






	<b>PLANIFICACION Y PRESENTACIÓN MATERIA</b>	  
	<b>MD 75010216</b>	<b>Página 1 de 23</b>

## PRESENTACIÓN DE LA MATERIA

**DEPARTAMENTO Elija un elemento.**

**2018/19**

<b>MATERIA</b>	<b>TIC</b>
<b>CURSO</b>	<b>4º ESO</b>
<b>GRUPO</b>	<b>A</b>

	<b>PLANIFICACION Y PRESENTACIÓN MATERIA</b>	  
	<b>MD 75010216</b>	<b>Página 2 de 23</b>

## ÍNDICE

1. [CONTEXTUALIZACIÓN](#)
2. [RELACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN](#)
3. [PROCESO DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN](#)
4. [PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN](#)
5. [PLAN DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES.](#)
6. [MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.](#)
7. [NORMAS QUE EL ALUMNO DEBE RESPETAR](#)
8. [RELACIÓN DE ESTÁNDARES](#)

## 1 CONTEXTUALIZACIÓN

<b>PROFESOR/A</b>	Julio Sánchez Moreno
<b>Nº SESIONES SEMANALES</b>	2

[Ir a Índice](#)

## 2 RELACION DE UNIDADES DIDÁCTICAS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORIZACIÓN

Cada UT tiene un porcentaje sobre el total del curso y es el que se relaciona a continuación:

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% <sup>1</sup>	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
1. Equipos informáticos y sistemas operativos	1. -Estar familiarizado con los conceptos y procedimientos propios de la representación y tratamiento digital de la información.  2. -Conocer la estructura básica de los equipos informáticos y la interrelación existente entre cada una de las partes que los constituyen.  3.- Conocer las funciones básicas de los sistemas operativos, los tipos más habituales que existen y la interfaz que presentan para interaccionar	1.- La representación digital de la información. - Electrónica analógica y electrónica digital. - Representación de la información. - Sistemas de numeración. - Sistema binario.  2.-Equipos informáticos. - El ordenador y sus componentes. - Tipos de ordenadores. - Arquitectura de un ordenador.  3.-Sistemas operativos. - ¿Qué es un sistema operativo? - Tipos de	12	1ª	8

<sup>1</sup>Cada unidad tiene un porcentaje sobre el total del curso, utilizado para calcular la nota de cada evaluación

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
	<p>con los usuarios.</p> <p>4. - Distinguir entre los diferentes dispositivos de almacenamiento de la información en función de los principios científicos en los que basan su funcionamiento, de su capacidad y de su adaptación a la aplicación concreta que se pretenda realizar con ellos y familiarizarse con los conceptos relacionados con el almacenamiento de archivos, como «particiones», «sistema de archivos», etc.</p> <p>5. -Saber instalar Windows y Ubuntu en un equipo informático, manejar adecuadamente su interfaz gráfica, configurar las opciones básicas en ambos y conocer los procedimientos de ejecución de programas en cada uno de ellos.</p>	<p>sistemas operativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Funciones principales.</li> <li>- Interfaz gráfico de usuario e intérprete de comandos.</li> </ul> <p>4.-Estructura física y lógica de almacenamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Almacenamiento de la información.</li> <li>- Particiones de disco.</li> <li>- Sistema de archivos.</li> <li>- Organización de archivos.</li> </ul> <p>5.-Instalación de Windows.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consideraciones previas.</li> <li>- Arrancar desde el soporte de instalación.</li> <li>- Pasos previos a la instalación.</li> <li>- Preparar particiones.</li> <li>- Seguir el asistente de instalación.</li> </ul> <p>6.-Instalación de Ubuntu.</p> <p>instalando el software necesario, de manera que sean funcionales.- Características de Ubuntu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Probar e instalar Ubuntu.</li> <li>- Preparar el</li> </ul>			

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
	6. -Conocer el modo de conectar los periféricos más habituales a los ordenadores, configurando las opciones precisas e	<p>espacio del disco.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Especificar las particiones manualmente.</li> <li>- Completar la instalación.</li> </ul> <p>7.- Entorno de los sistemas operativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestor de arranque.</li> <li>7.1.- Inicio de sesión.</li> <li>- El escritorio y las aplicaciones.</li> <li>- Utilidades de los sistemas operativos.</li> <li>- Cerrar la sesión.</li> </ul> <p>8.- Configuración del entorno del sistema operativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramientas de configuración.</li> <li>- Personalizar el entorno.</li> <li>- Administrar el sistema operativo.</li> </ul> <p>9.-Gestión de programas. Programas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instalar o desinstalar programas en Linux.</li> <li>- Orígenes del software.</li> <li>- Instalar programas en Windows.</li> <li>- Android.</li> </ul> <p>10.- Instalación de programas periféricos.</p>			

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conectar un periférico al ordenador.</li> <li>- Instalar el driver de un dispositivo.</li> </ul>			
2. Redes	<p>1.- Utilizar con corrección los diferentes conceptos relacionados con redes, tanto referentes a dispositivos físicos como a procedimientos y estructuras lógicas.</p> <p>2. -Analizar los diferentes parámetros de configuración de una red de área local, los elementos indispensables para lograr la conexión y los procedimientos básicos de conexión a Internet en los sistemas operativos estudiados.</p> <p>3. -Saber qué tipo de parámetros pueden ser modificados a través del acceso a la configuración del router.</p> <p>4. -Conocer el procedimiento para compartir recursos en una red local,</p>	<p>1.- Redes informáticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es una red?</li> <li>- Tipos de redes.</li> <li>- Conceptos básicos sobre redes.</li> </ul> <p>2.- Creación de redes locales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dispositivos físicos de interconexión.</li> <li>- Red cableada.</li> <li>- Red inalámbrica.</li> <li>- Red eléctrica.</li> </ul> <p>3.- Configuración de una red.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adaptadores de red.</li> <li>- Router.</li> <li>- Conexión de una red wifi.</li> </ul> <p>4.-Acceso a la red Internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es Internet?</li> <li>- Tecnologías de acceso a Internet.</li> <li>- Proveedor de servicios a Internet.</li> <li>- Navegadores.</li> </ul> <p>5.- Configuración de un router wifi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Características del router.</li> <li>- Acceder al</li> </ul>	12	1ª	8

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
	haciendo énfasis en los aspectos relacionados con la seguridad del tráfico de información.	<p>router.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Seguridad en la conexión wifi.</li> <li>- Abrir los puertos del router.</li> </ul> <p>6.- Intercambio de información entre dispositivos móviles.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dispositivos móviles.</li> <li>- Tipos de conexión inalámbrica.</li> <li>- Hogar conectado.</li> </ul> <p>7.- Gestión de usuarios y permisos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipos de usuarios.</li> <li>- Crear una cuenta de usuario.</li> <li>- Permisos de archivos y carpetas.</li> <li>- Ver o modificar los permisos.</li> </ul> <p>8.- Compartir los recursos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compartir archivos y carpetas en Windows.</li> <li>- Compartir recursos en Ubuntu.</li> </ul> <p>9.- Redes virtuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Red VLAN.</li> <li>- Red VPN.</li> </ul>			
3. Ofimática	1. -Emplear adecuadamente las herramientas	1.-Aplicaciones de la ofimática. - Los paquetes	12	1ª	10

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
	<p>de LibreOffice Writer en la elaboración de textos enriquecidos con contenidos visuales.</p> <p>2. -Utilizar las posibilidades que ofrece LibreOffice Calc para realizar un tratamiento sencillo de datos y mostrar el resultado en forma de gráficos.</p> <p>3. -Saber realizar presentaciones con LibreOffice Impress, utilizando los recursos de presentación que ofrece, valorando críticamente la inclusión de efectos visuales.</p> <p>4. -Estar al tanto de otras herramientas informáticas que puedan sustituir o complementar a las estudiadas, tanto si son aplicaciones de escritorio como si lo son online.</p> <p>5. -Realizar trabajos originales, empleando solo aquellos recursos cuya licencia lo permita y, en su</p>	<p>ofimáticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo colaborativo.</li> </ul> <p>2.-Edición de documentos con LibreOffice Writer.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Procesadores de texto.</li> <li>- La interfaz de usuario de LibreOffice Writer.</li> <li>- Darle formato al documento.</li> </ul> <p>3.-Imágenes con LibreOffice Writer.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Insertar imágenes.</li> <li>- Modificar el tamaño de una imagen.</li> <li>- Ajustar el texto alrededor de una imagen.</li> </ul> <p>4.-Maquetación de documentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar tablas.</li> <li>- Usar plantillas.</li> <li>- Crear índice de contenidos.</li> <li>- Insertar encabezado y pie de página.</li> <li>- Numerar las páginas.</li> </ul> <p>5.-Hojas de cálculo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipos de datos.</li> <li>- Tipos de operadores.</li> <li>- Aplicar formato condicional.</li> <li>- Convertir texto en tabla.</li> </ul>			






U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
	<p>caso, citando adecuadamente, los contenidos ajenos.</p>	<p>6.-Análisis y gestión de datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear bases de datos.</li> <li>- Insertar gráficos.</li> <li>- Insertar diagramas.</li> </ul> <p>7.- Presentaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Animar transiciones de diapositivas.</li> <li>- Guardar una presentación como una página web.</li> <li>- Crear un gif animado.</li> <li>- Insertar un vídeo en una diapositiva.</li> <li>- Imprimir presentaciones.</li> </ul> <p>8.- Presentaciones en la red.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear una presentación en Prezi.</li> <li>- Dar formato a la presentación.</li> </ul> <p>9.-Integración de aplicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guardar un documento como archivo de Microsoft Office Word.</li> <li>- Trabajar con archivos de Adobe Acrobat.</li> <li>- Insertar elementos en LibreOffice Writer.</li> </ul> <p>10.-Fuentes y uso del contenido.</p>			

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Licencias.</li> <li>- Citar obras en un documento.</li> <li>- Citar figuras en un documento.</li> <li>- Normas APA.</li> </ul>			
4. Bases de datos	<p>1. -Conocer la organización interna de la información contenida en una base de datos.</p> <p>2. -Estar familiarizado con el entorno de trabajo de los gestores de bases de datos de Microsoft (Access) o de OpenOffice (Base) y acceder a las opciones más comunes de forma rápida y segura.</p> <p>3. -Conocer la estructura de tablas en la que se configura una base de datos relacional, ser capaz de crearlas, modificarlas, darles formato y ordenarlas.</p> <p>4. - Establecer relaciones entre tablas de datos diferentes y modificar dichas relaciones.</p> <p>5. -Extraer información de una base de</p>	<p>1.-Bases de datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es una base de datos?</li> <li>- Entorno de trabajo de LibreOffice Base.</li> <li>- Entorno de trabajo de Microsoft Office Access.</li> </ul> <p>2.-Trabajar con una base de datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear una base de datos.</li> <li>- Abrir y cerrar una base de datos.</li> <li>- Abrir y cerrar una tabla.</li> <li>- Registros, campos y datos.</li> </ul> <p>3.-Agregar y modificar datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipos de datos.</li> <li>- Desplazar el cursor por la tabla.</li> <li>- Modificar y borrar datos.</li> <li>- Borrar registros.</li> <li>- Añadir nuevos registros.</li> </ul> <p>4.-Organizar y buscar datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenar registros.</li> <li>- Buscar datos.</li> <li>- Filtrar</li> </ul>	12	2ª	8

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
	<p>datos a través de consultas, conociendo los procedimientos involucrados en su creación y activación, en la elaboración de los criterios de búsqueda y su posterior almacenamiento .</p> <p>6. -Utilizar los formularios como método para visualizar y trabajar con la información almacenada en una base de datos.</p> <p>7.- Emplear los informes para imprimir datos de las tablas o de las consultas realizadas.</p>	<p>registros.</p> <p>5.-Crear tablas. - Estructura de tabla. - Llave primaria de una tabla. - Crear una tabla.</p> <p>6.-Trabajar con varias tablas. - Copiar una tabla. - Anexar datos de diferentes tablas. - Relación entre tablas. - Relacionar dos tablas.</p> <p>7.-Consultas. - Activar y cerrar una consulta. - ¿Cómo funciona una consulta? - Crear una consulta. - Comprobar y guardar una consulta.</p> <p>8.-Trabajar con consultas. - Modificar una consulta. - Especificar un criterio de ordenación y cambiar la posición de los campos. - Utilizar comodines. - Usar operadores de comparación. - Realizar consultas en varias tablas.</p>			

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
		<p>9.-Consultas con varios criterios.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cumplir criterios simultáneos.</li> <li>- Cumplir, al menos, un criterio.</li> </ul> <p>10.-Formularios.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Activar y cerrar un formulario.</li> <li>- Cerrar un formulario.</li> <li>- Crear un formulario.</li> </ul>			
5. Multimedia	<p>1. -Conocer los diferentes tipos de creaciones multimedia y utilizar las herramientas necesarias para la generación de contenidos originales.</p> <p>2.- Asimilar los conceptos relacionados con imagen digital y emplearlos con autonomía en la edición y retoque de fotografías utilizando Gimp.</p> <p>3.- Comprender los aspectos técnicos más relevantes de audio digital y utilizar Audacity para editar archivos de sonido y realizar tareas</p>	<p>1.-Creaciones multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué son las creaciones multimedia?</li> <li>- Aplicaciones multimedia interactivas.</li> </ul> <p>2.-Imagen digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es la imagen digital?</li> <li>- Pixel y megapixel.</li> <li>- Tipos de imágenes.</li> <li>- Características de una imagen digital.</li> </ul> <p>3.-Edición gráfica y formatos de imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es un editor gráfico?</li> <li>- Formatos gráficos.</li> <li>- Formatos de imágenes.</li> </ul> <p>4.-Parámetros de las</p>	12	2ª	12

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
	<p>creativas con ellos.</p> <p>4.- Manejar con soltura los conceptos básicos relacionados con la creación de vídeo y, en particular, de vídeo digital, y utilizar Windows Movie Maker y OpenShot Video Editor para realizar las tareas creativas encomendadas.</p> <p>5.- Conocer los diversos modos de difusión de contenidos imágenes, sonidos y vídeos y emplearlos con criterio formado para distribuir las propias creaciones.</p>	<p>fotografías digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es el retoque fotográfico?</li> </ul> <p>5.-Fotomontaje con Gimp.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El fotomontaje y sus pasos.</li> </ul> <p>6.-Retoque fotográfico con Gimp.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eliminar el efecto de ojos rojos.</li> <li>- Fondo en blanco y negro con detalles de color.</li> <li>- Clonar para duplicar o eliminar elementos.</li> <li>- Eliminar imperfecciones.</li> </ul> <p>7.-Sonido digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es el sonido digital?</li> <li>- Formatos de audio digital.</li> <li>- Reproductores de sonido.</li> </ul> <p>8.-Edición de sonido con Audacity.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es Audacity?</li> <li>- Editar el sonido.</li> <li>- Grabar con el micrófono.</li> <li>- Editar una pista.</li> <li>- Mezclar sonidos.</li> <li>- Añadir efectos.</li> <li>- Guardar el proyecto.</li> </ul>			




	<b>PLANIFICACION Y PRESENTACIÓN MATERIA</b>	  
	<b>MD 75010216</b>	<b>Página 14 de 23</b>

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
		<p>9.-Sonido en la web y podcast.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Música en streaming.</li> <li>- Radio online.</li> <li>- Podcast.</li> <li>- Suscripción a una fuente web.</li> </ul> <p>10.-Vídeo digital y herramientas de autor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es el vídeo digital?</li> <li>- Elaboración de un guion o storyboard.</li> <li>- Captura de vídeo.</li> <li>- Edición de vídeo digital.</li> <li>- Herramientas de autor.</li> <li>- Componentes de una película.</li> </ul> <p>11.-Producciones digitales con Windows Movie Maker.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es Windows Movie Maker?</li> <li>- Agregar vídeos, fotos, texto y música.</li> <li>- Edición de clips y música.</li> <li>- Efectos y transiciones.</li> <li>- Guardar el proyecto y exportar la película.</li> </ul> <p>12.-Producciones digitales con OpenShot Video Editor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es OpenShot Video Editor?</li> </ul>			

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agregar vídeos, sonidos e imágenes.</li> <li>- Organizar los contenidos en la línea de tiempo.</li> <li>- Edición de clips.</li> <li>- Títulos, efectos y transiciones.</li> <li>- Guardar el proyecto y exportar el vídeo.</li> </ul>			
6. Diseño de páginas web.	<p>1. -Adquirir una visión general de los diferentes mecanismos que permiten la creación de páginas web.</p> <p>2.- Conocer los procedimientos para crear y gestionar una página web utilizando un editor como KompoZer.</p> <p>3. -Realizar sitios web con contenido multimedia empleando los recursos que ofrece KompoZer.</p> <p>4.- Asimilar las bases del código HTML y realizar páginas sencillas empleándolo.</p> <p>5. - Comprender la</p>	<p>1.-Accesibilidad e intercambio de información.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consorcio para la web (W3C).</li> <li>- Iniciativa para la accesibilidad (WAI).</li> <li>- Pautas de accesibilidad (WCAG).</li> <li>- Intercambio de información.</li> <li>- Tipos de formato.</li> </ul> <p>2.-Páginas web.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué son las páginas web?</li> <li>- ¿Qué es un sitio web?</li> <li>- Tipos de páginas web.</li> </ul> <p>3.-Editores de páginas web.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Editores de texto.</li> <li>- Editores de visuales.</li> <li>- Herramientas de la web 2.0.</li> <li>- Editores online.</li> <li>- Gestores de contenidos.</li> </ul>	12	2ª	6

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
	<p>contribución que ofrecen las hojas de estilo, valorar la flexibilidad que aportan y emplearlas en la creación autónoma de páginas web.</p>	<p>4.-Cómo crear páginas web con KompoZer.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear y administrar un sitio web local.</li> <li>- Crear una página web.</li> <li>- Escribir texto en una página web.</li> </ul> <p>5.-Trabajar con páginas web.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cambiar los colores de la página.</li> <li>- Guardar una página web.</li> <li>- Cambiar las propiedades de la página.</li> <li>- Modos de edición.</li> <li>- Comprobar las páginas creadas.</li> <li>- Trabajar con varias páginas web.</li> </ul> <p>6.-Utilizar tablas en páginas web.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Insertar una tabla como estructura de la página web.</li> <li>- Insertar una tabla para mostrar datos.</li> <li>- Escribir texto en una tabla.</li> <li>- Modificar la estructura de una tabla.</li> <li>- Cambiar el aspecto de una tabla.</li> </ul> <p>7.-Agregar imágenes en páginas web.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué son los vínculos</li> </ul>			



	<b>PLANIFICACION Y PRESENTACIÓN MATERIA</b>	  
	<b>MD 75010216</b>	<b>Página 17 de 23</b>

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
		relativos? - Insertar una imagen. - Modificar una imagen.  8.-Utilizar enlaces en páginas web. - Crear un enlace de texto. - Crear un enlace en una imagen. - Especificar el destino de un enlace. - Crear un enlace a una página de Internet. - Crear un enlace a otros tipos de documentos. - Crear un enlace a un correo electrónico. - Crear un enlace a un vídeo.  9.-Lenguaje HTML en páginas web. - Lenguaje HTML. - Etiquetas HTML.  10.-Hojas de estilo en páginas web. - Crear una hoja de estilos enlazada. - Crear reglas de estilo. - Enlazar una hoja de estilos a una página web.			

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
7. La Web 2.0 y redes sociales	<p>1.- Conocer las características que configuran la denominada web 2.0.</p> <p>2.- Saber cómo crear formularios en la web 2.0 y cómo tratar los datos que se obtengan de ellos.</p> <p>3.- Manejar las plataformas necesarias para crear presentaciones online y para publicar vídeos.</p> <p>4.- Utilizar alguna plataforma de almacenamiento de archivos online para facilitar el trabajo colaborativo.</p> <p>5.- Conocer el procedimiento de creación, gestión y participación en wikis (Wikipedia) y en blogs.</p> <p>6.- Hacer uso de alguna aplicación online para crear páginas web.</p> <p>8.- Clasificar las redes sociales en términos del tipo de usuarios, de sus objetivos o</p>	<p>1.-Contenidos en la web 2.0.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunidades virtuales.</li> <li>- Herramientas colaborativas en la web 2.0.</li> <li>- Etiquetado de contenidos.</li> <li>- Propiedad intelectual y derechos de autor.</li> <li>- Licencias de publicación.</li> </ul> <p>2.-Edición de documentos en la web 2.0.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ofimática online.</li> <li>- Google Drive.</li> <li>- Crear y organizar documentos.</li> <li>- Compartir un documento.</li> <li>- Editar un documento de forma colaborativa.</li> </ul> <p>3.-Creación de formularios en la web 2.0.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es un formulario?</li> <li>- Crear un formulario de Google.</li> <li>- Añadir preguntas a un formulario.</li> <li>- Enviar un formulario a los encuestados.</li> <li>- Ver y administrar las respuestas.</li> </ul> <p>4.-Publicación de presentaciones y</p>	14	3ª	10

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
	de los temas que ofrecen y asumir unos hábitos responsables a la hora de publicar contenidos en ellas.	<p>vídeos en la web 2.0.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentaciones en la web 2.0.</li> <li>- PowToon.</li> <li>- Crear presentaciones animadas en PowToon.</li> <li>- Publicar vídeos en YouTube.</li> </ul> <p>5.- Almacenamiento en la nube.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es la nube?</li> <li>- Dropbox.</li> <li>- Acceder a Dropbox.</li> <li>- Almacenar información.</li> <li>- Compartir información.</li> </ul> <p>6.-Edición de wikis.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar operaciones prefijadas.</li> <li>- Intefaz de Wikipedia.</li> <li>- Crear y configurar wikis en Wikispaces.</li> <li>- Colaborar en un wiki.</li> </ul> <p>7.-Publicación de blogs.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estructura de blogs.</li> <li>- Crear un blog en Blogger.</li> <li>- Escritorio en Blogger.</li> <li>- Crear una nueva entrada.</li> <li>- Difundir contenidos.</li> <li>- Gestionar publicaciones.</li> <li>- Otras opciones</li> </ul>			

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
		de Blogger.  8.-Diseño online de un sitio web. - Aplicaciones online de diseño web. - Google Sites. - Crear un sitio web. - Estructura de un sitio web. - Editar una página web. - Insertar elementos en una página web. - Añadir una página al sitio web. - Compartir un sitio web. - Otras opciones de Google Sites.  9.-Comunidades virtuales y redes sociales. - ¿Qué son las redes sociales? - Tipos de redes sociales. - Riesgos asociados a las redes sociales. - Hábitos y conductas responsables.			
8. Seguridad y ética en la red	1. -Adquirir conciencia responsable de la necesidad de hábitos seguros en la utilización de Internet.  2. -Conocer los conceptos técnicos básicos que permitan identificar las amenazas más	1.-Seguridad y amenazas. - ¿Qué es la seguridad informática? - Proteger un sistema informático. - Ataques y amenazas.  2.-Medidas de seguridad y tipos de malware.	14	3ª	6

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
	<p>comunes en la red, las soluciones que pueden plantearse y los hábitos seguros que contribuyen a minimizar su efecto.</p> <p>3. - Identificar aquella información y aquellas prácticas que son especialmente sensibles en términos de seguridad y conocer los mecanismos que pueden emplearse para protegerlos de acciones externas dañinas.</p> <p>4. - Utilizar con autonomía y destreza los conceptos de seguridad en la red estudiados, empleando una expresión precisa y rigurosa tanto para amenazas, para riesgos de seguridad y para soluciones posibles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seguridad activa y pasiva.</li> <li>- Virus y malware.</li> </ul> <p>3.-Herramientas de seguridad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Antivirus.</li> <li>- Cortafuegos.</li> <li>- Antiespías.</li> <li>- Copias de seguridad.</li> </ul> <p>4.-Protección de datos personales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Datos personales.</li> <li>- Información y consentimiento.</li> <li>- Tratamiento de los datos.</li> <li>- Derechos ARCO.</li> </ul> <p>5.-Identidad digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La huella digital.</li> <li>- Reputación online.</li> <li>- Sistemas de identificación en la red.</li> <li>- El DNI electrónico.</li> <li>- Certificado electrónico.</li> <li>- La firma digital.</li> </ul> <p>6.-Protección de la información.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear contraseñas seguras.</li> <li>- Criptografía.</li> <li>- Protocolos seguros.</li> <li>- Verificar la legitimidad de un sitio web.</li> </ul>			

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
		7.-Riesgos de seguridad en las comunicaciones. - Correo electrónico y mensajería instantánea. - Suplantación de identidad. - Descargas. - Intercambio de archivos. - Fraudes en Internet. - Detección del fraude.			





[Ir a Índice](#)

### 3 PROCESO DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- Las calificaciones utilizadas serán numéricas en una escala de 0 a 10 puntos con o sin decimales excepto para las notas finales que expresarán en una escala de 1 a 10 sin decimales.
- Se consideran positivas las calificaciones superiores o iguales a 5 puntos.
- La nota de cada bloque en que se han dividido los instrumentos de evaluación se realizará como media aritmética de las puntuaciones obtenidas en ese bloque en el periodo considerado.
- La ponderación que se aplicará a cada uno de los bloques en que se han dividido los instrumentos de evaluación para la obtención de las notas globales será la siguiente:
  - Pruebas escritas: 30%
  - Asistencia a las clases: 10 %
  - Memorias y trabajos: 50%
  - Observación sistemática: 10%

[Ir a Índice](#)

### 4 PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

	<b>PLANIFICACION Y PRESENTACIÓN MATERIA</b>	  
	<b>MD 75010216</b>	<b>Página 23 de 23</b>

Los alumnos que suspendan alguna evaluación, realizarán las actividades de recuperación pertinentes, que serán eminentemente prácticas. Aquellos alumnos que le quede suspensa la asignatura para septiembre, realizarán durante el verano las actividades de recuperación y refuerzo que les asigne el profesor. Dichas actividades serán entregadas en septiembre.

[Ir a Índice](#)

## 5 PLAN DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

Durante el primer trimestre de curso el Departamento informará a los alumnos sobre las actividades y pruebas que deberán realizar para recuperarlas.

[Ir a Índice](#)

## 6 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Libro de texto recomendado (no comprar hasta consultar con profesor).  
Aula Althia.  
Apuntes y actividades realizadas por los profesores.

[Ir a Índice](#)

## 7 NORMAS QUE EL ALUMNO DEBE RESPETAR

1. Responsabilidad en el uso de los ordenadores y equipos.
2. Atender a las explicaciones y realizar las actividades que propongan los profesores.
3. Asistencia a clase.
4. Las habituales normas de respeto y convivencia entre personas así como las Normas de convivencia del Centro.

[Ir a Índice](#)

## 8 RELACIÓN DE ESTÁNDARES

Consultar Programación.

[Ir a Índice](#)