

## 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:

### 0.-Busqueda de información

| <b>Criterios de evaluación</b>   | <b>Comp. clave</b> | <b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>                            |
|--|--------------------|--|
| Buscar información en Internet de manera eficiente, siendo capaz de discriminar la información útil de la que no lo es. Todo enfocado en el ámbito académico | CCL-CD             | Recopilación de información textual y gráfica para su uso en trabajos. |

### 1.-Conceptos fundamentales de Informática e Internet.

| <b>Criterios de evaluación</b>  | <b>Comp. clave</b> | <b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>  |
|---|--------------------|--|
| Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción. | CCL-CSC            | Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.   |
|   |                    | Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.                    |
| Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto.                              | CCL-CMCT-CD-CAA    | Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento.                                  |
|   |                    | Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales de un ordenador describiendo la contribución de cada uno de ellos al funcionamiento integral del sistema. |
|   |                    | Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de la información.                     |
|   |                    | Describe los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.                         |

| <b>Criterios de evaluación</b>  | <b>Comp. clave</b>      | <b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>  |
|---|-------------------------|--|
| Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.                   | CCL-<br>CMCT-<br>CD-CAA | Elabora un diagrama de la estructura de un sistema operativo relacionando cada una de las partes con las funciones que realiza.  |
|   |                         | Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales siguiendo instrucciones del fabricante.                                  |
| Analizar las principales opciones de conexión a Internet existentes en el mercado y estudiar diferentes diseños de redes locales            | CMCT-<br>CD-CAA         | Dibuja esquemas de configuración de pequeñas redes locales, según el tipo de conexión a Internet, seleccionando las tecnologías en función del espacio físico disponible.                |
|   |                         | Realiza un análisis comparativo entre diferentes tipos de cableados utilizados en redes de datos y entre tecnología cableada e inalámbrica indicando posibles ventajas e inconvenientes. |
| Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa. | CMCT-CD                 | Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales.   |

## 2.- Diseño de presentaciones

| <b>Criterios de evaluación</b>   | <b>Comp. clave</b>                | <b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>  |
|--|-----------------------------------|--|
| Utilizar aplicaciones de escritorio o web de diseño de presentaciones para la producción de las mismas . | CCL-CMCT-<br>CD-CSC-<br>CIEE-CCEC | Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público al que está destinado. |

## 3.- Hoja de cálculo

| <b>Criterios de evaluación</b>  | <b>Comp. clave</b>                | <b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>   |
|---|-----------------------------------|---|
| Utilizar aplicaciones de escritorio o web de diseño de hojas de cálculo como instrumentos de resolución de problemas específicos. | CCL-CMCT-<br>CD-CSC-<br>CIEE-CCEC | Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos. |

#### 4.-Manejo avanzado de un procesador de textos.

| <b>Criterios de evaluación</b>   | <b>Comp. clave</b>                | <b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>   |
|--|-----------------------------------|---|
| Utilizar aplicaciones de escritorio o web de procesador de textos como instrumentos de resolución de problemas específicos.. | CCL-CMCT-<br>CD-CSC-<br>CIEE-CCEC | Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario. |

#### 5.-Organización y tratamiento de la información.

| <b>Criterios de evaluación</b>  | <b>Comp. clave</b>                | <b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>  |
|---|-----------------------------------|--|
| Utilizar aplicaciones de escritorio o web de hojas de cálculo para el manejo de listas de datos                                 | CCL-CMCT-<br>CD-CSC-<br>CIEE-CCEC | Organización y selección de información contenida en una lista de datos dentro de una hoja de cálculo. |
| Utilizar aplicaciones de escritorio o web de gestor de base de datos como instrumentos de resolución de problemas específicos.. | CCL-CMCT-<br>CD-CSC-<br>CIEE-CCEC | Diseña bases de datos sencillas y/o extrae información, realizando consultas, formularios e informes.  |

#### 6.- Multimedia.

| <b>Criterios de evaluación</b>   | <b>Comp. clave</b>                | <b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>   |
|--|-----------------------------------|---|
| Utilizar aplicaciones multimedia como instrumentos de resolución de problemas específicos. | CCL-CMCT-<br>CD-CSC-<br>CIEE-CCEC | Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia. |

#### 7.- Diseño de elementos gráficos en 2D y 3D.

| <b>Criterios de evaluación</b>                                    | <b>Comp. clave</b>                | <b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>                |
|---|-----------------------------------|--|
| Utilizar aplicaciones de diseño de elementos gráficos en 2D y 3D. | CCL-CMCT-<br>CD-CSC-<br>CIEE-CCEC | Diseña elementos gráficos en 2D y 3D para comunicar ideas. |

## 8.- Programación.

| <b>Criterios de evaluación</b>   | <b>Comp. clave</b>       | <b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>  |
|--|--------------------------|--|
| Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos.                    | CMCT-<br>CD-CAA-<br>CIEE | Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas sencillos.   |
| Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en sub-problemas y definiendo algoritmos que los resuelven.        | CMCT-<br>CD-CAA          | Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que implique la división del conjunto en parte más pequeñas. |
| Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado. | CMCT-<br>CD-CAA          | Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.                  |
| Realizar videojuegos en lenguaje Scratch   | CD-CAA-<br>CIEE          | Realiza videojuegos en lenguaje Scratch.   |

## 8.- Contenidos mínimos exigibles

A continuación se detallan los contenidos mínimos exigibles organizados en bloques

### 0.-Busqueda de Información

- Utilización eficiente de un buscador
- Almacenamiento local de recursos de la web: texto, imágenes, videos, etc..

### 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
- Sistemas de numeración y codificación.
- Esquema básico : Entrada - Proceso - Salida
- Esquema interno de un computador : componentes y funcionamiento básico
- Clasificación del software
- Evolución histórica de los computadores
- Tipos de periféricos
- Sistemas Operativos: definición y tipos.
- Software de aplicación : escritorio-web, libre-privativo.
- ¿Que es un lenguaje de programación?. Tipos de lenguajes de programación
- Formas de conexión a Internet. Redes de ordenadores
- Tipos de conexiones : cableadas e inalámbricas.

### 2.- Diseño de presentaciones

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

### **3.- Hoja de cálculo**

- Conceptos básicos : libro, celda, hoja, fórmulas, operadores elementales, etc.
- Formatos de celdas
- Tipos de referencias.
- Uso básico de funciones . Funciones matemáticas.
- Tratamiento de tablas : función BUSCARV.
- Funciones lógicas y condicionales.
- Funciones de tipo texto
- Resolución de problemas con hojas de cálculo

### **4.-Manejo avanzado de un procesador de textos.**

- Repaso de conceptos básicos.
- Encabezado , pie de página y portada.
- Estilos de texto y tablas de contenidos.

### **5.-Organización y tratamiento de la información.**

- Organización de la información en hojas de cálculo
- Conceptos básicos : listas de datos, registro, campo, claves, ....
- Formularios. Filtros y subtotales
- Integración con el procesador de textos : combinar correspondencia
- Importación de datos desde ficheros de texto

### **8.- Programación.**

- Programación de computadores con Scratch.
  - Primeros pasos con Scratch.
  - Comics y juegos.
  - Uso de variables y definición de bloques.
  - Juegos con sonidos.
  - Clones en Scratch.
  - Aplicaciones diversas: Lego WEDO - S4A

## 9.- Criterios de evaluación mínimos exigibles

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

### 0.-Busqueda de información

- Buscar información en Internet de manera eficiente, siendo capaz de discriminar la información útil de la que no lo es. Todo enfocado en el ámbito académico

### 1.-Conceptos fundamentales de Informática e Internet.

- Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción.
- Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto.
- Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.
- Analizar las principales opciones de conexión a Internet existentes en el mercado y estudiar diferentes diseños de redes locales
- Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa.

### 2.- Diseño de presentaciones

- Utilizar aplicaciones de escritorio o web de diseño de presentaciones para la producción de las mismas .

### 3.- Hoja de cálculo

- Utilizar aplicaciones de escritorio o web de diseño de hojas de cálculo como instrumentos de resolución de problemas específicos.

### 4.-Manejo avanzado de un procesador de textos.

- Utilizar aplicaciones de escritorio o web de procesador de textos como instrumentos de resolución de problemas específicos..

## **5.-Organización y tratamiento de la información.**

- Utilizar aplicaciones de escritorio o web de hojas de cálculo para el manejo de listas de datos

## **8.- Programación.**

- Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos.
- Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en sub-problemas y definiendo algoritmos que los resuelven.
- Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.
- Realizar videojuegos en lenguaje Scratch



## 10.- Criterios de calificación

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

- 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 escritas individuales para evaluar la asimilación de los contenidos teóricos.
- 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 teóricos contará entre un 20% y un 25% 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 mas 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 (1..4). 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 dos partes :

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

El ejercicio teórico 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.

La cantidad de de ejercicios prácticos dependerá de las aplicaciones tratadas durante el curso y que se hayan tenido en cuenta en la evaluación ordinaria.

Para superar la asignatura en la convocatoria extraordinaria, es necesario que la nota final calculada sea igual o superior a 5, y obtener una nota mínima de 4 puntos en cada una de las partes. Aproximadamente. la primera partes se ponderará al 35%; mientras que el total de las pruebas prácticas abarcará el 65%.

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.