






	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO			 JUNTA DE ANDALUCÍA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN	 AENOR ER Empresa Registrada UNE-EN ISO 9001	
	MD75010205RG	Rev. 0	Página 1 de 15			

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

ÁREA O MATERIA

CURSO: 2016 / 2017

DEPARTAMENTO,	Informática	
ÁREA O MATERIA	Tecnologías de la Informática y la comunicación.	
TEMPORALIZACIÓN	HORAS ANUALES	HORAS SEMANALES
PROFESORADO QUE LA IMPARTE	102	3
	Juan Miguel Jiménez Lechuga José Antonio Urbano Montero	

	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO					
	MD75010205RG	Rev. 0	Página 2 de 15			

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1.- OBJETIVOS DEL ÁREA O MATERIA.

En el marco de la LOMCE, la Educación Secundaria Obligatoria tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos y habilidades que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia. Asimismo, capacitará al alumnado para acceder a siguientes niveles educativos.

Se contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

1. Utilizar ordenadores y dispositivos digitales en red, conociendo su estructura hardware, componentes y funcionamiento, realizando tareas básicas de configuración de los sistemas operativos, gestionando el software de aplicación y resolviendo problemas sencillos derivados de su uso.
2. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para crear, organizar, almacenar, manipular y recuperar contenidos digitales en forma de documentos, presentaciones, hojas de cálculo, bases de datos, imágenes, audio, vídeo.
3. Seleccionar, usar y combinar aplicaciones informáticas para crear contenidos digitales que cumplan unos determinados objetivos, entre los que se incluyan la recogida, el análisis, la evaluación y representación de datos e información.
4. Comprender el funcionamiento de Internet, conocer sus múltiples servicios, entre ellos la world wide web o el correo electrónico, y las oportunidades que ofrece a nivel de comunicación y colaboración.
5. Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, sin difundir información privada, conociendo los protocolos de actuación a seguir en caso de tener problemas debidos a contactos, conductas o contenidos inapropiados.
6. Emplear las tecnologías de búsqueda en internet de forma efectiva, apreciando cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los recursos obtenidos.
7. Utilizar una herramienta de publicación para elaborar y compartir contenidos web, aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad, fomentando hábitos adecuados en el uso de las redes sociales.
8. Comprender la importancia de mantener la información segura, conociendo los riesgos existentes, y aplicar medidas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.
9. Comprender que es un algoritmo, cómo son implementados en forma de programa y como se almacenan y ejecutan sus instrucciones.
10. Desarrollar y depurar aplicaciones informáticas sencillas, utilizando estructuras de control, tipos de datos y flujos de entrada y salida en entornos de desarrollo integrado.

2.- BLOQUES TEMÁTICOS

Bloque temático Nº 1	Nº	Título Unidad didáctica	Horas	Trimestre 1º 2º 3º		
Ordenadores, Sistemas operativos y redes.	1	Hardware y software. Redes.	15	x		





Bloque temático Nº 2	Nº	Título Unidad didáctica	Horas	Trimestre 1º 2º 3º		
Organización, diseño y producción de información digital.	2	Software ofimático.	21	x		
	3	Creación y edición de contenidos multimedia: - Edición de imagen. - Edición de sonido.	28		x	
		- Edición de video	15		x	x

Bloque temático Nº 3	Nº	Título Unidad didáctica	Horas	Trimestre 1º 2º 3º		
Seguridad informática.	4	Seguridad informática.	6			x

Bloque temático Nº 4	Nº	Título Unidad didáctica	Horas	Trimestre 1º 2º 3º		
Internet, redes sociales, hiperconexión.	5	Internet. Redes sociales.	5			x

Bloque temático Nº 5	Nº	Título Unidad didáctica	Horas	Trimestre 1º 2º 3º		
Publicación y difusión de contenidos.	6	Publicación y difusión de contenidos.	3			x

Bloque temático Nº 6	Nº	Título Unidad didáctica	Horas	Trimestre 1º 2º 3º		
Ética y estética en la interacción en la red	7	Ética y Estética en la interacción en la red.	3			x

	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO					
	MD75010205RG	Rev. 0	Página 4 de 15			

3. METODOLOGÍA.

El papel del alumno:

El alumno construye su propio conocimiento, por ello, las actividades que se programen deben conectar con su interés y estar relacionadas con la solución creativa de problemas prácticos o aspectos mejorables de su futuro entorno, que puedan ser resueltos por los propios alumnos instalando, manipulando o modificando procedimientos de administración de sistemas informáticos.

El papel del profesor:

El profesor es un agente mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo su misión conducir dicho proceso, debiendo situar a los alumnos en la necesidad de adquirir conocimientos. El profesor debe utilizar una metodología participativa, que implique un determinado tipo de actividades, la organización de contenidos debe realizarse de forma metódica, sopesando el grado de dificultad para que la solución esté al alcance del nivel de desarrollo y la capacidad para cada grupo concreto de alumnos. Como podemos deducir de todo esto vamos a utilizar una metodología activa, participativa, y creativa.

Cuando hemos desarrollado los objetivos didácticos los hemos definido con metas observables, alcanzables y evaluables. Debemos pues establecer procedimientos de evaluación que nos permitan medir el grado en que estos objetivos han sido alcanzados por el alumno.





Trabajo colaborativo. En todos los contenidos que se presen se utilizarán técnicas de trabajo cooperativo, según el profesor Pere Pujolas. Por ello, el desarrollo de las clases será el siguiente:

1. Los alumnos podrán agruparse en grupos de 3 ó 4 para el desarrollo de la actividad.
2. Cada alumno ha de tener un rol en su grupo base.
3. El profesor hará un seguimiento del trabajo de cada grupo realizando puntualizaciones y aclaraciones.
4. Se fomentará la responsabilidad individual en el trabajo del equipo y la inter-relación entre los miembros del mismo.
5. Se expondrán en clase los resultados del trabajo de cada grupo.
6. Este proceso se puede repetir varias veces para cada Unidad Didáctica.

En la asignatura se potenciará el aspecto práctico de la tarea, la aplicación de la teoría y explicaciones dadas en clase, observando así la asimilación de conceptos y desarrollo de las competencias claves trabajadas.

Como herramienta para facilitar el aprendizaje de los alumnos/as se utilizarán mapas conceptuales. Mediante gráficos, dibujos y colores realizarán resúmenes de determinados contenidos. El objetivo es mejorar el anclaje de las ideas aumentando el número de conexiones del cerebro entre la parte analítica y la creativa. Se podrá coordinar con otros profesores la participación de concursos de estos trabajos.

Trabajo con profesores del mismo equipo educativo, de forma que determinados contenidos que les cuesten más trabajos aprender puedan ser trabajados en otras materias cumpliendo con su desarrollo curricular. Cada profesor trabaja con su materia pero tiene en cuenta los contenidos de otras de forma que puede potenciar el enfoque de estas. El beneficio es mutuo y se mejora el proceso de aprendizaje de los alumnos/as. El grado de eficacia o ejecución dependerá del grado de participación del equipo educativo.

	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO					
	MD75010205RG	Rev. 0	Página 5 de 15			

Facilitar la gestión de emociones y concentración de los alumnos mediante entrenamiento en técnicas de mindfulness. Estas prácticas serán aplicables en de forma regular al principio de clase no más de 5 minutos y no en todas las clases. Se trata de conseguir relajar al alumno y liberar su mente de forma que esté en condiciones óptimas de concentración para realizar el trabajo de clase.

4.- CONTENIDOS TRANSVERSALES Y COMPETENCIAS CLAVES.

Educación para la igualdad:

La revolución en el mundo de las comunicaciones, que ha supuesto la introducción de la informática, permite hablar de conceptos tales como el de aldea global, queriendo representar un tipo de sociedad en la que mayor cantidad de información se encuentra a disposición de cada vez mayor número de personas.

Educación para la salud:

Se incluyen contenidos y consideraciones de tipo ergonómico acerca de la forma más adecuada de utilizar el ordenador.

Educación para la paz:

La metodología más aconsejable para el desarrollo de esta materia permite y necesita el trabajo en equipo. Ello supone el establecimiento de relaciones muy vivas e interdependientes entre los miembros de dicho equipo en las que, inevitablemente aparecerán conflictos, que se ha de resolver lo más democrática y consensuado posible.

Educación ambiental:

Ser consciente de la importancia del aprovechamiento de los recursos. Difundir entre otras ideas las tres "R": reducir de consumo, reutilizar y reciclaje. Resaltar las ventajas que ofrece un documento digital frente al mismo en papel.

Educación del consumidor:

El uso de las nuevas tecnologías, particularmente la tecnología multimedia, posibilita nuevas formas de expresión pero, también de manipulación de las imágenes. Uno de los objetivos de la materia consiste en proporcionar elementos a los alumnos que les permitan enjuiciar la informática desde una perspectiva global, en contraposición a la actitud del consumidor tecnológico pasivo sometido a las presiones comerciales.





Despertar sentimiento crítico frente a la agresividad de la publicidad que se puede encontrar a través de medios informáticos: correo, visitas web,..

Educación Moral y Cívica:

Trabajar en grupo, una actitud crítica, la posición relativa ante los problemas, el rigor, la perseverancia,... contribuyen a una buena educación moral y cívica.

CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.

El carácter integrador de las asignaturas de Tecnologías de la Información y la Comunicación hace que contribuyan al desarrollo y adquisición de las siguientes competencias claves:

	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO					
	MD75010205RG	Rev. 0	Página 6 de 15			

Comunicación lingüística. La adquisición de vocabulario técnico relacionado con las TIC es una parte fundamental de la asignatura. La búsqueda de información de diversa naturaleza (textual, gráfica) en diversas fuentes se favorece también desde esta asignatura. La publicación y difusión de contenidos supone la utilización de una expresión oral y escrita en múltiples contextos, ayudando así al desarrollo de la competencia lingüística.

El continuo trabajo en internet favorece el uso funcional de lenguas extranjeras por parte del alumno, lo cual contribuye a la adquisición de esta competencia.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. El desarrollo de algoritmos dentro del ámbito de la programación forma parte del pensamiento lógico presente en la competencia matemática. Asimismo, es objeto de esta competencia el uso de programas específicos en los que se trabaja con fórmulas, gráficos y diagramas.

La habilidad para utilizar y manipular herramientas y dispositivos electrónicos son elementos propios de la competencia científica y tecnológica, así como la valoración de los avances, las limitaciones y la influencia de la tecnología en la sociedad.





Competencia digital. La competencia digital entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, el ocio y la comunicación. Los contenidos de la asignatura están dirigidos específicamente al desarrollo de esta competencia, principalmente el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet de forma crítica y sistemática.

Aunque en otras asignaturas se utilicen las TIC como herramienta de trabajo, es en esta asignatura donde los alumnos adquieren los conocimientos y destrezas necesarios para su uso posterior.

Aprender a aprender. Desde esta asignatura se favorece el acceso a nuevos conocimientos y capacidades, y la adquisición, el procesamiento y la asimilación de éstos. La asignatura posibilita a los alumnos la gestión de su propio aprendizaje de forma autónoma y autodisciplinada y la evaluación de su propio trabajo, contribuyendo de esta forma a la adquisición de esta competencia.

Competencias sociales y cívicas. El uso de redes sociales y plataformas de trabajo colaborativo preparan a las personas para participar de una manera eficaz y constructiva en la vida social y profesional y para resolver conflictos en una sociedad cada vez más globalizada. El respeto a las leyes de propiedad intelectual, la puesta en práctica de actitudes de igualdad y no discriminación y la creación y el uso de una identidad digital adecuada al contexto educativo y profesional contribuyen a la adquisición de esta competencia.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. La contribución de la asignatura a esta competencia se centra en el fomento de la innovación y la asunción de riesgos, así como la habilidad para planificar y gestionar proyectos mediante los medios informáticos, cada vez más presentes en la sociedad. El sistema económico actual está marcado por el uso de las TIC y de internet facilitando el uso de éstas la aparición de oportunidades y desafíos que afronta todo emprendedor, sin olvidar posturas éticas que impulsen el comercio justo y las empresas sociales.

	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO					
	MD75010205RG	Rev. 0	Página 7 de 15			

Conciencia y expresiones culturales. La expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de las TIC está en pleno auge, siendo esta asignatura un canal adecuado para fomentar que el alumno adquiera esta competencia.

CL: Competencia lingüística.

CMCT: Competencia Matemática y Competencias básicas en ciencia y Tecnología.

CD: Competencia Digital.

CAA: Competencia Aprender a Aprender.

CSC: Competencia Sociales y Cívicas.

SIEP: Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor.

CEC: Conciencia y Expresiones Culturales.

5.- EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN

La evaluación requiere realizar unas observaciones de manera sistemática, que permitan emitir un juicio sobre el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, los instrumentos utilizados para ello serán variados:

- **Participación en clase.**
- **Preguntas orales en clase.**
- **Cuaderno.**
- **Realización de trabajos de forma colaborativa con material de apoyo.**
- **Realización de trabajos individuales con material de apoyo.**
- **Pruebas de tipo teórico/práctica individual a realizar durante la clase y sin material de apoyo.**

Al comienzo del curso se realiza una evaluación inicial a la que se dedica 1 hora, para conocer los conceptos que el alumnado reconoce y comentar en clase los conceptos básicos y respuestas a las cuestiones planteadas.





A lo largo del curso, se dedicarán además más horas para evaluaciones, además del tiempo dedicado en clase para la corrección de tareas, exposición de trabajos y ejercicios.

5.1.- VALORACIÓN DE LOS CONTENIDOS

La valoración del curso será la media de las valoraciones, proporcionales al tiempo dedicado a ellos, de los bloques estudiados durante el curso.

Cada bloque temático se valorará atendiendo a los distintos instrumentos de evaluación mencionados y ponderados según recoge la siguiente tabla:

EVALUACIÓN DE CONTENIDOS	PORCENTAJE
Trabajo (individual o colaborativo) con material de apoyo	50,00%
Participación en clase, preguntas de clase, cuaderno.	10,00%
Pruebas escritas y/o prácticas individual y sin material de apoyo.	40,00%

	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO					
	MD75010205RG	Rev. 0	Página 8 de 15			

5.2.- MEDIDAS DE RECUPERACIÓN

5.2.a.- Para pruebas extraordinarias: (Medidas a tomar entre la evaluación ordinaria y la extraordinaria).

Los ejercicios teóricos/prácticos individuales y sin material de apoyo, se repetirán en fecha acordada con los/as alumnos/as implicados. Esta recuperación se hará una por evaluación. Una vez corregida computará en su apartado de valoración de la evaluación (50%).

Los trabajos colaborativos o no que pueden utilizar material de apoyo, y pendientes de entregar se les volverán a abrir plazo de entrega de los mismos. Una vez corregidos computarán en su apartado de valoración de la evaluación (40%).

Se estará a disposición de los alumnos para resolver dudas sobre los contenidos no superados y/o trabajos no entregados. Durante este tiempo se preguntará periódicamente al alumno por la evolución de su aprendizaje y se comprobará su cuaderno; computando en el apartado de valoración de la evaluación (10%).

La entrega de material complementario o nuevas tareas que permitan reforzar los contenidos será en función de la situación particular de los alumnos.

Los alumnos que han superado la evaluación y tienen alguna tarea pendiente de entregar o quieran realizar la recuperación para mejorar su calificación pueden hacerlo.

5.2.b.- Alumnos/as con pendientes: (No se contempla debido al carácter optativo de la asignatura).

5.3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

U.D. 1: Hardware y Software. Redes.

- Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto. CD, CMCT y CCL.
- Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general. CD y CMCT.
- Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas. CD, CCL y CSC.
- Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características. CD y CMC.
- Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica. CD, CMCT y CSC.

U.D. 2: Software ofimático.





- Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos. CD, CCL y CMCT.

U.D. 3: Creación y edición de contenidos multimedia.

- Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones. CD, CCL y CEC.

U.D. 4: Seguridad informática.

- Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.

	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO					
	MD75010205RG	Rev. 0	Página 9 de 15			

- Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad. CMCT, CD y CSC.

U.D. 5: Internet. Redes sociales.

- Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles. CD y CSC.
- Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas. CD y CSC.
- Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y vídeo. CD, SIEP y CEC.
- Conocer el funcionamiento de Internet, identificando sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados. CMCT, CD y CAA.

U.D. 6: Publicación y difusión de contenidos.

- Utiliza diversos dispositivos de intercambio de información, conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos. CD, CCL y CSC.
- Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica. CD, CMCT y CCL.
- Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social. CD y CSC.





U.D. 7: Ética y Estética en la interacción en la red.

- Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red. CD y CSD.
- Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable. CD, CSC y CAA.
- Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web. CD, SIEP y CSC.

5.4.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

El no cumplimiento de cualquiera de las normas expuestas a continuación se reflejará negativamente en la nota de la evaluación del trimestre.

- Cada alumno posee una **memoria flash-usb**, además del **cuaderno de clase**. Es fundamental traer a clase: memoria y cuaderno.
- El alumno solo puede **visitar páginas relacionadas con el contenido del trabajo de clase**.
- Las actividades a entregar tendrán **una fecha límite de entrega** y a requerimiento del profesor serán entregadas vía correo electrónico o a través de la plataforma Moodle. **Ejercicios no entregados a tiempo, se penalizarán en la calificación**, salvo que tenga una causa justificada.
- **La copia** en un examen o trabajo **equivale a un cero en la nota del mismo y penaliza en la actitud**.

	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO					
	MD75010205RG	Rev. 0	Página 10 de 15			

- Cada Unidad Didáctica será evaluada con **al menos un ejercicio teórico/práctico individual y sin material de apoyo.**
- La nota de la evaluación será la **media de las calificaciones** obtenidas en cada unidad didáctica **ponderadas al tiempo dedicado a ella.**

5.5.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN





Para calificar a un alumno en una evaluación se tendrá en cuenta los porcentajes detallados en el apartado 5.1.

La calificación de cada instrumento de evaluación se hará de la siguiente manera:

- **Trabajo colaborativo o individual con material de apoyo.** Cada trabajo se valorará entre 1 y 10 si se entrega a tiempo, penalizando un 20% si hay retraso. La calificación en una evaluación será la media aritmética, salvo que algún trabajo en particular se le especifique una ponderación frente al resto.
En un trabajo colaborativo todos los miembros de un equipo obtienen la misma calificación.
- **Participación en clase, respuesta a preguntas en clase y cuaderno.** Por cada actitud participativa, respuesta correcta en clase o cuaderno revisado con contenidos correctos se considera “un positivo” (por día); caso contrario “un negativo” (por día). La calificación de estos instrumentos en una evaluación será: cinco más la suma de todos los positivos, menos la suma de los negativos. Dejando como máximo 10 y como mínimo 1.
- **Pruebas individuales sin material de apoyo, ya sean escritas o prácticas.** Se valorará entre 1 y 10. Cada prueba constará de varios ejercicios, en cada prueba se especificará la puntuación de cada ejercicio de forma que el total sume 10. La calificación en una evaluación será la media ponderada al tiempo dedicado en clase a los contenidos evaluados en cada prueba.

6.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.





- Aula informatizada con 30 puestos de trabajo, Pcs con Windows 7 + Software diverso (OpenOffice, MS Office, Audacity, Windows movie maker,...).
- El profesor basará sus explicaciones en el manual on-line: Tecnologías de la información y la comunicación. Ed: Donostiarra.
- Fotocopias con ejercicios y actividades complementarias, de ampliación o refuerzo de elaboración propia.
- Pendrive y cuaderno de clase en el que se irán recogiendo todas las actividades y ejercicios que se realicen durante el curso.
- Proyector.
- Pizarra / rotulador.
- Uso de revistas especializadas.
- Uso de prensa de actualidad.
- Propaganda y publicidad de grandes superficies.

	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO					
	MD75010205RG	Rev. 0	Página 11 de 15			

7.- SECUENCIACIÓN UNIDADES DIDÁCTICAS.

Núm.	1	Título	Hardware y Software. Redes.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar ordenadores y dispositivos digitales en red, conociendo su estructura hardware, componentes y funcionamiento, realizando tareas básicas de configuración de los sistemas operativos, gestionando el software de aplicación y resolviendo problemas sencillos derivados de su uso. • Comprender que es un algoritmo, cómo son implementados en forma de programa y como se almacenan y ejecutan sus instrucciones. • Desarrollar y depurar aplicaciones informáticas sencillas, utilizando estructuras de control, tipos de datos y flujos de entrada y salida en entornos de desarrollo integrado.
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> • Hardware y Software. • El Hardware del ordenador. • El software del ordenador. • La estructura física y lógica de la información. • Qué es una red informática. • Tipos de redes. • Topologías. • Medios físicos y elementos de una red LAN. • Protocolo y servicios TCP/IP.
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto. CD, CMCT y CCL. • Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general. CD y CMCT. • Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas. CD, CCL y CSC. • Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características. CD y CMC. • Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica. CD, CMCT y CSC.





Núm.	2	Título	Software ofimático.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para crear, organizar, almacenar, manipular y recuperar contenidos digitales en forma de

	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO					
	MD75010205RG	Rev. 0	Página 12 de 15			

	<p>documentos, presentaciones, hojas de cálculo y bases de datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar, usar y combinar aplicaciones informáticas para crear contenidos digitales que cumplan unos determinados objetivos, entre los que se incluyan la recogida, el análisis, la evaluación y representación de datos e información.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Organización, diseño y producción de información digital. • Presentación de trabajos. • Procesador de texto. • Presentaciones. • Hoja de cálculo. • Gestor de base de datos.
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos. CD, CCL y CMCT.





Núm.	3	Título	Creación y edición de contenidos multimedia.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para crear, organizar, almacenar, manipular y recuperar contenidos digitales en forma de imágenes, audio, vídeo. • Seleccionar, usar y combinar aplicaciones informáticas para crear contenidos digitales que cumplan unos determinados objetivos, entre los que se incluyan la recogida, el análisis, la evaluación y representación de datos e información.
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de creación de contenidos multimedia. • Imagen de mapa de bits. • Tratamiento y edición de imágenes. • Edición de audio. • Edición de vídeo.
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones. CD, CCL y CEC.

Núm.	4	Título	Seguridad informática.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> • Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, sin difundir información privada, conociendo los protocolos de actuación a seguir en caso de tener problemas debidos a contactos, conductas o contenidos inapropiados. • Comprender la importancia de mantener la información segura, conociendo los riesgos existentes, y aplicar medidas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.

	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO					
	MD75010205RG	Rev. 0	Página 13 de 15			





Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Seguridad activa y seguridad pasiva. • Seguridad en la máquina. • Seguridad en las personas.
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información. • Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad. CMCT, CD y CSC.

Núm.	5	Título	Internet. Redes sociales.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> • Comprender el funcionamiento de Internet, conocer sus múltiples servicios, entre ellos la world wide web o el correo electrónico, y las oportunidades que ofrece a nivel de comunicación y colaboración. • Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, sin difundir información privada, conociendo los protocolos de actuación a seguir en caso de tener problemas debidos a contactos, conductas o contenidos inapropiados. • Emplear las tecnologías de búsqueda en internet de forma efectiva, apreciando cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los recursos obtenidos.
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> • Cómo viaja la información por Internet. • El mundo electrónico. • Herramientas colaborativas: repositorio de documentos. • Redes sociales. • Herramientas colaborativas: aplicaciones y suites ofimáticas on-line.

	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO					
	MD75010205RG	Rev. 0	Página 14 de 15			

Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles. CD y CSC. • Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas. CD y CSC. • Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y vídeo. CD, SIEP y CEC. • Conocer el funcionamiento de Internet, identificando sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados. CMCT, CD y CAA.
-------------------------	--

Núm.	6	Título	Publicación y difusión de contenidos.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> • Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, sin difundir información privada, conociendo los protocolos de actuación a seguir en caso de tener problemas debidos a contactos, conductas o contenidos inapropiados. • Utilizar una herramienta de publicación para elaborar y compartir contenidos web, aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad, fomentando hábitos adecuados en el uso de las redes sociales.
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> • Página web. • Herramientas de publicación y gestores de contenidos. • HTML. • Editor de páginas web. • Alojamiento y transferencia de ficheros.
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza diversos dispositivos de intercambio de información, conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos. CD, CCL y CSC. • Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica. CD, CMCT y CCL. • Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social. CD y CSC.

	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO					
	MD75010205RG	Rev. 0	Página 15 de 15			

Núm.	7	Título	Ética y Estética en la interacción en red.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> • Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, sin difundir información privada, conociendo los protocolos de actuación a seguir en caso de tener problemas debidos a contactos, conductas o contenidos inapropiados. • Comprender la importancia de mantener la información segura, conociendo los riesgos existentes, y aplicar medidas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> • Entornos virtuales. • Buscadores. • Descarga e intercambio de información. • Ley de la propiedad intelectual. • Software libre y Software privativo. • Materiales sujetos a derecho de autor. • Suplantación de la identidad en la red, delitos y fraudes.
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> • Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red. CD y CSD. • Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable. CD, CSC y CAA. • Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web. CD, SIEP y CSC.

8. PREVENCIÓN RIESGOS LABORALES

Para mejorar la seguridad y reducir la posibilidad de accidentes o padecer lesiones laborales se educará en:

- Prevención a nivel de institución: Concienciar en conocer el Plan de autoprotección del entorno donde se esté trabajando/estudiando, en nuestro caso particular, el del propio centro.
- Prevención a nivel personal: Concienciar de la importancia que tiene seguir determinados consejos para trabajar con un ordenador de forma saludable:
 - Consejos relativos a la vista.
 - Consejos relativos a la postura.
 - Consejos relativos a la electricidad.