

TIC

4º E.S.O.

Programación Didáctica
Curso 2020/2021



IES Luis Buñuel
Dpto. Matemáticas



Sumario

0.- Información preliminar – crisis sanitaria.....	2
1.- Introducción.....	3
2.- Objetivos generales.....	4
3.- Contribución a la adquisición de las competencias clave.....	5
4.- Contenidos detallados.....	7
5.- Secuenciación de los contenidos y temporalización.....	9
6.- Procedimientos e instrumentos de evaluación.....	10
7.- Criterios de evaluación.....	12
8.- Contenidos mínimos exigibles.....	16
9.- Criterios de evaluación mínimos exigibles.....	17
10.- Criterios de calificación.....	18



0.- Información preliminar - crisis sanitaria

Debido al carácter optativo de esta materia, no se ve afectada por el desarrollo "anormal" de las clases producido en el curso 2019/2020 generado por la crisis sanitaria asociada al COVID-19.

Toda la información incluida en esta programación hace referencia al desarrollo presencial de las clases. Si esta situación se modifica debido a la crisis sanitaria, se realizará una adaptación de todos los apartados.

Como líneas generales :

- ✓ En el caso que el desarrollo de las clases sea **semipresencial**, se planificarán las tareas que tienen que realizar los alumnos en las clases que no acudan al centro como complemento a las clases presenciales.
- ✓ **Si los alumnos no pudieran asistir al centro**, se sustituirían las clases presenciales por clases telemáticas utilizando la herramienta MEET, realizando grabaciones de las mismas para facilitar la comprensión de los contenidos impartidos.
- ✓ Se utilizará el entorno virtual de aprendizaje **CLASSROOM**, incluyendo toda la documentación necesaria, incluyendo videos realizados por los profesores para reforzar los contenidos.



1.- Introducción

Las tecnologías de la información y de la comunicación (en adelante, las TIC), están en constante avance y progreso, lo que provoca numerosos cambios tecnológicos en nuestra sociedad. Como consecuencia de todas estas transformaciones, han surgido un conjunto de nuevas capacidades y habilidades necesarias para desarrollarse e integrarse en la vida adulta y en una sociedad hiperconectada.

Los alumnos deben estar preparados para adaptarse a esa sociedad en transformación. La educación en el uso de las TIC durante la Educación Secundaria Obligatoria debe seguir una doble vía: proporcionar al alumnado los conocimientos necesarios sobre las herramientas que facilitan su interacción con el entorno, así como los límites que implica su utilización y por otra parte, que sean capaces de integrar los aprendizajes tecnológicos con los aprendizajes adquiridos en otras materias del currículo.

Esta capacitación se inicia en una parte del desarrollo de otra asignatura, la de Tecnología en la ESO, ofreciendo, la asignatura de **“Tecnologías de la Información y de la Comunicación”**, la posibilidad, a aquellos alumnos que la elijan, de reforzar sus destrezas en el manejo de las tecnologías de la información como herramienta para la consecución de objetivos en otras áreas.

En el área de Tecnología, en los cursos académicos anteriores, los contenidos relativos a las tecnologías de la información impartidos fueron introductorios y muy básicos referidos al manejo de una parte del software ofimático

Lo anteriormente citado, la existencia de alumnos repetidores y la poca “carga horaria” de la asignatura (2 horas semanales) condiciona la impartición de la gran cantidad de contenidos que se detallan en la normativa.

Otro aspecto importante que condiciona el planteamiento y el desarrollo de la asignatura es la existencia de varios grupos con mas de 15 alumnos, lo que provoca que hay alumnos que comparten computador con un compañero.

Un aspecto importante a tener en cuenta que todo el software que se utiliza en la impartición de esta asignatura es SOFTWARE LIBRE. De esta forma se conciencia al alumno de los beneficios de la utilización de dicho software.

El alumnado que se encuentra en esta etapa está acostumbrado al manejo de dispositivos digitales de todo tipo desde edades tempranas, pudiendo considerarlos como nativos digitales.

Este uso generalizado no garantiza que el alumno aproveche todo el potencial de dichos dispositivos y que lo haga correctamente. Al cursar esta materia se pretende que los alumnos se conviertan en competentes digitales.



2.- Objetivos generales

El desarrollo de esta materia ha de contribuir a que el alumnado adquiera las siguientes capacidades:

- Hacer funcionales los aprendizajes adquiridos, desarrollando capacidades de tipo general (capacidad de trabajar en equipo, toma de decisiones, posturas de autocrítica y valoración, asunción de responsabilidades, creatividad, autonomía, etc.) para adaptarse a situaciones cambiantes y para incorporarse a la vida activa y adulta con mayores posibilidades de éxito.
- Utilizar los servicios telemáticos adecuados para responder a necesidades relacionadas, entre otros aspectos, con la formación, el ocio, la inserción laboral, la administración, la salud o el comercio, valorando en qué medida cubren dichas necesidades y si lo hacen de forma apropiada.
- Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones, valorando la importancia del respeto de la propiedad intelectual y la conveniencia de recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización.
- Conocer y utilizar las herramientas para integrarse en redes sociales adoptando actitudes de respeto y tolerancia, además de conocer la identidad digital y los riesgos derivados de la suplantación de identidad.
- Integrar la información textual, numérica y gráfica para construir y expresar unidades complejas de conocimiento en forma de presentaciones digitales para apoyar un discurso, o como síntesis o guión que facilite la difusión de unidades de conocimiento elaboradas.
- Conocer y valorar el sentido y la repercusión social de las diversas alternativas existentes para compartir los contenidos publicados en la web y aplicarlos cuando se difundan las producciones propias así como trabajar la accesibilidad de los mismos.
- Comprender la importancia de reforzar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet.
- Conocer las aplicaciones y los sistemas de almacenamiento en red y remotos que faciliten su movilidad y la independencia de un equipamiento localizado espacialmente. Acceder a ese almacenamiento desde diferentes dispositivos.
- Realizar producciones colectivas que impliquen la participación, esfuerzo y colaboración conjunta de varios usuarios.
- Introducir al alumno las nociones básicas del pensamiento computacional, con el objetivo de “entender” el funcionamiento básico de las aplicaciones y su mejora en el uso.



3.- Contribución a la adquisición de las competencias clave

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

Competencia en comunicación lingüística.

La materia de TIC contribuye a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística utilizando la expresión oral y escrita en múltiples contextos, desarrollando habilidades de búsqueda, adquiriendo vocabulario técnico relacionado con las TIC y analizando, recopilando y procesando información para desarrollar posteriormente críticas constructivas.

Permite desarrollar vínculos y relaciones con los demás y su entorno, incluso trabajar en lenguas extranjeras. La publicación y difusión de contenidos, ya sea a través de la web o de los diferentes programas también contribuyen a la adquisición de esta competencia.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

TIC también contribuye al desarrollo de la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología mediante el tratamiento de información numérica en hojas de cálculo, ya que el alumno trabajará con porcentajes, estadísticas y funciones matemáticas, representando los resultados mediante gráficos.

El análisis del funcionamiento de los dispositivos, instalación y configuración de aplicaciones incide notablemente en esta competencia así como el propio estudio y análisis de las TIC y su evolución, repercusión e impacto en la sociedad actual.

Competencia digital

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

Debido a la cantidad y variedad de TIC, otra forma de trabajar en la adquisición de la competencia digital es la de favorecer el desarrollo, por parte del alumnado, de la capacidad de elección de la tecnología de la información y la comunicación más adecuada a sus propósitos.

Competencia de aprender a aprender

La contribución a la adquisición de la competencia de aprender a aprender está relacionada con el conocimiento para acceder e interactuar en entornos virtuales, que fomenta el aprendizaje de forma autónoma, una vez finalizada la etapa escolar.

A este empeño contribuye decisivamente la capacidad desarrollada por la materia para obtener información, transformarla en conocimiento propio y comunicar lo aprendido poniéndolo en común con los demás, propiciando que los alumnos sean protagonistas principales de su propio aprendizaje.



Competencia sociales y cívicas

El uso de redes sociales y plataformas de trabajo colaborativo preparan a las personas para participar de una manera eficaz y constructiva en la vida social y profesional y para resolver conflictos en una sociedad cada vez más globalizada.

El respeto a las leyes de propiedad intelectual, la puesta en práctica de actitudes de igualdad y no discriminación y la creación y el uso de una identidad digital adecuada al contexto educativo y profesional, contribuyen a la adquisición de esta competencia

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

La adquisición de esta competencia se consigue a través de la participación de los alumnos en el desarrollo de pequeños proyectos en los que tengan que proponer ideas y defenderlas, gestionar plazos y recursos y mostrar cierta capacidad de liderazgo a la hora de tomar decisiones en relación con el proyecto. También fomentando la iniciativa y el estudio de diferentes plataformas para impulsar los proyectos y convertirlos en realidad.

Competencia de conciencia y expresiones culturales.

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



4.- Contenidos detallados

Los contenidos del currículo son muy generales y amplios, por lo que hay que adaptarlos, orientarlos y abordarlos con distinta perspectiva según el grado de conocimiento y práctica previa que posea el alumnado.

Durante la impartición de esta asignatura a lo largo de los años, se ha visto que había una serie de bloques que no se podían impartir debido básicamente a la falta de tiempo. En este curso se ha decidido su eliminación de los contenidos.

Además se ha incluido un bloque nuevo de "Introducción al pensamiento computacional", que aunque no esté incluido en el currículo, se considera importante que los alumnos realicen una primera "incursión" en las enseñanzas regladas sobre este tema.

A continuación se detallan los bloques de contenidos

1.-Conceptos fundamentales de Informática e Internet.

- Ética y estética en la interacción en red,
- La sociedad de la información, el computador y la informática
- Introducción a Internet. Servicios y protocolos disponibles.
- Acceso y participación en servicios web y plataformas.
- Redes sociales, evolución, características y tipos.
- Componentes del computador : Hardware y Software
- Clasificación del software
- Tipos de periféricos
- Configuración de redes.
- Sistemas Operativos: definición y tipos.
- Software de aplicación : escritorio-web, libre-privativo.
- Tipos de conexiones : cableadas e inalámbricas.
- Seguridad informática.

2.-Manejo de un procesador de textos.

- Repaso de formátos básicos : texto, párrafo y de página.
- Uso de tabuladores, manejo de tablas.
- Encabezado , pie de página y portada.



3.- Diseño de presentaciones

- Conceptos básicos.
- Gestión de objetos
- Animación de las presentaciones
- Tipos de efectos y características

4.- Hoja de cálculo

- Conceptos básicos : libro, celda, hoja, fórmulas, operadores elementales, etc.
- Formatos de celdas
- Tipos de referencias.
- Uso básico de funciones . Funciones matemáticas.

5.-Introducción al pensamiento computacional

- Programación de computadores con Scratch.
 - Primeros pasos con Scratch.
 - Comics y juegos.
 - Aplicaciones diversas: Lego WEDO - S4A

6.- Publicación y difusión de contenidos.

- Recursos compartidos en redes locales
- Software para compartir información, plataformas de trabajo colaborativo y en la nube.
- Creación y edición de sitios web.



5.- Secuenciación de los contenidos y temporalización

La impartición de los contenidos anteriormente detallados se realiza de una forma progresiva y no lineal. Dependiendo de las características de cada bloque su contenido se imparte de la siguiente forma:.

A lo largo de dos o tres evaluaciones

- Conceptos fundamentales de Informática e Internet.
- Introducción al pensamiento computacional

En una única evaluación :

- Manejo de un procesador de textos.
- Hoja de cálculo
- Publicación y difusión de contenidos.
- Diseño de presentaciones

En cuanto a la secuenciación, la distribución de los bloques se realiza en función del desarrollo de las clases y no sigue una estructura fija e inamovible. Un ejemplo de temporalización podría ser el siguiente:

	1ª eva.	2ª eva.	3ª eva.
Conceptos fundamentales de Informática e Internet.	SI	SI	SI
Introducción al pensamiento computacional	SI	SI	
Hoja de cálculo			SI
Manejo de un procesador de textos.	SI		
Publicación y difusión de contenidos			SI
Diseño de presentaciones		SI	



6.- Procedimientos e instrumentos de evaluación

Debido a la heterogeneidad de cada uno de los apartados de los contenidos a desarrollar en la asignatura, los procedimientos e instrumentos de evaluación varían de uno a otro:

1.-Conceptos fundamentales de Informática e Internet.

Debido al carácter teórico-conceptual, se evaluará mediante pruebas individuales. Estas pruebas constarán de una serie de preguntas de tipo test (descontando las incorrectas) y se permitirá la utilización de apuntes en la realización de la prueba.

Como este bloque se impartirá en las tres evaluaciones, al final de cada evaluación se realizará una prueba con los contenidos de esa evaluación y de las anteriores. Por lo que al final del curso se realizará al menos una prueba que contenga todos los contenidos de esta parte.

2.-Manejo de un procesador de textos.

Este apartado se evaluará mediante la realización de trabajos individuales en el que el alumno deberá incluir las especificaciones tratadas el profesor y comentadas en clase. Estos trabajos comprenden los realizados en clase y los realizados en casa (mayor tamaño).

3.- Diseño de presentaciones – 6- Publicación y difusión de contenidos

Estos apartado se evaluarán mediante la realización de un trabajo individual a realizar entre clase y casa, que contenga todos los contenidos tratados en clase y según las especificaciones aportadas por el profesor. La temática de este trabajo versará sobre conceptos de seguridad informática.

También se podrá realizar una prueba práctica individual.

4.- Hoja de cálculo

Este apartado se evaluará mediante pruebas prácticas individuales. En cada evaluación se realizará al menos una prueba que contendrá todos los contenidos tratados hasta ese momento. Al final del bloque se realizará al menos una prueba que contenga todos los contenidos de esta parte.

5.- Introducción al pensamiento computacional

Este apartado se evaluará mediante una prueba práctica individual, que consistirá en la modificación de un juego realizado en clase.

También se podrá realizar un trabajo individual en el que el alumno deberá incluir las especificaciones tratadas el profesor y comentadas en clase.



La metodología de trabajo se basa en la máxima utilización del computador para desarrollar todos los contenidos anteriormente expuestos, por lo que es necesario la disponibilidad de un computador por alumno.


En el caso de los contenidos que tengan un carácter teórico-conceptual, se impartirán una vez que el alumno haya tenido una primera toma de contacto práctica con él.

En todos las pruebas prácticas individuales el alumno podrá utilizar todo el material que considere necesario, tanto el aportado por el profesor como el aportado por el alumno. Asimismo, se podrán realizar consultas a páginas web de Internet.

En el caso de la realización de trabajos en casa, el profesor establecerá una serie de revisión del trabajo realizado hasta la fecha, con el objetivo de comprobar la evolución en el desarrollo del trabajo y la autoría del mismo.

Debido a las características de la asignatura, y que no haya antecedentes de la misma en los cursos anteriores, para la **evaluación inicial**, el alumno realizará un documento de texto con los conocimientos adquiridos en los cursos anteriores.


A continuación se incluye dicho documento de texto:

 TIC - 4º ESO - Procesador de textos Mi nombre

SELECCIÓN DE TEXTO

INTRODUCCION

- Para efectuar la mayoría de las operaciones que afectan al formato de un documento, es necesario tener texto seleccionado. Cambiar el tipo de letra, el tamaño, aplicar un estilo, un modelo, copiar/cortar un texto, aplicar tabulaciones, variar márgenes, interlineados, distancia entre párrafos, aplicar bordes y un sinfín de operaciones y comandos. normalmente requieren que el documento entero o parte de él esté seleccionado.
- Con la selección de un texto estamos definiendo el área del documento con la que vamos a trabajar. Ya hemos comentado que la mayoría de las modificaciones de un texto y su formato requieren un primer paso que es su selección. Un segundo paso será ejecutar la acción apropiada. El texto seleccionado aparecerá en blanco sobre fondo negro o color según el monitor utilizado.
- Podremos seleccionar texto cuando el puntero del ratón tenga la forma de una barra vertical dentro del área de texto. El proceso de selección de texto va a constar a lo sumo, en función de lo que se quiera seleccionar, de dos pasos : uno hacer *click* y dos arrastrar.

 **PRECAUCION** : cuando haya texto resaltado (seleccionado), ten cuidado de no pulsar accidentalmente una tecla equivocada. Pulsar cualquiera de las teclas alfanuméricas u otras, hará que el texto resaltado desaparezca y sea sustituido por el símbolo o carácter que escribiste. Si te ocurre esto, pulsa **EDICION - Deshacer**

COMO SELECCIONAR UN TEXTO

Vamos a ver ahora, dependiendo de qué queramos seleccionar, cómo hacerlo :

Cualquier cantidad de texto : *Click* delante del primer carácter y arrastrar el puntero sobre el texto hasta el último carácter, o viceversa. Mediante el teclado, manteniendo pulsada la tecla **SHIFT** y desplazando el curso con las teclas del cursor.

Un carácter : *Click* delante y arrastrar atrás, o *click* detrás y arrastrar adelante.

Una frase : Manteniendo presionada la tecla **CONTROL**, hacer *click* en cualquier lugar de la frase.

Una palabra : Doble *click* en cualquier parte de la palabra. Quedan seleccionados también los espacios en blanco que la siguen.

Un párrafo : Triple *click* en cualquier parte del párrafo.

Todo el documento : Secuencia de teclas **<CONTROL>+<E>**.

tic_pt_01.odt



7.- Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación, así como las competencias clave asignadas y los estándares de aprendizaje evaluables por bloques de contenidos son los siguientes:

1.-Conceptos fundamentales de Informática e Internet.

Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.	CMCT-CD	Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.
		Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.
Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.	CMCT-CD-CAA-CIEE	Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculadas a los mismos.
Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.	CD	Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.
Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.	CMCT-CD	Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.
Reconocer y analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.	CMCT-CD	Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.
Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	CMCT-CD-CAA-CSC-CCEC	Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales y aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.
Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.	CSC	Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.
Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web	CCL-CD-CAA-CSC	Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.



Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	CCL- CMCT- CD-CSC	<p>Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.</p> <p>Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.</p> <p>Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.</p>
Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.	CMCT- CD-CAA- CSC	<p>Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.</p> <p>Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.</p> <p>Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.</p>
Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.	CD-CAA -CSC- CCEC	Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.
Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video.	CD-CIEE	Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.



2.-Manejo de un procesador de textos.

Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Utilizar aplicación de procesador de textos para la producción de documentos.	CCL- CMCT-CD	Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa.

3.- Diseño de presentaciones

Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Utilizar aplicación de diseño de presentaciones para la producción de las mismas.	CCL- CMCT-CD	Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones, adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público al que va dirigido.

4.- Hoja de cálculo

Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Utilizar aplicación de hojas de cálculo para la producción de las mismas.	CCL- CMCT-CD	Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.
		Resolución de problemas adecuados mediante la hoja de cálculo

**5.-Introducción al pensamiento computacional**

Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Realizar videojuegos en lenguaje Scratch	CD-CAA-CIEE	Realiza videojuegos en lenguaje Scratch.

6.- Publicación y difusión de contenidos.

Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.	CMCT-CD	Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.
Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.	CCL-CD-CAA-CSC-CIEE-CCEC	Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.
		Diseña sitios web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.
Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de sitios web y herramientas TIC de carácter social.	CD-CAA-CSC	Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona las propias.



8.- Contenidos mínimos exigibles

A continuación se detallan los contenidos mínimos exigibles organizados en bloques

1.-Conceptos fundamentales de Informática e Internet.

- La sociedad de la información, el computador y la informática
- Introducción a Internet. Servicios y protocolos disponibles..
- Componentes del computador : Hardware y Software
- Clasificación del software
- Tipos de periféricos
- Sistemas Operativos: definición y tipos.
- Software de aplicación : escritorio-web, libre-privativo.

2.-Manejo de un procesador de textos.

- Repaso de formátos básicos : texto, párrafo y de página.
- Uso de tabuladores y manejo de tablas.
- Encabezado , pie de página y portada.

3.- Diseño de presentaciones

- Conceptos básicos.
- Gestión de objetos
- Tipos de efectos y características

4.- Hoja de cálculo

- Conceptos básicos : libro, celda, hoja, fórmulas, operadores elementales, etc.
- Formatos de celdas
- Tipos de referencias.
- Uso básico de funciones . Funciones matemáticas.

5.- Introducción al pensamiento computacional

- Creación y diseño de videojuegos sencillos con Scartch.



9.- Criterios de evaluación mínimos exigibles

Entre los criterios de evaluación, los mínimos exigibles correspondientes a los contenidos mínimos exigibles son:

1.-Conceptos fundamentales de Informática e Internet.

- Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.
- Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.
- Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.
- Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características. La sociedad de la información, el computador y la informática

2.-Manejo de un procesador de textos.

- Utilizar aplicación de procesador de trextos para la producción de documentos.

3.- Diseño de presentaciones

- Utilizar aplicación de diseño de presentaciones para la producción de las mismas.

4.- Hoja de cálculo

- Utilizar aplicación de hojas de cálculo para la producción de las mismas.

5.- Introducción al pensamiento computacional

- Realizar videojuegos sencillos con Scratch



10.- Criterios de calificación

Para obtener las calificaciones se tienen en cuenta los siguientes apartados:

- Evaluación de "clase", teniendo en cuenta la correcta utilización del hardware, de los medios disponibles, la asistencia a clase, el comportamiento en el aula, la realización de trabajos voluntarios, trabajo en grupo, etc. También se tendrán en cuenta en este apartado los trabajos realizados en clase para comprobar la realización de las actividades propuestas, valorando el orden, la limpieza de la exposición, la solución aportada, dependiendo del tipo de trabajo desarrollado. Esta evaluación servirá para detectar en el momento que se produzcan las dificultades para alcanzar los objetivos.
- Trabajos realizados en casa sobre los contenidos de la asignatura anteriormente citados.
- Pruebas individuales para evaluar la asimilación de los contenidos teórico-conceptuales.
- Pruebas prácticas individuales sobre el computador para evaluar globalmente cómo se desenvuelve el alumno/a con las aplicaciones utilizadas o temas tratados.

Cada uno de los apartados anteriores se valorará de forma independiente, obteniendo una calificación entre 0 y 10. El "peso" de la nota de cada uno de estos apartados en la nota final, puede variar en función del desarrollo de la asignatura en base a estas consideraciones básicas:

- La nota de los contenidos teórico-conceptuales contará aproximadamente entre un 15% y un 20% de la nota final, realizando una prueba final en la que se evaluará todos los contenidos.
- La nota de "clase" variará entre un 10% y un 15% de la nota final. En el caso que el alumno no llegue a una nota mínima de 4 en este apartado, puede suponer que el alumno no supere la asignatura en la convocatoria ordinaria de junio.
- La nota de los trabajos entregados variará entre un 15% y un 20% de la nota final. La no entrega o plagio de más de un trabajo por parte del alumno durante el curso, puede suponer que el alumno no supere la asignatura en la convocatoria ordinaria de junio.
- Para el cálculo del resto de la nota, se tendrá en cuenta las pruebas prácticas individuales ya que el objetivo del trabajo en clase es adquirir la destreza necesaria para la utilización de las aplicaciones informáticas de manera individualizada.

Para cada aplicación utilizada se realizará una prueba que contenga todos los contenidos vistos durante el curso, ya que es necesario que el alumno posea una visión global de cada programa informático. Aunque también se valoren las pruebas evolutivas realizadas durante el curso.

Para superar la asignatura es necesario que la nota final calculada sea igual o superior a 5, y que tenga una calificación mínima de 4 puntos sobre 10 en los apartados anteriormente citados. En cuanto a las pruebas prácticas individuales, esta nota deberá tenerse en todas y cada una de las aplicaciones utilizadas.



Lo anteriormente especificado se utilizará en el cálculo de la nota final de la asignatura en la convocatoria ordinaria de junio.

En la primera, segunda y tercera evaluación, se aplicarán los mismos aspectos pero adecuados al desarrollo de clase en dichos periodos. Como las distintas recuperaciones de alguno de los bloques se solapan con las actividades de la tercera evaluación, en la nota de la tercera evaluación, no se contabilizarán las notas de dichas recuperaciones, sino que se tendrán en cuenta para la nota final de la asignatura en la convocatoria ordinaria de Junio.

En principio, la **prueba extraordinaria de junio** constará de las siguientes partes :

- Ejercicio teórico-conceptual
- Ejercicio/s práctico/s que englobe el resto de software tratado en clase.

El ejercicio teórico-conceptual será de forma similar a los realizados durante el curso, pero ajustado al tiempo asignado. La cantidad de ejercicios prácticos y su temática se determinarán en base al desarrollo del curso.

Para superar la asignatura en la convocatoria extraordinaria, es necesario que la nota final calculada sea igual o superior a 5, y que tenga una calificación mínima de 4 puntos sobre 10 en cada una de las partes. Aproximadamente, la primera partes se ponderará al 20%; mientras que el total de las pruebas prácticas abarcará el resto.

Según el desarrollo del curso, el profesor puede determinar la entrega de trabajos para la convocatoria extraordinaria, adecuando los porcentajes de ponderación para el cálculo de la nota.

También puede eximir la realización de alguna parte superada en la convocatoria ordinaria de Junio, incluida la entrega de dichos trabajos.