

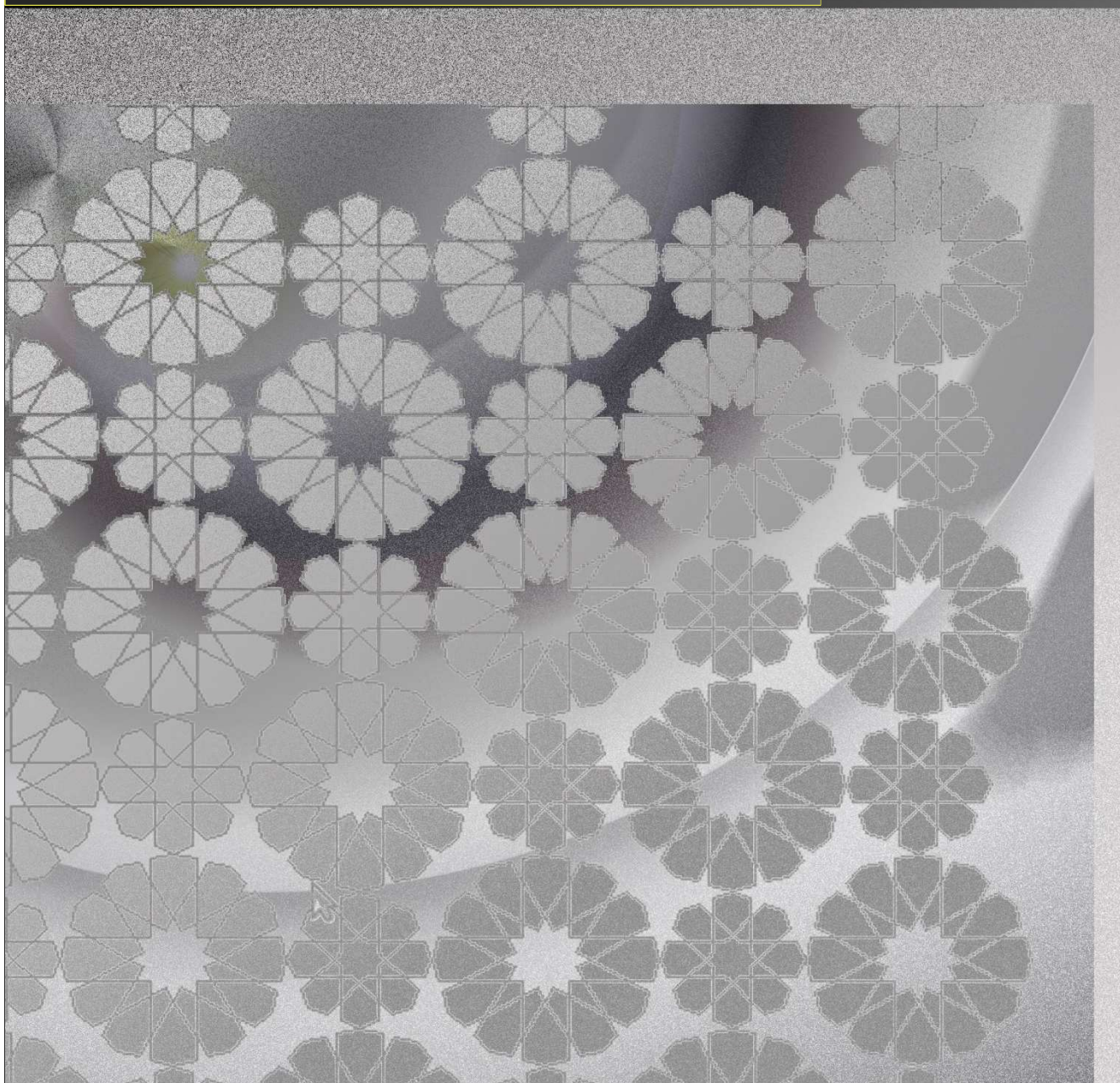
DEPARTAMENTO: INFORMÁTICA



ASIGNATURAS:
INFORMÁTICA

CURSOS:

3° ESO
4° ESO





ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	3
1.1.	Los niveles de concreción curricular: presentación y justificación de las programaciones didácticas.....	3
1.2.	Adaptación al contexto del IES Colonial.....	6
1.3.	Plan de trabajo del Departamento.....	7
1.4.	Revisión y seguimiento de la Programación Didáctica.....	8
1.5.	Composición del Departamento.....	8
2.	EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.....	9
2.1.	Objetivos generales de la etapa.....	9
2.2.	Objetivos generales de la materia Informática.....	10
2.3.	Competencias básicas.....	11
2.3.1.	Concreción en el Proyecto Educativo de Centro de las CCBB.....	11
2.3.2.	Contribución de la materia a su adquisición.....	12
2.3.3.	Contribución de las CCBB a la nota final de cada materia.....	14
2.4.	Metodología.....	15
2.5.	Atención al alumnado con necesidades educativas específicas.....	16
2.6.	Recursos.....	16
2.7.	Bibliografía de aula y de departamento.....	16
2.8.	Objetivos de la materia/asignatura para el curso 3º ESO.....	19
2.9.	Contenidos.....	19
2.9.1.	Criterios de selección.....	19
2.9.2.	Secuenciación y temporalización en unidades didácticas.....	19
2.9.3.	Referentes mínimos.....	21
2.10.	Educación en valores.....	21
2.11.	Interdisciplinariedad.....	23
2.12.	Evaluación.....	24
2.12.1.	Criterios de evaluación de la materia Informática para el curso 3º de ESO.....	24
2.12.2.	Instrumentos de evaluación.....	27
2.12.3.	Interrelación de criterios, instrumentos y competencias básicas en la calificación.....	30
2.12.4.	Mecanismos de recuperación.....	34
2.12.5.	Alumnado con una evaluación suspensa.....	34
2.12.6.	Prueba extraordinaria de septiembre.....	34
2.12.7.	Evaluación de alumnos/as con la materia pendiente de cursos anteriores.....	34
2.12.8.	Atención al alumnado repetidor.....	34
2.13.	Actividades complementarias y extraescolares.....	34
2.14.	Objetivos de la materia/asignatura para el curso 4º ESO.....	37
2.15.	Contenidos.....	37
2.15.1.	Criterios de selección.....	37
2.15.2.	Secuenciación y temporalización en unidades didácticas.....	37
2.15.3.	Referentes mínimos.....	39
2.16.	Educación en valores.....	40
2.17.	Interdisciplinariedad.....	41
2.18.	Evaluación.....	42
2.18.1.	Criterios de evaluación de la materia Informática para el curso 4º de ESO.....	42



2.18.2. Instrumentos de evaluación.	46
2.18.3. Interrelación de criterios, instrumentos y competencias básicas en la calificación.....	48
2.18.4. Mecanismos de recuperación.....	52
2.18.5. Alumnado con una evaluación suspensa.	52
2.18.6. Prueba extraordinaria de septiembre.	52
2.18.7. Evaluación de alumnos/as con la materia pendiente de cursos anteriores.	52
2.18.8. Atención al alumnado repetidor.	52
2.18.9. Actividades complementarias y extraescolares.....	53



1. INTRODUCCIÓN.

1.1. Los niveles de concreción curricular: presentación y justificación de las programaciones didácticas.

La Educación Secundaria Obligatoria (establecida por la *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación* [BOE de 4-5-2006]) constituye una etapa educativa (la primera de la Educación Secundaria) de cuatro cursos académicos de duración, que se cursarán de forma regular entre los 12 y los 16 años de edad (art. 22 de la *LOE*), si bien el alumnado tendrá derecho a permanecer escolarizado en régimen ordinario (art. 4 de la *LOE*), hasta el curso académico completo en que cumpla los 18 años siempre que el equipo de evaluación considere que, de acuerdo con sus actitudes e intereses, pueda obtener el Título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria.

Como sabemos, el desarrollo de esta Ley se ha establecido en su correspondiente calendario de aplicación (*Real Decreto 806/2006, de 30 de junio*, BOE 14-7-2006). Por lo que se refiere a las enseñanzas mínimas, el Ministerio de Educación ha publicado sendos reales decretos para la **ESO** (*Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria*, BOE 5-1-2007) y para el **Bachillerato** (*Real Decreto 1467/2007, de 2 de noviembre, por el que se establece la estructura del bachillerato y se fijan sus enseñanzas mínimas*, BOE 6-11-2007). Se especifica, además, en el artículo 6.3 de la *LOE* que a estos contenidos comunes les corresponde, en todo caso, el 55% de los horarios escolares en las comunidades autónomas que tengan, junto con la castellana, otra lengua propia cooficial, y el 65% en el caso de aquellas que no la tengan. Así pues, corresponde a las diferentes administraciones educativas autonómicas establecer, incorporando las enseñanzas mínimas del corpus legislativo estatal, el currículo específico de cada etapa.

En el caso de Andalucía, la administración educativa ha publicado, en el ejercicio de sus competencias educativas, además de una ley educativa general (la *LEA*), dos documentos referidos a la **ESO**: el *Decreto 231/2007 de 31 de julio* (BOJA 8-8-2007), que establece la ordenación y enseñanzas de la ESO, y la *Orden de 10 de agosto de 2007* (BOJA 30-8-2007), que desarrolla el currículo. Para el caso de **Bachillerato**, las referencias son el *Decreto 416/2008, de 22 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes al Bachillerato en Andalucía*, y la *Orden de 5-8-2008, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en Andalucía*.

Para la **atención a la diversidad**, la *Orden de 25-7-2008* (BOJA 22-8-2008), regula todas aquellas medidas que pueden ofrecerse desde el centro educativo para adaptar la enseñanza a los diversos ritmos de aprendizaje del alumnado. En ella nos hemos basado para concretar, por ejemplo, todo lo relacionado con el Programa de Diversificación Curricular, o la oferta de optativas que refuerzan la materia de lengua y la de matemáticas.

No obstante, son los **equipos docentes** de cada centro educativo- art. 17 del *Real Decreto 1631/2006* y art. 8 del *Decreto 231/2007*- los que deben concretar el currículo, adaptándolo a su realidad específica. De esta forma, el art. 29 del *Decreto 327/2010*, indica



que “las programaciones didácticas serán elaboradas por los **departamentos de coordinación didáctica**, de acuerdo con las directrices de las áreas de competencias”. En el siguiente nivel de concreción curricular, será cada profesor quien, en su labor diaria y en conexión directa con circunstancias determinadas, complete un proceso de concreción que va desde las directrices generales marcadas por las Administraciones educativas hasta la “Programación de Aula”, pasando por importantes etapas intermedias, como son el “Plan Anual”, el “Proyecto Educativo de Centro”, y la “Programación Didáctica”.

El **Plan de Centro** está constituido (según se recoge en la *LEA*, art. 126 y el *Decreto 327/2010*, art. 22) por el Proyecto Educativo, el Reglamento de Organización y Funcionamiento, y el Proyecto de Gestión.

El **Proyecto Educativo de Centro**, tal y como se recoge en el art. 23 del ya mencionado *Decreto 327/2010* “constituye las señas de identidad del instituto y expresa la educación que desea y va a desarrollar en unas condiciones concretas, por lo que deberá contemplar los valores, los objetivos y las prioridades de actuación”. En todo caso, el citado proyecto educativo abordará los siguientes aspectos:

- a) Objetivos que persigan la mejora del rendimiento escolar.
- b) Líneas de actuación pedagógica.
- c) Concreción de los contenidos curriculares y de los transversales que hacen referencia a la educación en valores, haciendo especial hincapié en la igualdad de género.
- d) Los criterios pedagógicos para la determinación de los órganos de coordinación docente del centro y el horario de dedicación de las personas responsables de los mismos.
- e) Los procedimientos y criterios de evaluación, promoción y titulación del alumnado.
- f) La forma de atención a la diversidad.
- g) La organización de las actividades de recuperación para el alumnado con materias pendiente de evaluación positiva.
- h) El plan de orientación y acción tutorial.
- i) El procedimiento para suscribir compromisos educativos y de convivencia con las familias.
- j) El plan de convivencia.
- k) El plan de formación del profesorado.
- l) Los criterios para organizar y distribuir el tiempo escolar, así como los objetivos y programas de intervención en el tiempo extraescolar.
- m) Los criterios para la elaboración de los horarios de las enseñanzas de formación profesional, así como los criterios para la organización curricular y la programación de los módulos profesionales de formación en centros de trabajo y proyectos.
- n) Los procedimientos de evaluación interna.
- o) Los criterios para establecer los agrupamientos del alumnado y la asignación de las tutorías.



- p) Los criterios para determinar la oferta de materias optativas y, en su caso, el proyecto integrado.
- q) Los criterios para la organización curricular y la programación de los módulos profesionales de formación en centros de trabajo y el proyecto de cada uno, para el caso de la formación profesional inicial.
- r) Los criterios generales para la elaboración de las programaciones didácticas.
- s) Los planes estratégico que se desarrollen.

Así, el Proyecto Educativo se concibe como un instrumento para la planificación a medio y largo plazo que enumera y define las notas de identidad del Centro, establece el marco de referencia global y los planteamientos educativos que lo definen, formula las finalidades que pretende conseguir y expresa su organización interna, con el objetivo de dotar de personalidad propia a cada instituto.

La **Programación didáctica**, finalmente, realizada por cada Departamento, tiene carácter anual, y supone la concreción para un curso académico del Proyecto de materia, creando, así, el marco de referencia más inmediato para la elaboración de las diversas “**programaciones de aula**”, pues, como dice la normativa, el profesorado deberá desarrollar su actividad docente de acuerdo con las programaciones didácticas de los departamentos a los que pertenezca. En ellas se concretan las **unidades didácticas** que se consideran para un curso escolar concreto.

El *Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria*, en su artículo 29, indica que las Programaciones Didácticas deben reflejar los siguientes apartados:

- a) Los objetivos, los contenidos y su distribución temporal y los criterios de evaluación, posibilitando la adaptación de la secuenciación de contenidos a las características del centro y su entorno.
- b) En el caso de la educación secundaria obligatoria, referencia explícita acerca de la contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas.
- c) En el caso de la formación profesional inicial, deberán incluir las competencias profesionales, personales y sociales que hayan de adquirirse.
- d) La forma en que se incorporan los contenidos de carácter transversal al currículo.
- e) La metodología que se va a aplicar.
- f) Los procedimientos de evaluación del alumnado y los criterios de calificación, en consonancia con las orientaciones metodológicas establecidas.
- g) Las medidas de atención a la diversidad.
- h) Los materiales y recursos didácticos que se vayan a utilizar, incluidos los libros para uso del alumnado.
- i) Las actividades complementarias y extraescolares relacionadas con el currículo que se proponen realizar por los departamentos de coordinación didáctica.



Además, se propondrán trabajos interdisciplinarios donde se vean implicados varios departamentos didácticos. En el caso de las programaciones de Bachillerato, se incluirán actividades que persigan el desarrollo del hábito lector y de la expresión correcta en público.

El Proyecto Educativo de Centro del IES Colonial amplía estos apartados prescriptivos y los adapta a la realidad del Centro.

Vista la importancia que la Programación Didáctica tiene en la práctica educativa, parece conveniente, antes de presentar sus elementos configuradores, pasar rápida revista a algunos de los fundamentos en que debe basarse.

1.2. Adaptación al contexto del IES Colonial.

Durante las últimas décadas, se viene produciendo en la sociedad un profundo proceso de transformación caracterizado por la presencia de las tecnologías de la información y de la comunicación en la vida cotidiana. Estas tecnologías abarcan todo tipo de medios electrónicos que crean, almacenan, procesan y transmiten información en tiempo y cantidad hace unos años insospechados y que, además de expandir las posibilidades de comunicación, generan una nueva cultura y permiten el desarrollo de nuevas destrezas y formas de construcción del conocimiento que están en constante evolución en cuanto a técnicas y medios a su alcance se refiere.

La necesidad de educar en el uso de las tecnologías de la información durante la educación obligatoria incluye una doble vertiente. Por una parte, se trata de que los jóvenes adquieran los conocimientos básicos sobre las herramientas que facilitan su interacción con el entorno, así como los límites morales y legales que implica su utilización, y, por otra parte, que sean capaces de integrar los aprendizajes tecnológicos con los aprendizajes adquiridos en otras áreas del currículo, dándoles coherencia y mejorando la calidad de los mismos.

La informática puede ser entendida como el uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación en cualquiera de las formas en que éstas se nos presentan. En este sentido, preparar a los alumnos para desenvolverse en un marco cambiante va más allá de una simple alfabetización digital centrada en el manejo de herramientas que previsiblemente quedarán obsoletas en corto plazo, haciendo imprescindible propiciar la adquisición de un conjunto imbricado de conocimientos, destrezas y aptitudes, que permitan al sujeto utilizar las citadas tecnologías para continuar su aprendizaje a lo largo de la vida, adaptándose a las demandas de un mundo en permanente cambio.

En este contexto, complementando la utilización instrumental de las aplicaciones informáticas en las diferentes materias curriculares, se ha considerado necesario que el alumnado de Educación secundaria obligatoria disponga en los tres primeros cursos de un tronco común de contenidos específicos dentro de la materia de Tecnologías, que le permitan adquirir las competencias básicas y le aporten una visión global del estado actual, y la evolución previsible de estas tecnologías, mientras que en cuarto curso, aquéllos que lo deseen, puedan cursar con carácter opcional una materia concreta que venga a complementar los conocimientos técnicos adquiridos previamente.

Las tecnologías de la información y la comunicación influyen positivamente en el rendimiento escolar si se hace un adecuado uso de ellas, porque proveen al alumnado de una herramienta que le permite explorar todas las materias del currículo, consolidar sus conocimientos y simular fenómenos y situaciones nuevas que les ayudan a aprender a aprender. Su valor educativo está asociado no sólo a la posibilidad de almacenar y gestionar la información de maneras diversas y en diferentes soportes, sino también a la toma de



decisiones que su uso acarrea, a la elaboración de proyectos y a la calidad de los aprendizajes; en resumen a la producción de conocimiento.

Las utilidades de la informática requieren una mayor profundización en los aspectos técnicos y de interrelación entre herramientas que permitan la creación de contenidos complejos para su difusión, desde dispositivos diversos, en las denominadas comunidades virtuales. La adscripción a comunidades virtuales incluye la participación de los servicios referidos a administración electrónica, salud, formación, ocio y comercio electrónico.

Por todo ello, y por la importancia que desde la Consejería de Educación se le está dando a las TIC, siendo participe nuestro centro del proyecto TIC 2.0. Las asignaturas de informática, que se imparten en el IES Colonial, van orientadas a que, mediante los recursos TIC disponibles, el alumnado pueda adquirir de forma adecuada la competencia TIC, a través de estas asignaturas y de manera transversal, a través del resto de asignaturas que se imparten en el centro.

1.3. Plan de trabajo del Departamento.

- Organizar y desarrollar las enseñanzas propias de las áreas, materias o módulos profesionales asignados, en función de los nuevos Decretos de Enseñanza.
- Atender las actuaciones y tareas que se planteen desde el Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica.
- Desarrollar las actuaciones educativas prioritarias y las líneas de desarrollo del Plan de Educación Compensatoria.
- Establecer medidas concretas de apoyo, refuerzo y adaptaciones curriculares no significativas.
- Atención a alumnos con n.e.e. Se realizará un seguimiento del material curricular adaptado seleccionado según los distintos niveles de competencia curricular del alumnado para valorar su idoneidad.
- Seleccionar otros materiales didácticos dirigidos a los alumnos con dificultades de aprendizaje y/o con necesidades educativas especiales.
- Realizar tareas de coordinación y seguimiento de las actividades académicas.
- Atención a alumnos con asignaturas pendientes. El seguimiento se hará a través de la materia de Informática que cursen. En el caso de alumnos de 4º ESO que no cursen el área se hará por mediación de los tutores y en la hora de atención a pendientes prevista por el departamento.
- Valorar la efectividad del Plan de recuperación de los alumnos de ESO con asignaturas pendientes de evaluación positiva.
- Acondicionamiento de las aulas, revisión del inventario y del material didáctico. Asimismo, se organizará la biblioteca del departamento.
- Se realizarán labores de mantenimiento de los ordenadores del aula B4 (aula de Informática).
- Analizar y valorar los resultados de las evaluaciones trimestrales. Se realizará una revisión y valoración por trimestres de los resultados académicos de los alumnos por cursos y grupos, con objeto de valorar la idoneidad de las secuenciaciones y del nivel exigido.
- Atender a las reclamaciones de los procesos y resultados de evaluación.
- Mejora de programaciones. Se plantea esta tarea con el fin de hacer más prácticos y manejables los diseños curriculares en E.S.O.
- Unificación de terminología científico-tecnológica. Se revisará en general el uso de terminología científico-tecnológica a fin de uniformarla en todos los cursos.
- Participar en la confección de la Memoria Final y en la aportación de propuestas de mejora.



- Realizar aportaciones de mejora a la organización curricular del centro: concentración de horas en asignaturas de carácter eminentemente práctico, desdoblamiento de grupos para la realización de prácticas, etc.

1.4. Revisión y seguimiento de la Programación Didáctica.

Se realizará el seguimiento del grado de cumplimiento de las programaciones didácticas. La revisión de las programaciones se efectuará por trimestres. Después de cada evaluación se dedicará la primera reunión de departamento a revisar por cursos y/o grupos el nivel de cumplimiento de las programaciones propuestas a principios de curso pudiéndose modificar aquellos aspectos que se consideren necesarios para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Asimismo, se realizará una valoración de los resultados obtenidos de cada grupo.

1.5. Composición del Departamento.

D. Sergio Castro Arévalo



2. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.

2.1. Objetivos generales de la etapa.

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreiciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

El currículo de Andalucía establece que la educación secundaria obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado los saberes, las capacidades, los hábitos, las actitudes y los valores que les permitan alcanzar, además de los objetivos anteriormente citados, los siguientes:



- a) Adquirir habilidades que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan, participando con actitudes solidarias, tolerantes y libres de prejuicios.
- b) Interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos, científicos y técnicos.
- c) Comprender los principios y valores que rigen el funcionamiento de las sociedades democráticas contemporáneas, especialmente los relativos a los derechos y deberes de la ciudadanía.
- d) Comprender los principios básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural, valorar las repercusiones que sobre él tienen las actividades humanas y contribuir activamente a la defensa, conservación y mejora del mismo como elemento determinante de la calidad de vida.
- e) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.

Conocer y respetar la realidad cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

2.2. Objetivos generales de la materia Informática

La enseñanza de la Informática en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. 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.
2. 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.
3. Conocer y utilizar las herramientas para integrarse en redes sociales, aportando sus competencias al crecimiento de las mismas y adoptando las actitudes de respeto, participación, esfuerzo y colaboración que posibiliten la creación de producciones colectivas.
4. Utilizar periféricos para capturar y digitalizar imágenes, textos y sonidos y manejar las funcionalidades principales de los programas de tratamiento digital de la imagen fija, el sonido y la imagen en movimiento y su integración para crear pequeñas producciones multimedia con finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa.
5. Integrar la información textual, numérica y gráfica para construir y expresar unidades complejas de conocimiento en forma de presentaciones electrónicas, aplicándolas en modo local, para apoyar un discurso, o en modo remoto, como síntesis o guión que facilite la difusión de unidades de conocimiento elaboradas.
6. Integrar la información textual, numérica y gráfica obtenida de cualquier fuente para elaborar contenidos propios y publicarlos en la Web, utilizando medios que posibiliten la interacción (formularios, encuestas, bitácoras, etc.) y formatos que faciliten la inclusión de elementos multimedia decidiendo la forma en la que se ponen a disposición del resto de usuarios.
7. 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.
8. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet.
9. Valorar las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la



comunicación y las repercusiones que supone su uso.

2.3. Competencias básicas.

2.3.1. Concreción en el Proyecto Educativo de Centro de las CCBB.

La formación personal que permite a un ciudadano desenvolverse de forma adecuada en la sociedad en la que va a vivir supone el desarrollo de unas competencias esenciales a través del trabajo coordinado de todas las áreas o materias que integran el currículo de enseñanza, aún compartimentado de forma clásica en distintas especialidades como las matemáticas, la lengua y literatura, etc. Estas “Competencias Básicas” han sido fijadas por la Administración Educativa a raíz de un trabajo de reflexión conjunto por parte de todos los países que integran la O.C.D.E., y que el gobierno español asume plenamente.

La enseñanza por competencias no está enfocada a la mera adquisición de conocimientos compartimentados, sino que persigue el desarrollo en el alumnado de diversas habilidades que resulten útiles para desenvolverse posteriormente de manera autónoma en la vida diaria. Los alumnos deben saber aplicar los conocimientos adquiridos en contextos reales, comprender lo aprendido y utilizarlo de manera práctica en toda la diversidad de situaciones a las que se tengan que enfrentar como ciudadanos.

Todo ello supone un esfuerzo de trabajo comunal que se configura como uno de los grandes retos de nuestro sistema educativo, pues requiere incluso de la creación de estructuras organizativas novedosas a nivel de centro, que articulen las actuaciones pedagógicas que conduzcan a la consecución global de esas competencias. Dichas actuaciones pedagógicas son fijadas de forma autónoma por cada centro en función de las características que lo definen y lo singularizan frente a los demás centros, y respetando siempre, en cualquier caso, los límites fijados por las Administraciones Educativas estatal y autonómica.

El objetivo último de toda educación plena e integral es el de formar personas autónomas, críticas, libres y responsables a la par; personas capaces de formarse una imagen adecuada de sí mismos, de actuar como futuros ciudadanos plenamente integrados en la sociedad en la que conviven, interactuando adecuadamente con el resto de ciudadanos en una convivencia respetuosa, armónica y productiva.

Ello no es posible si, en primer lugar, no se dota a los alumnos de las herramientas que les permitan desarrollar y afianzar su personalidad de forma sana y equilibrada, permitiéndoles decidir por sí mismos, de forma razonable, su propio estilo de vida y de elegir en consecuencia, de forma coherente, entre las diversas opciones que se van presentando a lo largo de su vida.

Entre nuestro alumnado existe un gran déficit en la comunicación lingüística y en la competencia matemática, especialmente en los primeros cursos, por lo que se hace ineludible buscar estrategias para el desarrollo de las mismas, independientemente del trabajo desarrollado en las materias específicas con la misma denominación. Para su



desarrollo, durante el curso 2013-2014 va a plantearse un Plan Estratégico de motivación a la lectura y unas pautas comunes para la resolución de problemas.

Es necesario tener presente que, en la actualidad, nos desenvolvemos en una sociedad plena de conocimientos de todo tipo y altamente tecnológica. Ello acarrea la necesidad de conseguir una formación adecuada desde el punto de vista técnico, si se quiere tener acceso al empleo cualificado. Además, se debe capacitar a la persona en el aprendizaje autónomo, ya que esta misma sociedad permite tener acceso de forma masiva e inmediata a todo tipo de informaciones, incluso las más específicas, a través de diferentes vías tecnológicas (Internet, por ejemplo). Para ello, pondremos en funcionamiento la competencia digital y el tratamiento de la información y la competencia de aprender a aprender.

Dentro de la formación en valores y principios, toman un lugar de primer orden los contenidos relacionados con la Paz y No Violencia, la Igualdad entre hombres y mujeres y la educación ambiental, para los que se desarrollan Programas específicos en el Centro. Es aquí donde juegan un papel fundamental la competencia social y ciudadana, la de autonomía e iniciativa personal y la de interacción con el medio físico y natural, entre otras.

Es tal la implicación de nuestro Centro en la adquisición del alumnado de las CCBB que se extiende por varios de los objetivos pedagógicos que se recogen en este documento, referidos tanto al refuerzo coordinado de las capacidades lingüísticas y matemáticas básicas de los alumnos, como a la formación integral del alumnado, persiguiendo la educación plena e integral es el de formar personas autónomas, críticas, libres y responsables a la par.

De hecho, entre los criterios de evaluación generales del P.E. están la evolución favorable en la adquisición de las CCBB de las CCBB y el progresivo afianzamiento de la capacidad lingüística y matemática, entre otros.

2.3.2. Contribución de la materia a su adquisición.

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

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

Sobre esta capa básica se solapa el desarrollo de la capacidad para integrar las informaciones, reelaborarlas y producir documentos susceptibles de comunicarse con los



demás en diversos formatos y por diferentes medios, tanto físicos como telemáticos. Estas actividades implican el progresivo fortalecimiento del pensamiento crítico ante las producciones ajenas y propias, la utilización de la creatividad como ingrediente esencial en la elaboración de nuevos contenidos y el enriquecimiento de las destrezas comunicativas adaptadas a diferentes contextos.

Incorporar a los comportamientos cotidianos el intercambio de contenidos será posible gracias a la adopción de una actitud positiva hacia la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación. Esa actitud abierta, favorecida por la adquisición de conductas tendentes a mantener entornos seguros, permitirá proyectar hacia el futuro los conocimientos adquiridos en la fase escolar.

Dicha proyección fomentará la adopción crítica de los avances tecnológicos y las modificaciones sociales que éstos produzcan.

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

Además, la materia contribuye de manera parcial a la adquisición de la competencia cultural y artística en cuanto que ésta incluye el acceso a las manifestaciones culturales y el desarrollo de la capacidad para expresarse mediante algunos códigos artísticos. Los contenidos referidos al acceso a la información, que incluye las manifestaciones de arte digital y la posibilidad de disponer de informaciones sobre obras artísticas no digitales inaccesibles físicamente, la captación de contenidos multimedia y la utilización de aplicaciones para su tratamiento, así como la creación de nuevos contenidos multimedia que integren informaciones manifestadas en diferentes lenguajes colaboran al enriquecimiento de la imaginación, la creatividad y la asunción de reglas no ajenas a convenciones compositivas y expresivas basadas en el conocimiento artístico.

La contribución a la adquisición de la competencia social y ciudadana se centra en que, en tanto que aporta destrezas necesarias para la búsqueda, obtención, registro, interpretación y análisis requeridos para una correcta interpretación de los fenómenos sociales e históricos, permite acceder en tiempo real a las fuentes de información que conforman la visión de la actualidad. Se posibilita de este modo la adquisición de perspectivas múltiples que favorezcan la adquisición de una conciencia ciudadana comprometida en la mejora de su propia realidad social. La posibilidad de compartir ideas y opiniones a través de la participación en redes sociales, brinda unas posibilidades insospechadas para ampliar la capacidad de intervenir en la vida ciudadana, no siendo ajena a esta participación el acceso a servicios relacionados con la administración digital en sus diversas facetas.

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



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

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

A la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, se contribuye en tanto que proporciona destrezas para la obtención de información cualitativa y cuantitativa que acepte la resolución de problemas sobre el espacio físico. La posibilidad de interactuar con aplicaciones de simulación que permitan observar procesos, cuya reproducción resulte especialmente dificultosa o peligrosa, colabora igualmente a una mejor comprensión de los fenómenos físicos.

Por último, contribuye a la competencia de autonomía e iniciativa personal en la medida en que un entorno tecnológico cambiante exige una constante adaptación. La aparición de nuevos dispositivos y aplicaciones asociadas, los nuevos campos de conocimiento, la variabilidad de los entornos y oportunidades de comunicación exigen la reformulación de las estrategias y la adopción de nuevos puntos de vista que posibiliten resolución de situaciones progresivamente más complejas y multifacéticas.

2.3.3. Contribución de las CCBB a la nota final de cada materia.

En la siguiente tabla se expone en porcentajes la contribución de las distintas competencias básicas en la nota final de las materias de informática de 3º y 4º de ESO:

Competencias	3º ESO	4º ESO
Comunicación lingüística	25%	25%
Razonamiento matemático	4%	4%
Conocimiento e interacción con el mundo físico y natural	3%	3%
Digital y tratamiento de la información	41%	41%
Social y ciudadana	6%	6%
Cultural y artística	7%	7%
Aprender de forma autónoma a lo largo de la vida	7%	7%
Autonomía e identidad personal	7%	7%



2.4. Metodología.

Se puede definir como un conjunto de decisiones y criterios que organizan, de manera global, el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los **criterios generales** que regirán la metodología a seguir son los siguientes:

- Desarrollar una metodología eminentemente activa y motivadora por un lado, y por otro, una metodología creativa y personalizada atendiendo tanto a las necesidades del grupo como a cada uno de sus miembros.
- En determinados momentos se utilizara una **metodología expositiva**, en la que el profesor expondrá algunos de los aspectos de la unidad didáctica que en esos momentos se esté trabajando.
- Por último la metodología que más se usará será la **investigadora** en la que el alumno participará activamente.

i. METODOLOGÍA EXPOSITIVA.

Los principios que definen nuestra intervención están enmarcados en la concepción constructivista del aprendizaje:

- ✓ Partiremos de los que el alumnado ya sabe antes de proceder a programar. Ello facilitará el aprendizaje del alumno.
- ✓ Facilitaremos la construcción de aprendizajes significativos. La interacción profesor-alumno es esencial para que se produzcan estos aprendizajes.
- ✓ Tendremos en cuenta las peculiaridades de cada alumno y su ritmo de aprendizaje para adaptar los métodos y los recursos a las diferentes situaciones. Es este sentido, utilizaremos una gran variedad de recursos y diferentes estrategias de aprendizaje para atender precisamente a esta heterogeneidad del grupo.
- ✓ El alumno ha de ser un agente activo de su proceso de aprendizaje.
- ✓ Nuestra función principal como profesor es la de facilitar el aprendizaje de sus alumnos, no tanto impartir contenidos para que estos los asimilen pasivamente.

ii. METODOLOGÍA INVESTIGADORA.

- ✓ Se aplicará cuando el alumno se enfrenta a las situaciones más o menos problemáticas, en las que debe poner en práctica y utilizar reflexivamente conceptos, procedimientos y actitudes, para así adquirirlos de manera consistente, siguiendo pautas más o menos precisas del profesorado.
- ✓ Algunas técnicas que utilizan esta metodología son:
 1. Debates.
 2. Trabajos en pequeños grupos y puesta en común.
 3. Mesa Redonda
 4. Coloquios
 5. Noticias de prensa.
 6. Trabajo Práctico o Proyecto.
- ✓ Promoveremos en el alumnado, mediante la necesaria integración de los contenidos científicos, tecnológicos y organizativos, una visión global y coordinada de los procesos productivos en los que debe intervenir.

El estudio de los temas transversales es una pieza clave ya que se pretende educar además de enseñar. Por ello, a través de dichos temas se tratará de que el alumnado alcance una mejora de la madurez personal, social, civil, moral, etc. El tratamiento de estos temas transversales se concretará en cada una de las unidades didácticas.



2.5. Atención al alumnado con necesidades educativas específicas.

Está claro que el ritmo de desarrollo de las capacidades no tiene por qué ser el mismo en todo el alumnado. En un proceso de aprendizaje en el que lo principal o exclusivo es la adquisición de conocimientos, las adaptaciones curriculares a los diferentes ritmos de aprendizaje deben realizarse actuando sobre la metodología y recursos, pero nunca sobre objetivos, contenidos, criterios de evaluación.

Estas situaciones se verán reflejadas en las unidades didácticas mediante el planteamiento de actividades de refuerzo/ampliación. También se podrá contar con la colaboración del departamento de orientación para aquellos casos que lo requieran.

Podemos plantear acciones para cinco grandes grupos de alumnos con N.E.E., sin olvidar que la programación está abierta y es flexible en cuanto a la incorporación de modificaciones requeridas por nuevos campos de actuación:

Las actividades dirigidas a trabajar los contenidos de cada Unidad están agrupadas bajo el epígrafe desarrollo.

Alumnos con ritmo de aprendizaje rápido o alumnos superdotados.

Para aquellos alumnos y alumnas con nivel elevado de conocimientos o con un ritmo de enseñanza-aprendizaje más rápido, se plantea, en cada una de las unidades, una serie de actividades de ampliación que permitirán mantener la motivación de estos alumnos mientras el resto de compañeros alcanzan los objetivos propuestos.

Alumnos con dificultades en el aprendizaje

Bajo el apartado de actividades de refuerzo, se plantean actividades que pueden servir para aquellos alumnos con un menor ritmo de aprendizaje y con necesidad de reforzar los contenidos planteados en cada Unidad.

Alumnos repetidores

Para los alumnos repetidores que podamos tener en la asignatura se analizarán las causas que motivaron este hecho para poder tomar acciones concretas. Estas acciones pueden ser las mismas que las consideradas para aquellos alumnos con ritmo de aprendizaje alto o bajo.

2.6. Recursos.

- 28 Ordenadores
- impresora láser blanco y negro
- impresora láser color
- proyector multimedia
- Escáner
- Auriculares y micrófono por cada ordenador.
- conexión internet ADSL.
- 1 Switch WIFI.

2.7. Bibliografía de aula y de departamento.

- *Materiales actualizados e internet.*
- *Diapositivas en openoffice propias del profesor.*
- **Libro de texto del alumno: Informática Windows de la editorial McGrawHill.**





PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Informática

CURSO: 3º ESO A-D

AUTOR: **Nombre y apellidos: Sergio Castro Arévalo**

DNI: 80147178K

PARA: IES Colonial (14700304)

CURSO ACADÉMICO: 2014-2015



2.8. Objetivos de la materia/asignatura para el curso 3º ESO

La enseñanza de la Informática en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Conocer e identificar las diferentes partes de un Sistema Informático.(**OM.1,2 ; CE.1**)
2. Conocer y utilizar un Sistema operativo. .(**OM.1,2 ; CE.2**)
3. Elaborar y diseñar documentos utilizando herramientas de procesamiento de textos.(**OM.5 ; CE.3**)
4. Conocer el funcionamiento básico de la red Internet. .(**OM. 1,2 ; CE.4**)
5. Conocer, acceder y manejar los Servicios de Internet más utilizados. .(**OM. 3; CE.5**)
6. Conocer y utilizar la WEB 2.0 y sus principales aplicaciones. .(**OM.3 ; CE.6**)
7. Capturar, crear y editar imágenes, sonidos y vídeos digitales utilizando herramientas software adecuadas. .(**OM.4 ; CE.7**)
8. Mostrar interés por progresar en la materia, esforzándose en el desempeño de las tareas y las actividades diarias. .(**OM.9 ; CE.8**)

2.9. Contenidos.

2.9.1. Criterios de selección.

Para la asignatura de libre configuración de Informática, se establecen por el centro los siguientes bloques de contenidos:

- Bloque 1. Sistemas operativos.
- Bloque 2. Procesadores de textos.
- Bloque 3. Internet y redes sociales.
- Bloque 4. Multimedia.

2.9.2. Secuenciación y temporalización en unidades didácticas.

Los bloques de contenidos anteriormente citados son desarrollados en ocho unidades didácticas tal y como se relacionan en la tabla siguiente.



EVALUACIÓN	UNIDADES DIDÁCTICAS	BLOQUES TEMÁTICOS (Indicar con X en la casilla correspondiente)				TEMPORALIZACIÓN (semanas)
		Bloque 1: Sistemas Operativos	Bloque 2: Procesadores de Textos	Bloque 3: Internet y redes sociales	Bloque 4: Multimedia	
PRIMERA (15 Sept al 19 Dic)	UD1: La informática: Conceptos básicos. (OPD 1)	✓				4 semanas (8 sesiones)
	UD2: Los Sistemas Operativos. (OPD 2)	✓				7 semanas (15 sesiones)
	UD3: Procesadores de Textos. (OPD 3)		✓			3 semanas (5 sesiones)
SEGUNDA (8 Ene al 27 Marzo)	UD4: La Red de Redes: Internet. (OPD 4)			✓		7 semanas (13 sesiones)
	UD5: Los servicios de Internet: La WWW y correo electrónico. (OPD 5)			✓		2 semanas (5 sesiones)
TERCERA (6 Abr al 22 Jun)	UD6: La WEB 2.0 y sus principales aplicaciones. (OPD 6)			✓		3 semanas (5 sesiones)
	UD7: Multimedia: Imagen, sonido y video digital. (OPD 7)				✓	4 semanas (8 sesiones)
						(7 semanas) 15 sesiones

A continuación indicaremos los contenidos que se trabajan en cada uno de los bloques temáticos:

- Bloque 1. Sistemas operativos.
 - Conceptos básicos de informática. Hardware y software.
 - Sistemas operativos.
 - El correo masivo y la protección frente a diferentes tipos de programas, documentos o mensajes susceptibles de causar perjuicios.
- Bloque 2. Procesadores de Textos
 - Procesadores de Textos.
 - Técnicas de diseño y presentación de contenidos.
- Bloque 3. Internet y redes sociales.
 - Actitud positiva hacia las innovaciones en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación y hacia su aplicación para satisfacer necesidades personales y grupales.
 - Acceso a servicios de administración electrónica y comercio electrónico: los intercambios económicos y la seguridad.
 - Canales de distribución de los contenidos multimedia: música, vídeo, radio, TV.
 - Acceso, descarga e intercambio de programas e información. Diferentes modalidades de intercambio.



- Creación y publicación en la Web. Blog y redes sociales.
- Bloque 4. Multimedia
 - 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.
 - Captura de sonido y vídeo a partir de diferentes fuentes. Edición y montaje de audio y vídeo para la creación de contenidos multimedia.

2.9.3. Referentes mínimos.

Los referentes mínimos que deben ser desarrollados en las distintas unidades didácticas, han sido sombreados en el punto anterior para facilitar su identificación.

2.10. Educación en valores.

La formación del alumnado, especialmente en la etapa de educación obligatoria, trasciende el marco estrictamente disciplinar, de ahí la necesidad de contemplar otros contenidos orientados a su formación como ciudadano. En nuestra Comunidad, la Orden de 19 de diciembre de 1995 “por la que se establece el desarrollo de la Educación en Valores en los Centros Docentes de Andalucía” insistía en que la LOGSE- algunos de cuyos principios siguen teniendo validez, aunque haya sido derogada en otros por la normativa más reciente- incluye entre sus finalidades “proporcionar a alumnos una formación que favorezca los diferentes aspectos de su desarrollo, lo cual supone la construcción de un conjunto de valores que no siempre se adquieren de manera espontánea. Estos valores, básicamente referidos a los ámbitos de la convivencia y la vida social, están relacionados en gran medida con necesidades, demandas y problemas cuya evolución reciente hace necesario su tratamiento en el centro educativo [...] Se ha de posibilitar que los alumnos de las distintas etapas y modalidades educativas tengan la ocasión de conocer, reflexionar y adoptar valores sobre las circunstancias, las necesidades y los problemas de la sociedad de hoy”.

Con el objeto de normalizar el tratamiento de la Educación en Valores, se ha regulado la inclusión de algunos contenidos relacionados con ésta en el currículo y en la práctica docente. Y esta inclusión se ha realizado principalmente de forma transversal, es decir, distribuyendo estos contenidos a través de todas las materias que componen el currículo de cada una de las etapas. Así pues, la Educación en Valores ha de ser considerada como uno de los aspectos fundamentales del desarrollo educativo del alumnado, por lo que su tratamiento es responsabilidad de toda la comunidad educativa.

Por otro lado, el Decreto 193/1984, de 3 de julio “por el que se aprueban el temario y objetivos educativos generales a que habrán de ceñirse las programaciones sobre Cultura Andaluza en los Centros de la Comunidad Autónoma de Andalucía” y las diferentes disposiciones normativas posteriores al respecto insisten en la necesidad de fomentar en la actividad escolar el tratamiento de las cuestiones que definen nuestra identidad cultural. Además, en toda esta legislación educativa se habla de la integración en los currículos, en



forma de contenidos transversales, de diversos aspectos sobre la realidad natural, social y cultural de nuestra Comunidad.

Más recientemente, el Decreto 231/2007 (art. 5.4) y la LEA (arts. 39 y 40) dicen que el currículo incluirá los siguientes elementos transversales:

- El fortalecimiento del respeto de los derechos humanos y de las libertades fundamentales y los valores que preparan al alumnado para asumir una vida responsable en una sociedad libre y democrática.
- El conocimiento y el respeto a los valores recogidos en la Constitución Española y en el Estatuto de Autonomía para Andalucía.
- La superación de las desigualdades por razón del género, cuando las hubiere, y el aprecio de la contribución de ambos sexos al desarrollo de nuestra sociedad y al conocimiento acumulado por la humanidad.
- Contenidos y actividades para la adquisición de hábitos de vida saludable y deportiva y la capacitación para decidir entre las opciones que favorezcan un adecuado bienestar físico, mental y social, para el propio alumno y para los demás.
- Aspectos de educación vial, de educación para el consumo, de salud laboral, de respeto a la interculturalidad, a la diversidad, al medio ambiente y para la utilización responsable del tiempo libre y del ocio.
- Contenidos y actividades relacionadas con el medio natural, la historia, la cultura y otros hechos diferenciadores de Andalucía para que sean conocidos, valorados y respetados como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.
- Formación para la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, estimulando su uso en los procesos de enseñanza y aprendizaje de todas las materias y en el trabajo del alumnado.

En consecuencia, partiendo de la consideración de que los temas transversales deben impregnar toda la actividad docente y estar presentes en el aula de forma continua, pues abordan problemas y preocupaciones fundamentales, incorporaremos a nuestra programación los siguientes bloques de contenidos:

1. Educación moral y cívica.
2. Educación para la convivencia (o para la paz).
3. Educación para la salud.
4. Educación vial.
5. Educación para el consumo.
6. Educación ambiental.
7. Educación para el ocio.
8. Educación sobre la cultura andaluza.



9. Educación para las T.I.C.
10. Educación para la igualdad de género (o Educación no sexista o Coeducación).
11. Educación intercultural (o multicultural)

El tratamiento de estos temas será una constante a lo largo de todo el curso, derivando unas veces de los textos seleccionados para su lectura, análisis o comentario, y otras del estudio directo (cuando así lo permitan los contenidos de una determinada unidad) y de la realización de actividades orales o escritas al respecto.

2.11. Interdisciplinariedad.

Todos los conocimientos que van a recibir los alumnos están íntimamente relacionados entre sí y unos se apoyan en los otros para darles sentido y coherencia.

Desde este punto de vista, la herramienta principal que los profesores tenemos para hacerles asumir este concepto es la interdisciplinariedad, el trabajo en común entre los distintos departamentos para programar actividades conjuntas o paralelas en el tiempo, relacionadas entre sí. Así, se considera fundamental establecer este tipo de compromiso entre los departamentos, ya que beneficiará muchísimo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las áreas con las que la Tecnología tiene puntos de encuentros son Educación Plástica y Visual, Geografía e Historia, Ciencias Naturales, Física y Química, Informática e Inglés.

**2.12. Evaluación.****2.12.1. Criterios de evaluación de la materia Informática para el curso 3º de ESO**

Nº	CRITERIO ADAPTADO	ITEM POR CRITERIOS
1	Conoce e identifica las diferentes partes de un Sistema Informático	<p>Conoce las definiciones de informática y ordenador.</p> <p>Diferencia entre componentes hardware y software del ordenador.</p> <p>Convierte entre las unidades de medida de la información.</p> <p>Distingue y conoce los principales dispositivos hardware de la computadora.</p> <p>Investiga la evolución histórica de los ordenadores y el microprocesador.</p>
2	Conoce y utiliza un Sistema operativo	<p>Conoce la definición y principales funciones de los sistemas operativos.</p> <p>Investiga la evolución histórica de los ordenadores y el microprocesador.</p> <p>Realiza tareas sencillas de instalación y configuración de Linux Guadalinex.</p> <p>Diferencia los componentes de una distribución Guadalinex.</p> <p>Explica los principios de la filosofía del software libre.</p> <p>Diferencia los distintos tipos de particiones de una unidad de almacenamiento.</p> <p>Realiza correctamente documentos ofimáticos con herramientas avanzadas.</p>
3	Elabora y diseña documentos utilizando herramientas de procesamiento de textos	<p>Elabora documentos de textos de nivel intermedio.</p> <p>Utiliza las diferentes técnicas para la elaboración de documentos: formato de texto, tablas, imágenes, gráficos, etc.</p> <p>Resuelve problemas de la vida cotidiana de nivel intermedio utilizando el procesador de textos.</p>
4	Conoce el funcionamiento básico de la red Internet	<p>Conoce la terminología básica y el funcionamiento de Internet.</p> <p>Conoce el funcionamiento del protocolo TCP/IP.</p> <p>Comprende el funcionamiento y la utilidad de los principales servicios telemáticos de Internet.</p>



Nº	CRITERIO ADAPTADO	ITEM POR CRITERIOS
5	Conoce, accede y maneja los Servicios de Internet más utilizados.	<p>Conoce los distintos principales servicios de ocio que ofrece la red: Televisión vídeo y música por Internet, manejándose con soltura en los sitios web más populares que los ofrecen.</p> <p>Reconoce un sistema de almacenamiento remoto valorando los servicios que ofrece.</p> <p>Utiliza diversas aplicaciones remotas de distinta naturaleza.</p>
6	Conoce y utiliza la WEB 2.0 y sus principales aplicaciones	<p>Conoce los distintos principales servicios de ocio que ofrece la red: Televisión vídeo y música por Internet, manejándose con soltura en los sitios web más populares que los ofrecen.</p> <p>Reconoce un sistema de almacenamiento remoto valorando los servicios que ofrece.</p> <p>Utiliza diversas aplicaciones remotas de distinta naturaleza.</p>
7	Captura, crea y edita imágenes, sonidos y vídeos digitales utilizando herramientas software adecuadas	<p>Conoce las principales características de los dispositivos de captura de imágenes.</p> <p>Diferencia los dispositivos de almacenamiento de las imágenes digitales.</p> <p>Comprende y saber explicar los parámetros básicos de una imagen digital.</p> <p>Reconoce los principales formatos de archivos de fotografía digital, su extensión y características.</p> <p>Maneja con soltura las herramientas básicas de edición de fotografía digital.</p> <p>Diferencia las características de una imagen vectorial de las de una imagen de mapa de bits.</p> <p>Conoce los elementos básicos del diseño digital y manejar las herramientas para crearlos.</p> <p>Conoce las fases del proceso de diseño y el arte final.</p>
8	Muestra interés por progresar en la materia, esforzándose en el desempeño de las tareas y las actividades diarias. Respecto a su actitud, valoraremos si:	<p>Valora la utilización de las TICs como instrumento de su aprendizaje.</p> <p>Regula su comportamiento a través de un uso correcto de las TICs.</p> <p>Muestra una actitud reflexiva y crítica en la realización de las diferentes actividades, respetando las opiniones ajenas en el intercambio de posturas.</p> <p>Ayuda a sus compañeros-as en la realización de actividades.</p>



EVAL.	CRITERIO CONTEXTUALIZADO	
1	Muestra interés por progresar en la materia, esforzándose en el desempeño de las tareas y las actividades diarias.	10%
	Conocer e identificar las diferentes partes de un Sistema Informático	45%
	Conocer y utilizar un Sistema operativo	45%
Total Resultado		100%

EVAL.	CRITERIO CONTEXTUALIZADO	
2	Muestra interés por progresar en la materia, esforzándose en el desempeño de las tareas y las actividades diarias.	10%
	Elaborar y diseñar documentos utilizando herramientas de procesamiento de textos	45%
	Conocer el funcionamiento básico de la red Internet	45%
Total Resultado		100%

EVAL.	CRITERIO CONTEXTUALIZADO	
3	Muestra interés por progresar en la materia, esforzándose en el desempeño de las tareas y las actividades diarias.	10%
	Conocer, acceder y manejar los Servicios de Internet más utilizados.	30%
	Conocer y utilizar la WEB 2.0 y sus principales aplicaciones	30%
	Capturar, crear y editar imágenes, sonidos y vídeos digitales utilizando herramientas software adecuadas	30%
Total Resultado		100%



2.12.2. Instrumentos de evaluación.

La evaluación será continua a lo largo del proceso, ya que él mismo es suficientemente interactivo como para precisar el grado en el que se van alcanzando los objetivos perseguidos.

Para poder analizar el nivel de aprendizaje del alumno, se utilizarán los siguientes procedimientos e instrumentos de evaluación:



Aplicables para cada evaluación:

Suma de PESO NOTA INSTRUMENTO(%)		
EVAL.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
1	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	100%
		10%
	Realización de las actividades. Bloque 1	30%
	Realización de las actividades. Bloque 2	30%
	Prueba específica de evaluación 1	15%
	Prueba específica de evaluación 2	15%
Total Resultado		100%

Suma de PESO NOTA INSTRUMENTO(%)		
EVAL.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
2	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	100%
		10%
	Realización de las actividades. Bloque 3	30%
	Realización de las actividades. Bloque 4	30%
	Prueba específica de evaluación 3	15%
	Prueba específica de evaluación 4	15%
Total Resultado		100%

Suma de PESO NOTA INSTRUMENTO(%)		
EVAL.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
3	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	100%
		10%
	Realización de las actividades. Bloque 5	20%
	Realización de las actividades. Bloque 6	20%
	Realización de las actividades. Bloque 7	20%
	Prueba específica de evaluación 5	10%
	Prueba específica de evaluación 6	10%
	Prueba específica de evaluación 7	10%
Total Resultado		100%



Aplicables en convocatoria Ordinaria y Extraordinaria:

Suma de PESO NOTA INSTRUMENTO(%)		
EVAL.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
1	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	30%
		4%
	Realización de las actividades. Bloque 1	9%
	Realización de las actividades. Bloque 2	9%
	Prueba específica de evaluación 1	4%
	Prueba específica de evaluación 2	4%
2	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	30%
		4%
	Realización de las actividades. Bloque 3	9%
	Realización de las actividades. Bloque 4	9%
	Prueba específica de evaluación 3	4%
	Prueba específica de evaluación 4	4%
3	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	40%
		4%
	Realización de las actividades. Bloque 5	8%
	Realización de las actividades. Bloque 6	8%
	Realización de las actividades. Bloque 7	8%
	Prueba específica de evaluación 5	4%
	Prueba específica de evaluación 6	4%
	Prueba específica de evaluación 7	4%
Total Resultado		100%



2.12.3. Interrelación de criterios, instrumentos y competencias básicas en la calificación.

- La calificación de cada evaluación tendrá una nota numérica de 1 hasta 10.
- Los alumnos deberán superar cada una de las evaluaciones.
- Para obtener la nota de la evaluación se seguirán los instrumentos de evaluación expuestos anteriormente.
- Para aprobar la evaluación se deberá obtener un mínimo de 5 puntos sobre 10.
- La nota final de la asignatura se obtendrá según la siguiente tabla:



Primera Evaluación:

EVAL.	Nº CRIT.	CRITERIO CONTEXTUALIZADO	Nº INSTR.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA	% COMPET.	PESO NOTA CRITERIO (%)	PESO NOTA INSTRUMENTO (%)
1	8	Muestra interés por progresar en la materia, esforzándose en el desempeño de las tareas y las actividades diarias.	1	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	CCL	0,0%	10%	10%
					CM	0,0%		
					CIMF	0,0%		
					CICD	0,0%		
					CSC	1,4%		
					CCA	5,0%		
					CAA	1,2%		
					AIP	2,6%		
1	1	Conocer e identificar las diferentes partes de un Sistema Informático	2	Realización de las actividades. Bloque 1	CCL	6,2%	30%	30%
					CM	2,0%		
					CIMF	1,5%		
					CICD	14,6%		
					CSC	2,3%		
					CCA	1,0%		
					CAA	0,0%		
					AIP	2,2%		
1	2	Conocer y utilizar un Sistema operativo	3	Realización de las actividades. Bloque 2	CCL	6,2%	30%	30%
					CM	2,0%		
					CIMF	1,5%		
					CICD	14,6%		
					CSC	2,3%		
					CCA	1,0%		
					CAA	0,0%		
					AIP	2,2%		
1	1	Conocer e identificar las diferentes partes de un Sistema Informático	4	Prueba específica de evaluación 1	CCL	6,2%	15%	15%
					CM	0,0%		
					CIMF	0,0%		
					CICD	5,9%		
					CSC	0,0%		
					CCA	0,0%		
					CAA	2,9%		
					AIP	0,0%		
1	2	Conocer y utilizar un Sistema operativo	5	Prueba específica de evaluación 2	CCL	6,2%	15%	15%
					CM	0,0%		
					CIMF	0,0%		
					CICD	5,9%		
					CSC	0,0%		
					CCA	0,0%		
					CAA	2,9%		
					AIP	0,0%		



Segunda Evaluación:

EVAL.	Nº CRIT.	CRITERIO CONTEXTUALIZADO	Nº INSTR.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA	% COMPET.	PESO NOTA CRITERIO (%)	PESO NOTA INSTRUMENTO (%)
2	1	Muestra interés por progresar en la materia, esforzándose en el desempeño de las tareas y las actividades diarias.	1	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	CCL	0,0%	10%	10%
					CM	0,0%		
					CIMF	0,0%		
					CICD	0,0%		
					CSC	1,4%		
					CCA	5,0%		
					CAA	1,2%		
AIP	2,6%							
2	3	Elaborar y diseñar documentos utilizando herramientas de procesamiento de textos	6	Realización de las actividades. Bloque 3	CCL	6,2%	30%	30%
					CM	2,0%		
					CIMF	1,5%		
					CICD	14,6%		
					CSC	2,3%		
					CCA	1,0%		
					CAA	0,0%		
AIP	2,2%							
2	4	Conocer el funcionamiento básico de la red Internet	7	Realización de las actividades. Bloque 4	CCL	6,2%	30%	30%
					CM	2,0%		
					CIMF	1,5%		
					CICD	14,6%		
					CSC	2,3%		
					CCA	1,0%		
					CAA	0,0%		
AIP	2,2%							
2	3	Elaborar y diseñar documentos utilizando herramientas de procesamiento de textos	8	Prueba específica de evaluación 3	CCL	6,2%	15%	15%
					CM	0,0%		
					CIMF	0,0%		
					CICD	5,9%		
					CSC	0,0%		
					CCA	0,0%		
					CAA	2,9%		
AIP	0,0%							
2	4	Conocer el funcionamiento básico de la red Internet	9	Prueba específica de evaluación 4	CCL	6,2%	15%	15%
					CM	0,0%		
					CIMF	0,0%		
					CICD	5,9%		
					CSC	0,0%		
					CCA	0,0%		
					CAA	2,9%		
AIP	0,0%							



Tercera Evaluación:

EVAL.	Nº CRIT.	CRITERIO CONTEXTUALIZADO	Nº INSTR.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA	% COMPET.	PESO NOTA CRITERIO (%)	PESO NOTA INSTRUMENTO (%)
3	8	Muestra interés por progresar en la materia, esforzándose en el desempeño de las tareas y las actividades diarias.	1	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	CCL	0,0%	10%	10%
					CM	0,0%		
					CIMF	0,0%		
					CICD	0,0%		
					CSC	1,5%		
					CCA	5,0%		
					CAA	1,2%		
					AIP	2,2%		
3	5	Conocer, acceder y manejar los Servicios de Internet más utilizados.	10	Realización de las actividades. Bloque 5	CCL	3,7%	20%	20%
					CM	1,3%		
					CIMF	1,0%		
					CICD	9,8%		
					CSC	1,5%		
					CCA	0,7%		
					CAA	0,0%		
					AIP	1,6%		
3	6	Conocer y utilizar la WEB 2.0 y sus principales aplicaciones	11	Realización de las actividades. Bloque 6	CCL	3,7%	20%	20%
					CM	1,3%		
					CIMF	1,0%		
					CICD	9,8%		
					CSC	1,5%		
					CCA	0,7%		
					CAA	0,0%		
					AIP	1,6%		
3	7	Capturar, crear y editar imágenes, sonidos y vídeos digitales utilizando herramientas software adecuadas	12	Realización de las actividades. Bloque 7	CCL	3,7%	20%	20%
					CM	1,3%		
					CIMF	1,0%		
					CICD	9,8%		
					CSC	1,5%		
					CCA	0,7%		
					CAA	0,0%		
					AIP	1,6%		



2.12.4. Mecanismos de recuperación.

- Cuando el alumnado suspenda alguna evaluación, el profesor indicará que instrumentos de evaluación no ha superado. Se realizará una prueba final de la evaluación para que el alumnado tenga la posibilidad de superar aquellos instrumentos de evaluación en la que la calificación haya sido más baja.

2.12.5. Alumnado con una evaluación suspensa.

- El alumnado que al final de curso tenga alguna evaluación suspensa, deberá realizar la **prueba ordinaria**, en junio, que será de carácter teórico y práctico, y que tendrá lugar al final del desarrollo de los contenidos. En dicha prueba se evaluarán los instrumentos de evaluación en los que el alumnado haya tenido menor valoración.

2.12.6. Prueba extraordinaria de septiembre.

- Si aun así, el alumnado suspende, deberá presentarse a la **prueba extraordinaria** de septiembre, que será de carácter teórico y práctico, y que tendrá lugar al final del desarrollo de los contenidos. En dicha prueba se volverán a evaluar los instrumentos de evaluación en los que el alumnado haya tenido menor valoración.

2.12.7. Evaluación de alumnos/as con la materia pendiente de cursos anteriores.

- Todos los alumnos que tengan pendiente la asignatura de Informática del curso anterior tendrán que trabajar una colección de actividades sobre los contenidos del curso anterior elaborada por el Departamento.
- Durante los meses de marzo a mayo se establecerá la fecha para la realización de un examen que versará sobre los contenidos trabajados en la colección de actividades. Habrá dos convocatorias de examen.
- Limitaciones y especificaciones: A la segunda convocatoria podrán presentarse también los alumnos que no hayan aprobado en la primera.
- Es imprescindible entregar la colección de actividades para superar la materia.
- Excepcionalmente, el profesor podrá decidir la superación de la materia pendiente sin necesidad de efectuar el examen, en aquellos casos que el alumno demuestre en el curso que se encuentre, el dominio de la materia y una actitud positiva hacia la misma.

2.12.8. Atención al alumnado repetidor.

- Habrá una hora semanal “de atención a pendientes” para aclarar las dudas que les pueda ir surgiendo a los alumnos durante la realización de las actividades. Esta hora será impartida por el profesorado de la asignatura de informática del presente curso.

2.13. Actividades complementarias y extraescolares.

- Visita al Centro de Gestión Avanzado (CGA) de Sevilla.



- Visita al parque tecnológico de Málaga para visitar empresas relacionadas con la asignatura.
- Visita a la conferencias de software libre de Málaga.



PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Informática

CURSO: 4° ESO A-C
4° ESO B

AUTOR:	Nombre y apellidos: Sergio Castro Arévalo DNI: 80147178K
PARA:	IES Colonial (14700304) CURSO ACADÉMICO: 2014-2015



2.14. Objetivos de la materia/asignatura para el curso 4º ESO

La enseñanza de la Informática en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Conocer e identificar las diferentes partes de un Sistema Informático. **(OM.2 ; CE.1)**
2. Instalar y configurar aplicaciones y desarrollar técnicas que permitan asegurar sistemas informáticos interconectados, definiendo las principales técnicas de fraude y conociendo las medidas de protección. **(OM.2,8 ; CE.2)**
3. Interconectar dispositivos móviles e inalámbricos o cableados para intercambiar información y datos, creando redes de comunicación. **(OM.1 ; CE.3)**
4. Obtener imágenes fotográficas, aplicar técnicas de edición digital a las mismas y diferenciarlas de las imágenes generadas por ordenador. **(OM.4 ; CE.4)**
5. Capturar, editar y montar fragmentos de vídeo con audio aplicando las principales técnicas de edición de video. **(OM.4 ; CE.5)**
6. Diseñar y elaborar presentaciones destinadas a apoyar el discurso verbal en la exposición de ideas y proyectos. **(OM.2,5 ; CE.6)**
7. Desarrollar contenidos para la red aplicando estándares de accesibilidad en la publicación de la información. **(OM.2,6,7 ; CE.7)**
8. Participar activamente en redes sociales virtuales como emisores y receptores de información e iniciativas comunes. **(OM.1,3,7 ; CE.8)**
9. Identificar los modelos de distribución de «software» y contenidos y adoptar actitudes coherentes con los mismos. **(OM.1 ; CE.9)**
10. Mostrar interés por progresar en la materia, esforzándose en el desempeño de las tareas y las actividades diarias. **(OM.9 ; CE.10)**

2.15. Contenidos.

2.15.1. Criterios de selección.

Según se indica en el REAL DECRETO 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria, los contenidos de Informática para el cuarto curso de la ESO se distribuyen en los siguientes bloques de contenidos:

- Bloque 1. Sistemas operativos y seguridad informática.
- Bloque 2. Multimedia.
- Bloque 3. Publicación y difusión de contenidos.
- Bloque 4. Internet y redes sociales.

2.15.2. Secuenciación y temporalización en unidades didácticas.

Los bloques de contenidos anteriormente citados son desarrollados en 12 unidades didácticas tal y como se relacionan en la tabla siguiente.



EVALUACIÓN	UNIDADES DIDÁCTICAS	BLOQUES TEMÁTICOS (Indicar con X en la casilla correspondiente)				TEMPORALIZACIÓN (semanas)
		Bloque 1: Sistemas Operativos y seguridad informática	Bloque 2: Multimedia	Bloque 3: Publicación y difusión de contenidos	Bloque 3: Internet y redes sociales	
PRIMERA (15 Sept al 19 Dic)	UD1: La informática: Conceptos básicos. (OPD 1,9)	✓				5 semanas (12 sesiones)
	UD2: Los Sistemas Operativos (OPD 1,2)	✓				4 semanas (12 sesiones)
	UD3: Redes de área local (OPD 2,3)	✓				4 semanas (12 sesiones)
SEGUNDA (8 Ene al 27 Abr)	UD4: La imagen Digital (OPD 4)		✓			5 semanas (14 sesiones)
	UD5: Audio y video digital (OPD 5)		✓			4 semanas (10 sesiones)
	UD6: Presentación de contenidos (OPD 6)			✓		3 semanas (9 sesiones)
	UD7: La red de redes: Internet (OPD 7)				✓	3 semanas (4 sesiones)
	UD8: Los Servicios de Internet: La World Wide Web y el correo electrónico. (OPD 7,8)				✓	3 semanas (6 sesiones)
TERCERA (6 Abr al 22 Jun)	UD9: La WEB 2.0 y sus principales aplicaciones (OPD 8)				✓	3 semanas (8 sesiones)
	UD10: Seguridad informática (OPD 2)	✓				3 semanas (10 sesiones)
	UD11: Publicación de contenidos en web (OPD 7)			✓		3 semanas (10 sesiones)



A continuación indicaremos los contenidos que se trabajan en cada uno de los bloques temáticos:

- Bloque 1.
 - Sistemas operativos y seguridad informática.
 - Seguridad en Internet.
 - El correo masivo y la protección frente a diferentes tipos de programas, documentos o mensajes susceptibles de causar perjuicios.
- Bloque 2. Multimedia.
 - 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.
 - Captura de sonido y vídeo a partir de diferentes fuentes. Edición y montaje de audio y vídeo para la creación de contenidos multimedia.
 - Las redes de intercambio como fuente de recursos multimedia. Necesidad de respetar los derechos que amparan las producciones ajenas.
- Bloque 3.
 - Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales.
 - Diseño de presentaciones.
 - Creación y publicación en la Web. Estándares de publicación.
 - Accesibilidad de la información.
- Bloque 4. Internet y redes sociales.
 - La información y la comunicación como fuentes de comprensión y transformación del entorno social: comunidades virtuales y globalización.
 - Actitud positiva hacia las innovaciones en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación y hacia su aplicación para satisfacer necesidades personales y grupales.
 - Acceso a servicios de administración electrónica y comercio electrónico: los intercambios económicos y la seguridad.
 - Acceso a recursos y plataformas de formación a distancia, empleo y salud. La propiedad y la distribución del «software» y la información: «software» libre y «software» privativo, tipos de licencias de uso y distribución.
 - La ingeniería social y la seguridad: estrategias para el reconocimiento del fraude, desarrollo de actitudes de protección activa ante los intentos de fraude.
 - Adquisición de hábitos orientados a la protección de la intimidad y la seguridad personal en la interacción en entornos virtuales: acceso a servicios de ocio.
 - Canales de distribución de los contenidos multimedia: música, vídeo, radio, TV.
 - Acceso, descarga e intercambio de programas e información. Diferentes modalidades de intercambio.

2.15.3. Referentes mínimos.

Los referentes mínimos que deben ser desarrollados en las distintas unidades didácticas, han sido sombreados en el punto anterior para facilitar su identificación.



2.16. Educación en valores.

La formación del alumnado, especialmente en la etapa de educación obligatoria, trasciende el marco estrictamente disciplinar, de ahí la necesidad de contemplar otros contenidos orientados a su formación como ciudadano. En nuestra Comunidad, la Orden de 19 de diciembre de 1995 “por la que se establece el desarrollo de la Educación en Valores en los Centros Docentes de Andalucía” insistía en que la LOGSE- algunos de cuyos principios siguen teniendo validez, aunque haya sido derogada en otros por la normativa más reciente- incluye entre sus finalidades “proporcionar a alumnos una formación que favorezca los diferentes aspectos de su desarrollo, lo cual supone la construcción de un conjunto de valores que no siempre se adquiere de manera espontánea. Estos valores, básicamente referidos a los ámbitos de la convivencia y la vida social, están relacionados en gran medida con necesidades, demandas y problemas cuya evolución reciente hace necesario su tratamiento en el centro educativo [...] Se ha de posibilitar que los alumnos de las distintas etapas y modalidades educativas tengan la ocasión de conocer, reflexionar y adoptar valores sobre las circunstancias, las necesidades y los problemas de la sociedad de hoy”.

Con el objeto de normalizar el tratamiento de la Educación en Valores, se ha regulado la inclusión de algunos contenidos relacionados con ésta en el currículo y en la práctica docente. Y esta inclusión se ha realizado principalmente de forma transversal, es decir, distribuyendo estos contenidos a través de todas las materias que componen el currículo de cada una de las etapas. Así pues, la Educación en Valores ha de ser considerada como uno de los aspectos fundamentales del desarrollo educativo del alumnado, por lo que su tratamiento es responsabilidad de toda la comunidad educativa.

Por otro lado, el Decreto 193/1984, de 3 de julio “por el que se aprueban el temario y objetivos educativos generales a que habrán de ceñirse las programaciones sobre Cultura Andaluza en los Centros de la Comunidad Autónoma de Andalucía” y las diferentes disposiciones normativas posteriores al respecto insisten en la necesidad de fomentar en la actividad escolar el tratamiento de las cuestiones que definen nuestra identidad cultural. Además, en toda esta legislación educativa se habla de la integración en los currículos, en forma de contenidos transversales, de diversos aspectos sobre la realidad natural, social y cultural de nuestra Comunidad.

Más recientemente, el Decreto 231/2007 (art. 5.4) y la LEA (arts. 39 y 40) dicen que el currículo incluirá los siguientes elementos transversales:

- El fortalecimiento del respeto de los derechos humanos y de las libertades fundamentales y los valores que preparan al alumnado para asumir una vida responsable en una sociedad libre y democrática.
- El conocimiento y el respeto a los valores recogidos en la Constitución Española y en el Estatuto de Autonomía para Andalucía.
- La superación de las desigualdades por razón del género, cuando las hubiere, y el aprecio de la contribución de ambos sexos al desarrollo de nuestra sociedad y al conocimiento acumulado por la humanidad.



- Contenidos y actividades para la adquisición de hábitos de vida saludable y deportiva y la capacitación para decidir entre las opciones que favorezcan un adecuado bienestar físico, mental y social, para el propio alumno y para los demás.
- Aspectos de educación vial, de educación para el consumo, de salud laboral, de respeto a la interculturalidad, a la diversidad, al medio ambiente y para la utilización responsable del tiempo libre y del ocio.
- Contenidos y actividades relacionadas con el medio natural, la historia, la cultura y otros hechos diferenciadores de Andalucía para que sean conocidos, valorados y respetados como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.
- Formación para la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, estimulando su uso en los procesos de enseñanza y aprendizaje de todas las materias y en el trabajo del alumnado.

En consecuencia, partiendo de la consideración de que los temas transversales deben impregnar toda la actividad docente y estar presentes en el aula de forma continua, pues abordan problemas y preocupaciones fundamentales, incorporaremos a nuestra programación los siguientes bloques de contenidos:

1. Educación moral y cívica.
2. Educación para la convivencia (o para la paz).
3. Educación para la salud.
4. Educación vial.
5. Educación para el consumo.
6. Educación ambiental.
7. Educación para el ocio.
8. Educación sobre la cultura andaluza.
9. Educación para las T.I.C.
10. Educación para la igualdad de género (o Educación no sexista o Coeducación).
11. Educación intercultural (o multicultural)

El tratamiento de estos temas será una constante a lo largo de todo el curso, derivando unas veces de los textos seleccionados para su lectura, análisis o comentario, y otras del estudio directo (cuando así lo permitan los contenidos de una determinada unidad) y de la realización de actividades orales o escritas al respecto.

2.17. Interdisciplinariedad.

Todos los conocimientos que van a recibir los alumnos están íntimamente relacionados entre sí y unos se apoyan en los otros para darles sentido y coherencia.



Desde este punto de vista, la herramienta principal que los profesores tenemos para hacerles asumir este concepto es la interdisciplinariedad, el trabajo en común entre los distintos departamentos para programar actividades conjuntas o paralelas en el tiempo, relacionadas entre sí. Así, se considera fundamental establecer este tipo de compromiso entre los departamentos, ya que beneficiará muchísimo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las áreas con las que la Tecnología tiene puntos de encuentros son Educación Plástica y Visual, Geografía e Historia, Ciencias Naturales, Física y Química, Informática e Inglés.

2.18. Evaluación.

2.18.1. Criterios de evaluación de la materia Informática para el curso 4º de ESO



Nº	CRITERIO ADAPTADO	ITEM POR CRITERIOS
1	Conoce e identifica las diferentes partes de un Sistema Informático	Define Sistema Informático e identifica las diferentes partes de un Sistema Informático. Conoce e identifica los principales elementos Hardware de un SI. Conoce e identifica los principales elementos Software de un SI.
2	Instala y configura aplicaciones y desarrollar técnicas que permitan asegurar sistemas informáticos interconectados.	Localiza, descarga e instala aplicaciones de protección contra el tráfico fraudulento. Define las principales técnicas de fraude y conoce las medidas de protección. Conoce las características de una contraseña segura. Diferencia la firma digital y el certificado de usuario.
3	Interconecta dispositivos móviles e inalámbricos o cableados para intercambiar información y datos.	Crea redes que permitan comunicarse a diferentes dispositivos fijos o móviles, utilizando todas sus funcionalidades e integrándolos en redes ya existentes. Conoce los protocolos de comunicación y sistemas de seguridad asociados.
4	Obtiene imágenes fotográficas, aplica técnicas de edición digital a las mismas y las diferencia de las imágenes generadas por ordenador.	Diferencia las imágenes vectoriales de las imágenes de mapa de bits. Capta fotografías en formato digital. Almacena y edita fotografías en formato digital. Modifica características de las imágenes tales como el formato, resolución, encuadre, luminosidad, equilibrio de color y efectos de composición.
5	Captura, edita y monta fragmentos de vídeo con audio.	Instala y utiliza dispositivos externos que permitan la captura, gestión y almacenamiento de vídeo y audio. Aplica las técnicas básicas para editar cualquier tipo de fuente sonora: locución, sonido ambiental o fragmentos musicales Aplica las técnicas básicas de edición no lineal de vídeo para componer mensajes audiovisuales que integren las imágenes capturadas y las fuentes sonoras.



Nº	CRITERIO ADAPTADO	ITEM POR CRITERIOS
6	Diseña y elabora presentaciones destinadas a apoyar el discurso verbal en la exposición de ideas y proyectos.	Evalúa la capacidad de estructurar mensajes complejos con la finalidad de exponerlos públicamente, utilizando el ordenador como recurso en las presentaciones. Valora la correcta selección e integración de elementos multimedia en consonancia con el contenido del mensaje, así como la corrección técnica del producto final y su valor discurso verbal.
7	Desarrolla contenidos para la red aplicando estándares de accesibilidad en la publicación de la información.	Utiliza aplicaciones específicas para crear y publicar sitios web. Incorpora recursos multimedia, aplicando los estándares establecidos por los organismos internacionales, aplicando a sus producciones las recomendaciones de accesibilidad. Valora la importancia de la presencia en la Web para la difusión de todo tipo de iniciativas personales y grupales.
8	Participa activamente en redes sociales virtuales como emisores y receptores de información e iniciativas comunes.	Localiza en Internet servicios que posibiliten la publicación de contenidos. Utiliza estos servicios para la suscripción a grupos relacionados con sus intereses y la participación activa en los mismos, respetando los comentarios, aportaciones de los demás usuarios-as Adquiere hábitos relacionados con el mantenimiento sistemático de la información publicada y la incorporación de nuevos recursos y servicios. Accede y maneja entornos de aprendizaje a distancia y búsqueda de empleo.
9	Identifica los modelos de distribución de «software» y contenidos y adoptar actitudes coherentes con los mismos.	Evalúa la capacidad para optar entre aplicaciones con funcionalidades similares cuando se necesite incorporarlas al sistema, teniendo en cuenta las particularidades de los diferentes modelos de distribución de «software». Respeto a dichas particularidades y la actitud a la hora de utilizar y compartir las aplicaciones y los contenidos generados con las mismas. Respeto a los derechos de terceros en el intercambio de contenidos de producción ajena
10	Muestra interés por progresar en la materia, esforzándose en el desempeño de las tareas y las actividades diarias. Respecto a su actitud, valoraremos si:	Valora la utilización de las TICs como instrumento de su aprendizaje. Regula su comportamiento a través de un uso correcto de las TICs. Muestra una actitud reflexiva y crítica en la realización de las diferentes actividades, respetando las opiniones ajenas en el intercambio de posturas. Ayuda a sus compañeros-as en la realización de actividades.



Primera Evaluación

EVAL.	CRITERIO CONTEXTUALIZADO	
1	Muestra interés por progresar en la materia, esforzándose en el desempeño de las tareas y las actividades diarias.	10%
	Conocer e identificar las diferentes partes de un Sistema Informático	28%
	Instalar y configurar aplicaciones y desarrollar técnicas que permitan asegurar sistemas informáticos interconectados.	28%
	Interconectar dispositivos móviles e inalámbricos o cableados para intercambiar información y datos.	18%
	Identificar los modelos de distribución de «software» y contenidos y adoptar actitudes coherentes con los mismos.	18%
Total Resultado		100%

Segunda Evaluación

EVAL.	CRITERIO CONTEXTUALIZADO	
2	Muestra interés por progresar en la materia, esforzándose en el desempeño de la	10%
	Obtener imágenes fotográficas, aplicar técnicas de edición digital a las mismas y	45%
	Capturar, editar y montar fragmentos de vídeo con audio.	45%
Total Resultado		100%

Tercera Evaluación

EVAL.	CRITERIO CONTEXTUALIZADO	
3	Muestra interés por progresar en la materia, esforzándose en el desempeño de la	10%
	Diseñar y elaborar presentaciones destinadas a apoyar el discurso verbal en la e	17%
	Desarrollar contenidos para la red aplicando estándares de accesibilidad en la pu	37%
	Participar activamente en redes sociales virtuales como emisores y receptores d	37%
Total Resultado		100%



2.18.2. Instrumentos de evaluación.

Aplicables para cada evaluación:

Suma de PESO NOTA INSTRUMENTO(%)		
EVAL.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
1	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	100%
	Realización de las actividades. Bloque 1	10%
	Realización de las actividades. Bloque 2	18%
	Realización de las actividades. Bloque 3	18%
	Realización de las actividades. Bloque 9	16%
	Prueba específica de evaluación 1	10%
	Prueba específica de evaluación 2	10%
	Total Resultado	100%

Suma de PESO NOTA INSTRUMENTO(%)		
EVAL.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
2	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	100%
	Realización de las actividades. Bloque 4	10%
	Realización de las actividades. Bloque 5	30%
	Prueba específica de evaluación 4	30%
	Prueba específica de evaluación 4	15%
	Prueba específica de evaluación 5	15%
Total Resultado	100%	

Suma de PESO NOTA INSTRUMENTO(%)		
EVAL.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
3	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	100%
	Realización de las actividades. Bloque 6	10%
	Realización de las actividades. Bloque 7	18%
	Realización de las actividades. Bloque 8	16%
	Prueba específica de evaluación 7	16%
	Prueba específica de evaluación 8	10%
	Prueba específica de evaluación 8	10%
	Diseño y publicación de un Blog y un sitio Web en Internet	10%
	Publicación de una televisión por Internet	10%
Total Resultado	100%	



Aplicables para convocatoria Ordinaria y Extraordinaria:

Suma de PESO NOTA INSTRUMENTO(%)		
EVAL.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
1	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	38%
	Realización de las actividades. Bloque 1	2%
	Realización de las actividades. Bloque 2	7%
	Realización de las actividades. Bloque 3	7%
	Realización de las actividades. Bloque 9	7%
	Prueba específica de evaluación 1	4%
	Prueba específica de evaluación 2	4%
	2	Observación del comportamiento del alumno/a en clase
Realización de las actividades. Bloque 4		2%
Realización de las actividades. Bloque 5		7%
Prueba específica de evaluación 4		7%
Prueba específica de evaluación 5		4%
3	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	38%
	Realización de las actividades. Bloque 6	2%
	Realización de las actividades. Bloque 7	7%
	Realización de las actividades. Bloque 8	7%
	Prueba específica de evaluación 7	7%
	Prueba específica de evaluación 8	4%
	Diseño y publicación de un Blog y un sitio Web en Internet	4%
	Publicación de una televisión por Internet	3,5%
Total Resultado	100%	



2.18.3. Interrelación de criterios, instrumentos y competencias básicas en la calificación.

- La calificación de cada evaluación tendrá una nota numérica de 1 hasta 10.
- Los alumnos deberán superar cada una de las evaluaciones.
- Para obtener la nota de la evaluación se seguirán los instrumentos de evaluación expuestos anteriormente.
- Para aprobar la evaluación se deberá obtener un mínimo de 5 puntos sobre 10.
- La nota final de la asignatura se obtendrá según la siguiente tabla:



Primera Evaluación

EVAL.	Nº CRIT.	CRITERIO CONTEXTUALIZADO	Nº INSTR.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA	PESO RELATIVO	% COMPET.	PESO NOTA CRITERIO (%)	PESO NOTA INSTRUMENTO(%)
1	10	Muestra interés por progresar en la materia, esforzándose en el desempeño de las tareas y las actividades diarias.	1	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	CCL		0,0%	10%	10%
					CM		0,0%		
					CIMF		0,0%		
					CICD		0,0%		
					CSC	4,5	1,1%		
					CCA	4	5,0%		
					CAA	4	2,0%		
					AIP	4,5	1,9%		
1	1	Conocer e identificar las diferentes partes de un Sistema Informático	2	Realización de las actividades. Bloque 1	CCL	5	4,2%	18%	18%
					CM	1,5	1,0%		
					CIMF	3,5	0,7%		
					CICD	5	8,5%		
					CSC	5	1,2%		
					CCA	0,4	0,5%		
					CAA		0,0%		
					AIP	3	1,3%		
1	2	Instalar y configurar aplicaciones y desarrollar técnicas que permitan asegurar sistemas informáticos interconectados.	2	Realización de las actividades. Bloque 2	CCL	5	4,2%	18%	18%
					CM	1,5	1,0%		
					CIMF	3,5	0,7%		
					CICD	5	8,5%		
					CSC	5	1,2%		
					CCA	0,4	0,5%		
					CAA		0,0%		
					AIP	3	1,3%		
1	3	Interconectar dispositivos móviles e inalámbricos o cableados para intercambiar información y datos.	2	Realización de las actividades. Bloque 3	CCL	5	4,2%	18%	18%
					CM	1,5	1,0%		
					CIMF	3,5	0,7%		
					CICD	5	8,5%		
					CSC	5	1,2%		
					CCA	0,4	0,5%		
					CAA		0,0%		
					AIP	3	1,3%		
1	9	Identificar los modelos de distribución de «softw are» y contenidos y adoptar actitudes coherentes con los mismos.	2	Realización de las actividades. Bloque 9	CCL	5	4,2%	18%	18%
					CM	1,5	1,0%		
					CIMF	3,5	0,7%		
					CICD	5	8,5%		
					CSC	5	1,2%		
					CCA	0,4	0,5%		
					CAA		0,0%		
					AIP	3	1,3%		
1	1	Conocer e identificar las diferentes partes de un Sistema Informático	3	Prueba específica de evaluación 1	CCL	5	4,2%	10%	10%
					CM		0,0%		
					CIMF		0,0%		
					CICD	2	3,4%		
					CSC		0,0%		
					CCA		0,0%		
					CAA	5	2,5%		
					AIP		0,0%		
1	2	Instalar y configurar aplicaciones y desarrollar técnicas que permitan asegurar sistemas informáticos interconectados.	3	Prueba específica de evaluación 2	CCL	5	4,2%	10%	10%
					CM		0,0%		
					CIMF		0,0%		
					CICD	2	3,4%		
					CSC		0,0%		
					CCA		0,0%		
					CAA	5	2,5%		
					AIP		0,0%		



Segunda Evaluación

EVAL.	Nº CRIT.	CRITERIO CONTEXTUALIZADO	Nº INSTR.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA	PESO RELATIVO	% COMPET.	PESO NOTA CRITERIO (%)	PESO NOTA INSTRUMENTO (%)
2	10	Muestra interés por progresar en la materia, esforzándose en el desempeño de las tareas y las actividades diarias.	1	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	CCL		0,0%	10%	10%
					CM		0,0%		
					CIMF		0,0%		
					CICD		0,0%		
					CSC	3,5	1,6%		
					CCA	2	5,0%		
					CAA	2	1,2%		
					AIP	3,5	2,6%		
2	4	Obtener imágenes fotográficas, aplicar técnicas de edición digital a las mismas y diferenciarlas de las imágenes generadas por ordenador.	2	Realización de las actividades. Bloque 4	CCL	5	6,2%	30%	30%
					CM	1,5	2,0%		
					CIMF	3,5	1,5%		
					CICD	5	14,6%		
					CSC	5	2,2%		
					CCA	0,4	1,0%		
					CAA		0,0%		
					AIP	3	2,2%		
2	5	Capturar, editar y montar fragmentos de vídeo con audio.	2	Realización de las actividades. Bloque 5	CCL	5	6,2%	30%	30%
					CM	1,5	2,0%		
					CIMF	3,5	1,5%		
					CICD	5	14,6%		
					CSC	5	2,2%		
					CCA	0,4	1,0%		
					CAA		0,0%		
					AIP	3	2,2%		
2	4	Obtener imágenes fotográficas, aplicar técnicas de edición digital a las mismas y diferenciarlas de las imágenes generadas por ordenador.	3	Prueba específica de evaluación 4	CCL	5	6,2%	15%	15%
					CM		0,0%		
					CIMF		0,0%		
					CICD	2	5,9%		
					CSC		0,0%		
					CCA		0,0%		
					CAA	5	2,9%		
					AIP		0,0%		
2	5	Capturar, editar y montar fragmentos de vídeo con audio.	3	Prueba específica de evaluación 5	CCL	5	6,2%	15%	15%
					CM		0,0%		
					CIMF		0,0%		
					CICD	2	5,9%		
					CSC		0,0%		
					CCA		0,0%		
					CAA	5	2,9%		
					AIP		0,0%		



Tercera Evaluación

EVAL.	Nº CRIT.	CRITERIO CONTEXTUALIZADO	Nº INSTR.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA	PESO RELATIVO	% COMPET.	PESO NOTA CRITERIO (%)	PESO NOTA INSTRUMENTO (%)
3	10	Muestra interés por progresar en la materia, esforzándose en el desempeño de las tareas y las actividades diarias.	1	Observación del comportamiento del alumno/a en clase	CCL		0,0%	10%	10%
					CM		0,0%		
					CIMF		0,0%		
					CICD		0,0%		
					CSC	5	1,5%		
					CCA	4,5	3,4%		
					CAA	5	2,7%		
					AIP	4,5	2,6%		
3	6	Diseñar y elaborar presentaciones destinadas a apoyar el discurso verbal en la exposición de ideas y proyectos.	2	Realización de las actividades. Bloque 6	CCL	5	4,6%	17%	17%
					CM	1,5	1,3%		
					CIMF	3,5	1,0%		
					CICD	5	7,5%		
					CSC	5	1,5%		
					CCA	0,4	0,3%		
					CAA		0,0%		
					AIP	1	0,6%		
3	7	Desarrollar contenidos para la red aplicando estándares de accesibilidad en la publicación de la información.	2	Realización de las actividades. Bloque 7	CCL	5	4,6%	17%	17%
					CM	1,5	1,3%		
					CIMF	3,5	1,0%		
					CICD	5	7,5%		
					CSC	5	1,5%		
					CCA	0,4	0,3%		
					CAA		0,0%		
					AIP	1	0,6%		
3	8	Participar activamente en redes sociales virtuales como emisores y receptores de información e iniciativas comunes.	2	Realización de las actividades. Bloque 8	CCL	5	4,6%	17%	17%
					CM	1,5	1,3%		
					CIMF	3,5	1,0%		
					CICD	5	7,5%		
					CSC	5	1,5%		
					CCA	0,4	0,3%		
					CAA		0,0%		
					AIP	1	0,6%		



2.18.4. Mecanismos de recuperación.

- Cuando el alumnado suspenda alguna evaluación, el profesor indicará que instrumentos de evaluación no ha superado. Se realizará una prueba final de la evaluación para que el alumnado tenga la posibilidad de superar aquellos instrumentos de evaluación en la que la calificación haya sido más baja.

2.18.5. Alumnado con una evaluación suspensa.

- El alumnado que al final de curso tenga alguna evaluación suspensa, deberá realizar la **prueba ordinaria**, en junio, que será de carácter teórico y práctico, y que tendrá lugar al final del desarrollo de los contenidos. En dicha prueba se evaluarán los instrumentos de evaluación en los que el alumnado haya tenido menor valoración.

2.18.6. Prueba extraordinaria de septiembre.

- Si aun así, el alumnado suspende, deberá presentarse a la **prueba extraordinaria** de septiembre, que será de carácter teórico y práctico, y que tendrá lugar al final del desarrollo de los contenidos. En dicha prueba se volverán a evaluar los instrumentos de evaluación en los que el alumnado haya tenido menor valoración.

2.18.7. Evaluación de alumnos/as con la materia pendiente de cursos anteriores.

- Todos los alumnos que tengan pendiente la asignatura de Informática del curso anterior tendrán que trabajar una colección de actividades sobre los contenidos del curso anterior elaborada por el Departamento.
- Durante los meses de marzo a mayo se establecerá la fecha para la realización de un examen que versará sobre los contenidos trabajados en la colección de actividades. Habrá dos convocatorias de examen.
- Limitaciones y especificaciones: A la segunda convocatoria podrán presentarse también los alumnos que no hayan aprobado en la primera.
- Es imprescindible entregar la colección de actividades para superar la materia.
- Excepcionalmente, el profesor podrá decidir la superación de la materia pendiente sin necesidad de efectuar el examen, en aquellos casos que el alumno demuestre en el curso que se encuentre, el dominio de la materia y una actitud positiva hacia la misma.

2.18.8. Atención al alumnado repetidor.

- Habrá una hora semanal “de atención a pendientes” para aclarar las dudas que les pueda ir surgiendo a los alumnos durante la realización de las actividades. Esta hora será impartida por el profesorado de la asignatura de informática del



presente curso.

2.18.9. Actividades complementarias y extraescolares.

- Visita al Centro de Gestión Avanzado (CGA) de Sevilla.
- Visita al parque tecnológico de Málaga para visitar empresas relacionadas con la asignatura.
- Visita a la conferencias de software libre de Málaga.