe un organismo similar en Colombia?

3.- ¿Por qué crees que la administración pública y en particular, sistemas estratégicos nacionales son atacados de manera cada vez más importante?

4.- SEGURIDAD INFORMÁTICA

4.1.- ¿Qué es un virus informático?

- a. Una enfermedad que afecta al computador
- b. Un código malicioso cuyo fin es dañar
- c. Un código malicioso cuya finalidad es robar información
- d. Un programa maligno que se propaga

4.2.- ¿Qué es un programa malicioso troiano?

- a. Un programa malicioso que se 'disfraza' para pasar desapercibido
- b. Un virus que se creó en la época de Troya
- c. Un virus tipo caballo
- d. Un virus muy dañino

4.3.- ¿Qué es el 'phishing'?

- a. Una red social para pescadores
- b. Una estrategia de engaño informático
- c. Una aplicación para Android
- d. Una publicación falsa

4.4.- ¿Qué es un 'cracker'?

- a. Un criminal cibernético
- b. Persona apasionada por los lenguajes de programación
- c. Un ingeniero que trabaja en política
- d. Un ladrón tecnológico

4.5.- ¿Qué es el 'malware'?

- a. Un 'software' que busca infiltrarse o dañar al computador
- b. Un programa malo
- c. Un 'software' defectuoso
- d. Un tipo de virus

4.6.- ¿Cuándo se creó el primer virus?

- a. 1990
- b. 1972
- c. 1987
- d. 2001

4.7.- ¿Qué es 'firewall'?

- a. Un muro de fuego
- b. Una pared segura
- c. Un programa que impide accesos no autorizados
- d. Un antivirus de fuego

4.8.- ¿Qué es 'ransomware'?

- a. Un sistema de cifrado
- b. Un código aleatorio
- c. Un programa malicioso que cifra información y pide un rescate
- d. Un videojuego con virus

4.9.- ¿Qué es el hacking ético?

- a. Un ataque hecho por una buena causa
- b. Descubrir vulnerabilidades y reportarlas
- c. Un ataque informático que no roba dinero
- d. Eso no existe

4.10.- ¿Qué es un ataque de día cero?

- a. El primer día de un ataque informático
- b. Un ataque de virus que tiene una fecha puesta por los delincuentes informáticos
- c. Un ataque que aprovecha una vulnerabilidad que no ha sido descubierta antes
- d. Un ataque que inicia el primero de enero

4.11.- ¿Qué es un 'gusano'?

- a. Un virus con forma de gusano
- b. Código malicioso que se propaga por la red
- c. Una lombriz
- d. Tipo de virus que pesca a sus víctimas

4.12.- ¿A qué se refiere la ingeniería social?

- a. A estrategias usadas para engañar a usuarios
- b. A un nuevo pregrado de ingeniería
- c. A un 'hacker' con conocimientos en comunicación social
- d. Obras de ingeniería con propósito social

4.13.- ¿Qué es un 'botnet'?

- a. Un código usado por China para atacar a USA
- b. El virus de la película 'Terminator'
- c. Un virus en forma de bota
- d. Una red de computadores cautivos por un programa malicioso

4.14.- ¿Qué es la 'Web Oscura'?

- a. Una página web sin luz
- b. Red donde prima la privacidad. Ha sido utilizada por cibercriminales
- c. Página web para 'emos'
- d. El santuario virtual de los amantes del metal

4.15.- El tipo de malware más habitual es:

- a. Gusanos
- b. Bombas lógicas
- c. Troyanos
- d. Virus residentes

5.- Diseña una página web con las siguientes características utilizando LENGUAJE HTML.

- El contenido es a libre elección.
- Títulos de diferente importancia jerárquica (H1, H2, etc)
- Color de fondo de la web que quieras.
- Al menos, tres párrafos.
- Texto o palabras en negrita, cursiva y subrayado (éste último no lo hemos visto en clase por lo que debes investigar en internet)
- Menú de contenido, al menos, con dos puntos (con números o viñetas). Crea enlaces internos para ir a la parte que corresponda dentro de la web.
- Inserta una imagen que descargues previamente de Internet.
- Al menos, tiene que haber dos enlaces externos (con texto y con una imagen)
- Un párrafo debe tener fondo y color de fuente (letra) diferente al resto
- Incluye una tabla con contenido que inventes.

VOLUNTARIO: Todo aquello que permita mejorar la estética y la funcionalidad de la web que diseñes será valorado.



6.- Hoja de Cálculo. Descarga el examen de Moodle, guárdalo con tu nombre y apellidos y realiza lo que se te indica a continuación:

- a) Extrae las tres primeras letras del apellido.
- b) Para las columnas "Examen 1" "Examen 2" "Trabajo 1" "Trabajo 2", genera de forma aleatoria y automática números del 0 al 10.
- c) Media de los exámenes realizados.
- d) Media de los trabajos realizados.
- e) Nota calculada aplicando los porcentajes establecidos en los criterios de evaluación.
- f) Redondear el resultado para ponerlo en el boletín de notas. Colorear automáticamente, mediante un formato condicional, de rojo aquellas notas menores de 5, y de verde las mayores e iguales a 5.
- g) Mediante la función de condición establecer las calificaciones.
- h) Poner para los alumnos que han suspendido la palabra "Recuperación" y colorear de rojo mediante un formato condicional.
- i) Calcula la nota máxima y mínima.
- j) Calcula el promedio de la nota de clase y a la izquierda establece su calificación.
- k) Cuenta automáticamente el número de aprobados y de suspensos.
- l) Calcula el número total de insuficientes, suficientes,...de forma automática.

Una vez finalizado, realiza la entrega en el apartado de Moodle EXAMEN EXCEL 2bach.