

1. DISTRIBUCIÓN DE LOS CONTENIDOS

A lo largo del año, además de contenidos teóricos, se trabajará con seis programas de uso común: procesador de texto, edición de imágenes, presentaciones, base de datos, edición web y edición de vídeo. En la primera evaluación, los alumnos aprenderán a manejar los dos primeros programas citados (Writer y Gimp, en la versión Línex). En la segunda evaluación, trabajarán con Impress y LOBase (para presentaciones y base de datos). Por fin, en la tercera manejarán la edición web con Kompozer y la edición de vídeo con Openshot.

2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLE. 4º

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de esta materia son los que aparecen en el Decreto 98/2016 por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

3. ESTÁNDARES MÍNIMOS DE APRENDIZAJE EVALUABLE. TIC 4º

Bloque 1. Ética y estética en la interacción en red

- 1.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales y con respeto hacia los otros usuarios.
- 1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.
- 2.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información
- 3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.
- 3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.

Bloque 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes

- 1.1. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.
- 3.1. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.
- 4.1. Identifica, Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.

Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital

- 1.1. Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa.
- 1.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.
- 2.1. Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido.
- 2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y vídeo y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.

Bloque 4 Seguridad informática.

- 1.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.

1.3. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.

Bloque 5 Publicación y difusión de contenidos

2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.

2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.

Bloque 6. Internet, redes sociales, hiperconexión

1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc. 1.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.

4. EVALUACIÓN. TIC 4º

4.1. EVALUACIÓN INICIAL.

Se hará con todos los alumnos que sean desconocidos para cada profesor, su diseño será propuesto por el departamento y consensuado por el profesor, sus características serán las de una prueba escrita de preguntas cortas aunque podrá contar con otros instrumentos como prácticas en el taller, con el ordenador y sobre todo, siempre que se pueda, charlas con el alumno para detectar su madurez.

4.2. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

A la hora de evaluar al alumno, es la calidad de sus trabajos lo que tendrá más importancia. Cada programa equivale a 4 puntos, que se dividen por el número de trabajos que hay que presentar con cada uno de ellos (con Gimp, por ejemplo, son 14 ejercicios, pero con Writer son 8). Debe aclararse que, si el profesor lo considera oportuno en función del nivel de la clase y de la marcha de la programación, se realizará un examen de cada programa, y que su valor equivale al de uno de esos trabajos de clase.

4.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Recordemos que a cada evaluación le corresponden dos programas, de manera que ambos suman 8 puntos. Los dos puntos restantes se valoran en función de la actitud en clase, la aplicación correcta de los procedimientos y la puntualidad a la hora de entregar los ejercicios.

4.4. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN.

Durante el mes de Junio, se realiza la prueba final para aquellos alumnos que no han superado alguna de las evaluaciones realizadas durante el presente curso.

En el mes de Septiembre tendrá lugar otra prueba objetiva dirigida a aquellos alumnos que no superaron la materia en Junio. El contenido de la misma versará sobre los contenidos exigidos en la programación de la materia.