

PROGRAMACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA POSTINICIAL

ÁMBITO: Científico Tecnológico

MATERIA: Tecnología e Informática

TRAMOS: I, II, III y IV

DOCENTE: Lidia Esther Navarro Quintana

ÍNDICE

	Página
1. Presentación	3
2. Introducción	3
3. Contextualización	4
4. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias claves	4
5. Objetivos de etapa	5
6. Contribución de la materia a los objetivos de la etapa	6
7. Bloques de aprendizaje.....	7
8. Criterios de evaluación de la materia, curso, y su relación con las competencias clave, los bloques de aprendizaje y los estándares de aprendizaje.....	7
8.1. NIVEL I. TRAMO I	7
8.2. NIVEL I. TRAMO II	9
8.3. NIVEL II. TRAMO III	9
8.4. NIVEL II. TRAMO IV	10
9. Procedimientos e instrumentos de evaluación	12
10. Procedimientos de calificación	12
11. Metodología	13
12. Medidas de atención a la diversidad	13
13. Estrategias de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores	14
14. Actividades complementarias y extraescolares	15
15. Plan de prácticas	15
16. Distribución temporal	15
16.1. NIVEL I. TRAMO I	16
16.2. NIVEL I. TRAMO II	24
16.3. NIVEL II. TRAMO III	26
16.4. NIVEL II. TRAMO IV	30

1.- PRESENTACIÓN

COMPONENTES DEL ÁMBITO

Las materias que componen el ámbito científico tecnológico, según el currículo, son las siguientes:

- Matemáticas
- Conocimiento Natural
- Tecnología e Informática. Lidia Esther Navarro Quintana.

El ámbito Científico-Tecnológico tiene como referentes los currículos de Biología y Geología, Física y Química, Matemáticas, Matemáticas Orientadas a las Enseñanzas Académicas, Matemáticas Orientadas a las Enseñanzas Aplicadas, Tecnología y Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como los aspectos relacionados con la salud y el medio natural recogidos en el currículo de Educación Física.

ÁREAS Y MATERIAS DEL DEPARTAMENTO

El Ámbito Científico Tecnológico tiene encomendadas las siguientes enseñanzas:

- FORMACIÓN BÁSICA POSTINICIAL EDUCACIÓN SECUNDARIA NO OBLIGATORIA: BACHILLERATO
- CURSOS PREPARATORIOS PARA LA PRUEBA DE ACCESO A CICLO SUPERIOR

2.- INTRODUCCIÓN

El nivel de desarrollo de la sociedad canaria actual hace que disponer de una titulación básica se haya convertido en una necesidad ineludible para la inserción sociolaboral y el desarrollo personal de todos los ciudadanos que la integran. Por ello, es un deber de las administraciones públicas competentes facilitar la obtención de dicha titulación a aquellos ciudadanos y aquellas ciudadanas que no pudieron obtenerla a través de la escolarización ordinaria. Es una medida que previene la exclusión social y hace efectivo el derecho a la educación como proceso permanente a lo largo de la vida. Se satisface así una necesidad personal, que hace efectivo un derecho a la educación de carácter individual, atiende a los principios de inclusividad y equidad, y se da respuesta a una necesidad social.

Es por ello que entra en vigor la *ORDEN de 19 de julio de 2017, por la que se desarrolla el currículo de Formación Básica de Personas Adultas en la Comunidad Autónoma de Canarias*.

La presente orden plantea un currículo de la Formación Básica de Personas Adultas (FBPA) que, por un lado, da respuesta a este nuevo contexto normativo y, por otro, persigue adaptarse a las condiciones, posibilidades y necesidades propias de las personas adultas y garantizar su continuidad en los estudios de niveles posteriores, al alcanzar los objetivos y competencias establecidos para la enseñanza obligatoria. Para ello, se organiza un itinerario único que recoge los elementos curriculares básicos de cada una de las materias que lo integran estructurados en bloques que facilitan su acreditación y reconocimiento, seleccionados y secuenciados a través de los tramos, periodos y niveles establecidos para la FBPA. Estos elementos curriculares se organizan en tres ámbitos -de comunicación, científicotecnológico y social- que vertebran los conocimientos, destrezas y actitudes y desarrollan las competencias de las que debe disponer una persona adulta al terminar su formación básica en la educación obligatoria para ejercer una ciudadanía activa y responsable. Cuando la persona adulta se reincorpora al sistema educativo, aun careciendo de titulación, lo hace con conocimientos y competencias ya adquiridos a lo largo de su trayectoria vital, por vías formales, no formales e informales. La estructura modular de la Formación Básica de Personas Adultas, al contemplar esta formación previa, la dota de flexibilidad para atender a las singularidades del alumnado que cursa la Enseñanza de Personas Adultas (EPA).

3.- CONTEXTUALIZACIÓN

CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO

El Centro de Educación de Personas Adultas de Santa Brígida es un centro comarcal que imparte las enseñanzas de Formación Básica Inicial y Formación Básica Postinicial a alumnos de la Villa de Santa Brígida, la Vega de San Mateo y del municipio de Tejeda. Se trata de un centro de tipo cuatro (en una escala del seis al uno, siendo el uno el centro de mayor rango), pues tiene entre doscientos y cuatrocientos alumnos. El curso 2016-17, el número de alumnos matriculados en la FBPI era de casi cien, repartidos entre las dos UAPA principales del centro, ubicadas en el IES Santa Brígida y el Colegio Viejo de San Mateo. En el curso 2017-18, esta última se ha trasladado a la planta alta del edificio de servicios sociales. Los alumnos del centro presentan una gran diversidad: mezcla de jóvenes veinteañeros y de personas de mediana edad que rondan los cuarenta y cinco o cincuenta años de media. Muchos trabajan por la mañana o bien atienden sus responsabilidades familiares.

En Santa Brígida, los tramos tres y cuatro de la FBPI se imparten por separado, mientras que en San Mateo estos tramos comparten aula y horario, ya que tradicionalmente el número de matriculados suele ser inferior. El centro cuenta con aulas de informática y proyectores, aunque en San Mateo todavía no está operativa la conexión a Internet debido a los retrasos en la mudanza. Se espera que lo esté pronto.

PROYECTOS

LÍNEAS PRIORITARIAS DE ACTUACIÓN

La prioridad absoluta del CEPA Santa Brígida es la motivación de la población adulta de nuestra comarca para seguir formándose y poder contar con mayores opciones de empleabilidad y de una mayor preparación cultural para la vida y su encaje en la sociedad moderna.

4.- CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE

La competencia en comunicación lingüística (CL)

En el aprendizaje de la ciencia, las matemáticas y la tecnología se hacen explícitas relaciones entre conceptos, se describen observaciones y procedimientos experimentales, se discuten ideas, hipótesis o teorías contrapuestas y se comunican resultados y conclusiones, argumentando la toma de decisiones. Todo ello exige la precisión en los términos utilizados, el encadenamiento adecuado de las ideas y la coherencia en la expresión verbal o escrita, la adquisición de la terminología específica de la ciencia, las matemáticas y la tecnología.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

A través del Conocimiento Natural, las Matemáticas y la Tecnología, el alumnado adulto se inicia en las principales estrategias de la metodología científica; la capacidad de indagar y de formular preguntas, de identificar el problema, formular hipótesis, planificar y realizar actividades para contrastarlas, observar, recoger y organizar la información relevante, sistematizar y analizar los resultados, extraer conclusiones y comunicarlas. Es decir, el trabajo científico presenta situaciones de resolución de problemas de carácter más o menos abierto, que exigen poner en juego estrategias asociadas a la competencia matemática. Por otro lado, las materias del ámbito contribuyen a que se reconozca la naturaleza social de la actividad científica a lo largo de la historia, así como el valor relativo del conocimiento generado, sus aportaciones más relevantes y sus limitaciones.

La competencia digital (CD)

Desde esta materia, se contribuye plenamente a la adquisición de esta competencia, ya que los aprendizajes que se consiguen están directamente enfocados a esa competencia. El planteamiento de la materia incide en el desarrollo de estrategias de búsqueda, análisis y procesamiento de la información haciendo uso de la web, uso de ordenadores y otros dispositivos en el propio proceso de enseñanza aprendizaje, dominio del software adecuado para diseñar y generar productos de comunicación (textos, sonido, imágenes y vídeo), manejo de procesadores de texto, programas de cálculo, di-

seño de presentaciones, diseño web, etc., para crear, procesar, publicar y compartir información de manera colaborativa o individual, y todo ello respetando los derechos y libertades individuales y de grupo y manteniendo una actitud crítica y de seguridad en el uso de la red.

Aprender a aprender (AA)

El planteamiento empírico de la materia de Tecnología e Informática y su propia dinámica en el uso de dispositivos de comunicación e información potencian la autonomía del alumnado adulto para buscar estrategias organizativas y de gestión con las que resolver situaciones que se le plantean, de forma que tome conciencia de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo a la competencia aprender a aprender. De manera constante, se le plantean situaciones en la que antes de empezar a actuar debe pasar por un proceso de reflexión en el que se hace necesaria la organización y planificación de tareas para gestionar individualmente o de forma colaborativa las acciones a desarrollar de manera que, a partir de unas instrucciones dadas, sea capaz de obtener los resultados que se le piden y construir los aprendizajes necesarios para ello, demostrando aptitudes de extrapolar estas acciones a otras situaciones de la vida adulta.

Competencias sociales y cívicas (CSC)

La contribución de las materias del ámbito Científico-Tecnológico a las competencias sociales y cívicas está ligada a tres aspectos. En primer lugar, la alfabetización científica de los ciudadanos y ciudadanas, integrantes de una sociedad democrática, permitirá su participación en la toma fundamentada de decisiones frente a problemas de interés que suscitan el debate social, desde las fuentes de energía hasta aspectos fundamentales relacionados con la salud, la alimentación, el consumo o el medioambiente. En segundo lugar, el conocimiento de cómo se han producido y superado determinados debates esenciales para el avance de la ciencia contribuye a entender la evolución de la sociedad en épocas pasadas y a analizar la sociedad actual. En tercer lugar, el especial empleo del trabajo en equipo a la hora de plantear investigaciones o resolver problemas, entendiéndolo no tanto como trabajo en grupo, sino como trabajo cooperativo, contribuirá al desarrollo de esta competencia.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)

Esta competencia debe contribuir a fomentar la iniciativa, interés, proactividad e innovación, tanto en la vida privada y social como en la profesional. El alumnado adulto cuenta con experiencias sobre iniciativas personales y laborales que deben servir de referencia en el contexto de este ámbito para seguir avanzando en el desarrollo de esta competencia.

El ámbito Científico-Tecnológico contribuye a la competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, puesto que los procesos de resolución de problemas y la realización del trabajo científico implican el desarrollo de la capacidad de transformar las ideas en actos. Con las materias asociadas a este ámbito el alumnado desarrolla la creatividad a la hora de plantear y resolver problemas y tareas, el sentido crítico, la capacidad de liderazgo y delegación, la toma de decisiones, la planificación, la organización y la gestión de proyectos, el trabajo cooperativo, el manejo de la incertidumbre, etc., asumiendo riesgos y retos que le permitan superar las dificultades y aceptando posibles errores. La metodología propuesta va a permitir un aprendizaje cooperativo, de manera que el alumnado actúe como agente social, asuma responsabilidades y desafíos, y sea capaz de llevar a cabo negociaciones para llegar a acuerdos consensuados para transformar las ideas en productos finales; de manera que, a través de la aplicación de los aprendizajes trabajados y de estrategias personales y grupales, consiga la resolución con éxito de los problemas y situaciones planteados.

Las competencias desarrolladas en este ámbito dotan al alumnado, además, de habilidades que están reconocidas y valoradas en el mundo laboral actual.

5.- OBJETIVOS DE ETAPA.

La Formación Básica de Personas Adultas contribuirá a desarrollar en este alumnado las capacidades que le permitan:

- a) Asumir de forma responsable 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 y la igualdad de trato y de

oportunidades entre mujeres y hombres como valores comunes de una sociedad plural y ejercer una ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de 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, para rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social, así como los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, y cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos al disponer de una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

e) 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.

f) 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.

g) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, textos y mensajes complejos en la lengua castellana, reconociendo y valorando el uso de la norma culta del español de Canarias, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

h) Comprender y expresarse en una lengua extranjera de manera apropiada.

i) 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.

j) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales para favorecer el desarrollo personal y social, conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad y 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.

k) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

6.- CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS DE LA ETAPA

La metodologías propuestas en un contexto de resolución de problemas y de aplicación del método científico conducen al alumnado 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 y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y ejercer una ciudadanía democrática; además de desarrollar y consolidar hábitos de 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. Estas metodologías fomentarán el conocimiento, valor y respeto por los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

Todas las materias del ámbito Científico-Tecnológico desarrollan destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. En particular, con la materia de Tecnología e Informática, los estudiantes adquirirán una preparación básica en este campo de las tecnologías de la información y la comunicación.

La materia de Conocimiento Natural ayudará a que el alumnado conciba el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, y conozca y aplique los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia. Y le ayudará, asimismo, a conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales; además de 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

Los contextos de resolución de problemas ayudan a 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.

7.- BLOQUES DE APRENDIZAJE

Tecnología	NIVEL I	TRAMO I. Elemental	Bloque I. Ordenadores, sistemas operativos y redes. Interacción en la red.
		TRAMO II. Consolidación	Bloque I. Organización, diseño y producción de información digital I.
	NIVEL II	TRAMO III. Avanzado	Bloque I. Organización, diseño y producción de información digital II.
		TRAMO IV. Titulación	Bloque I. Instalaciones en viviendas. Bloque II. Internet, redes sociales e hiperconexión.

8.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA, CURSO, Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE, LOS BLOQUES DE APRENDIZAJE Y LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Tecnología NIVEL I TRAMO I. Elemental Bloque I. Ordenadores, sistemas operativos y redes. Interacción en la red.	
Criterio de evaluación:	
1. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable, consultando distintas fuentes y adoptando conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red, así como, reconocer y comprender los posibles derechos de autoría de los materiales alojados en ella.	
Estándares de aprendizaje evaluables: 1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales. 2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal. 3. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información. 4. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web. 5. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.	Contenidos: 1. Adquisición de hábitos orientados a la protección de la intimidad, la confidencialidad y la seguridad personal en la interacción en entornos virtuales: acceso a servicios de comunicación y ocio. La huella digital. 2. Las redes de intercambio como fuente de recursos multimedia. Necesidad de respetar los derechos que amparan las producciones ajenas. 3. La propiedad y la distribución del software y la información: software libre y software privativo, tipos de licencias de uso y distribución.

Competencias:

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

Competencia digital (CD)

Aprender a aprender (AA)

Competencias sociales y cívicas (CSC)

Criterio de evaluación:

2. Gestionar la instalación, uso y eliminación de software de propósito general y de comunicación entre distintos equipos y sistemas.

Estándares de aprendizaje evaluables:

6. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.

7. Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.

8. Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.

Contenidos:

1. Creación de un entorno de trabajo adecuado: escritorio, organización de carpetas, programas básicos, copias de seguridad, configuración de Internet y del correo electrónico.

2. Creación de redes locales. Configuración de los dispositivos físicos y del sistema operativo.

3. Creación de grupos de usuarios, adjudicación de permisos, y puesta a disposición de contenidos y recursos para su uso en redes locales

Competencias:

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

Competencia digital (CD)

Aprender a aprender (AA)

Criterio de evaluación:

3. Utilizar y configurar equipos informáticos, conociendo e identificando los componentes básicos que lo configuran, describiendo y analizando sus características técnicas y su función en el conjunto, así como aquellos que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica entre dispositivos digitales.

Estándares de aprendizaje evaluables:

9. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.

10. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.

11. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.

Contenidos:

1. Conexión de dispositivos externos por cable e inalámbricos para el intercambio de información.

2. Estudio de los elementos de un ordenador y otros dispositivos electrónicos relacionados. Funcionamiento, manejo básico y conexionado de los mismos.

Competencias:

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

Competencia digital (CD)

Aprender a aprender (AA)

Tecnología NIVEL I TRAMO II. Consolidación Bloque I. Organización, diseño y producción de información digital I.	
Criterio de evaluación: 1. Producir documentos con aplicaciones informáticas de escritorio que permitan procesar textos, imágenes, gráficos o crear tablas y bases de datos.	
Estándares de aprendizaje evaluables: 12. Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa. 13. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos. 14. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.	Contenidos: 1. Uso del procesador de textos: maquetación, formato, corrección ortográfica e impresión de documentos; creación y uso de plantillas; combinación de correspondencia; control de cambios. 2. Uso de la hoja de cálculo: funciones matemáticas, estadísticas y de fecha; funciones de búsqueda, lógicas y de texto; gráficos; tablas dinámicas; creación de macros. 3. Diseño de presentaciones. 4. Uso básico de gestores de bases de datos: tablas; vistas; mantenimiento y presentación de datos.
Competencias: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) Competencia digital (CD) Aprender a aprender (AA) Comunicación lingüística (CL)	

Tecnología NIVEL II TRAMO III. Avanzado Bloque I. Organización, diseño y producción de información digital II.	
Criterio de evaluación: 1. Elaborar, mediante el uso de software específico, contenidos de imagen, audio y vídeo utilizando para ello dispositivos de captura multimedia, y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.	
Estándares de aprendizaje evaluables: 15. Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones, adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido. 16. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y vídeo, y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.	Contenidos: 1. Tratamiento básico de la imagen digital: adquisición de imagen fija mediante periféricos de entrada; formatos básicos y su aplicación; ajuste de formatos: cambios en el tipo, en la resolución o en el tamaño; manipulación de las imágenes: selección de fragmentos, inclusión de dibujos sencillos y alteración de parámetros (saturación, luminosidad y brillo); programas de reconocimiento óptico de caracteres en imágenes textuales. 2. Tratamiento básico del sonido y el vídeo digital: captura de sonido y vídeo a partir de

	diferentes fuentes; formatos básicos de audio y vídeo; edición y montaje básicos de audio y vídeo para la creación de contenidos multimedia.
Competencias: Competencia digital (CD) Comunicación lingüística (CL) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) Conciencia y expresiones culturales (CEC)	

Tecnología NIVEL II TRAMO IV. Titulación Bloque I. Instalaciones en viviendas.	
Criterio de evaluación: 1. Diseñar, simular y realizar montajes sencillos de las instalaciones básicas más comunes de una vivienda, describiendo los elementos que la componen y empleando la simbología normalizada en su diseño, aplicando criterios de eficiencia y ahorro energético.	
Estándares de aprendizaje evaluables: 17. Diferencia las instalaciones típicas de una vivienda. 18. Interpreta y maneja simbología de instalaciones eléctricas, calefacción, suministro de agua y saneamiento, aire acondicionado y gas. 19. Diseña con ayuda de software instalaciones para una vivienda tipo con criterios de eficiencia energética. 20. Realiza montajes sencillos y experimenta y analiza su funcionamiento. 21. Propone medidas de reducción del consumo energético en una vivienda.	Contenidos: 1. Descripción e interpretación de las instalaciones características de una vivienda: instalación eléctrica, de agua sanitaria, de saneamiento, calefacción, gas, aire acondicionado y domótica. 2. Conocimiento de la normativa, simbología, análisis y montaje de instalaciones básicas. 3. Valoración de la necesidad de ahorro energético en una vivienda y sus aplicaciones en la arquitectura bioclimática.
Competencias: Matemática y competencias básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT) Comunicación lingüística (CL) Competencias sociales y cívicas (CSC) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)	

Tecnología
NIVEL II
TRAMO IV. Titulación
Bloque II. Internet, redes sociales e hiperconexión.

Criterio de evaluación:

1. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en contextos multimedia y presentaciones, desarrollando hábitos en el uso de herramientas que permitan el acceso a las producciones desde distintos tipos de dispositivos móviles.

Estándares de aprendizaje evaluables:

22. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.
23. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.
24. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.

Contenidos:

1. La información y la comunicación como fuentes de comprensión y transformación del entorno social: comunidades virtuales y globalización. Valoración de su importancia para Canarias debido a su realidad interinsular y ultraperiférica.
2. Actitud favorable 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.
3. Aplicaciones en red: correo web; aplicaciones *online* y portátiles; portales personalizables; escritorios virtuales (sistemas operativos web); otros recursos en red.
4. Acceso a recursos y plataformas de formación a distancia, empleo y salud.
5. Acceso, descarga e intercambio de programas e información. Diferentes modalidades de intercambio.

Competencias:

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)
Competencia digital (CD)
Aprender a aprender (AA)
Competencias sociales y cívicas (CSC)

Criterio de evaluación:

2. Participar activamente en redes sociales y plataformas, empleando el sentido crítico, criterios de seguridad y desarrollando hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información.

Estándares de aprendizaje evaluables:

25. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.
26. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.

Contenidos:

1. Aplicaciones en red: sistemas de almacenamiento remoto.
2. Canales de distribución de contenidos: libros, prensa, enciclopedias, música, vídeo, radio, TV...
3. La ingeniería social y la seguridad: estrategias para el reconocimiento del fraude, desarrollo de actitudes de protección activa.

Competencias:

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)
Competencia digital (CD)
Aprender a aprender (AA)
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)

9.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los procedimientos de evaluación deberán ser variados y tendrán en cuenta los siguientes tipos de actividades:

- **Actividades de evaluación de tipo conceptual** que valoren el grado de asimilación de los contenidos. Estas actividades podrán ser realizadas de forma oral y/o escrita, en este caso, en soporte de papel y/o informático.
- **Actividades de evaluación de tipo procedimental**, que ofrezcan una visión clara de hasta qué punto el alumno o la alumna ha asimilado métodos válidos y variados para la aplicación práctica de los contenidos. Se realizarán siempre en soporte informático. Pueden ser propuestas para su realización individual o en grupo.
- **Actividades de evaluación de tipo social**, en las que apreciar la implicación del alumnado en el propio aprendizaje, la preocupación del mismo en la realización de tareas colaborativas, y la responsabilidad del estudiante por realizar una tarea a la altura de las expectativas personales y grupales. Se llevarán a cabo tareas colaborativas a distancia, bien en la propia aula o desde las casas de los alumnos.

Para ello, se podrán llevar a cabo diferentes procedimientos de evaluación como:

- Pruebas de desarrollo en los que evaluar el grado de asimilación de conceptos, su aplicación práctica, la capacidad para interrelacionar contenidos procedentes de diversos temas y diversas áreas de conocimiento y la madurez para argumentar de forma personal sus propias ideas.
- Realización de pruebas objetivas así como actividades prácticas que permitan valorar la precisión de los conceptos asimilados por los estudiantes.
- Realización de ejercicios, prácticas y/o trabajos en soporte informático en los que se requiera un acceso reflexivo a las fuentes de información para seleccionarla convenientemente, estructurarla de forma coherente y expresarla con rigor científico por escrito.
- Elaboración de material multimedia que de soporte a una exposición oral. Posiblemente, sea una de las especificidades de la asignatura la evaluación de este material de forma explícita, debido al carácter instrumental que se ha procurado que tenga para servir como herramienta en infinidad de áreas del conocimiento.
- La observación directa en el aula que permitirá valorar el desempeño del alumno y el grado de adquisición de los contenidos impartidos en cada periodo así como el uso correcto y seguro de los equipos informáticos y el acceso a internet. El profesor revisará la solución tomada por cada alumno en cada uno de los ejercicios propuestos, haciéndoles ver los aciertos o errores cometidos en dicha solución y tomando nota de la evolución de cada uno de ellos.

Al final de cada periodo de evaluación, la calificación obtenida por cada alumno se obtendrá aplicando el promedio de todos los instrumentos de evaluación:

Tipo de actividad	Procedimientos e instrumentos de evaluación
Cuestionarios sobre contenidos	Pruebas orales y/o escritas en soporte de papel o informático.
Actividades prácticas en el aula	Observación directa del profesor. Producciones de los alumnos: entrega en tiempo y forma, adecuación a la propuesta de la actividad y cumplimentación lógica de todos los apartados. Uso adecuado del hardware y el software y aplicación correcta del mismo en el desarrollo de las actividades y ejercicios. Realización de trabajos colaborativos.

	Presentación de actividades en soporte multimedia al profesor y/o ante el grupo.
Actitud e interés	Observación directa del profesor. Cumplimiento de las normas del aula de informática y de los equipos informáticos. Actitud ante la materia, interés, aprovechamiento del tiempo asignado a la realización de las tareas. Organización y estética en la presentación de los trabajos. Limpieza y orden del puesto de trabajo. (se tendrá en cuenta en la calificación no desconectar adecuadamente los equipos informáticos al finalizar la clase).

10.- PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN

RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON DIFICULTADES

A aquellos alumnos que presenten mayor dificultad se les podría proporcionar un cuadernillo de actividades de refuerzo, con ejercicios de menor grado de complejidad, pero que cubran los mínimos establecidos.

RECUPERACIÓN DE MATERIAS NO SUPERADAS

Si el alumno ha abandonado la materia o parte de ella, la tendrá suspensa. Para su recuperación deberá realizar los trabajos u actividades propuestas a su grupo. Se considerará abandono cuando el alumno incurra en alguna o algunas de las siguientes circunstancias:

- Tenga una reiterada asistencia injustificada a clase.
- No presente los trabajos, tareas, ejercicios que se propongan así como si no participa en las actividades individuales o colaborativas en el aula de informática.

PRUEBA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE

El alumnado que no supere la materia a lo largo del curso tendrá derecho a presentarse a una prueba extraordinaria, que se realizará en septiembre, cuyo contenido será acorde con los contenidos trabajados durante el curso (según la programación anual). Dicha prueba tendrá la siguiente estructura:

Una prueba práctica a realizar en el aula de informática que evaluará los contenidos trabajados a lo largo del curso.

11.- METODOLOGÍA DIDÁCTICA

AGRUPAMIENTO DE ALUMNOS

El agrupamiento de los alumnos variará según la actividad propuesta. Al ser la materia de informática, el alumno trabajará en gran medida, de manera individual, con un ordenador. Para explicar una unidad de programación, visionado de vídeos, etc, se utilizará el proyector o la pizarra.

ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS

El alumnado utilizará el aula de informática y estarán distribuidos de manera perimetral, atendiendo a la distribución que presenta el aula de informática. Se intentará que el alumnado que presenta necesidades educativas, si los hubiera, estén distribuidos equitativamente con el resto del alumnado del aula.

ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO

Las unidades de programación contemplarán los ritmos individuales, las necesidades e intereses del grupo.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- Ordenadores y recursos informáticos del aula.
- Material fotocopiado de ejercicios de apoyo y refuerzo (Cuadernillos de actividades)
- Internet.

12.- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

A. CONSIDERACIONES DE CARÁCTER GENERAL.

1. Pretendemos atender a la diversidad y prevenir problemas de aprendizaje mediante proyectos y programaciones que sean sensibles a las diferencias y que favorezcan la individualización de la enseñanza.
2. Las adaptaciones curriculares deben proceder de "menos a más", procediendo desde las adaptaciones de material y metodología didáctica, siguiendo por la modificaciones relativas al ritmo de introducción de contenidos y a la organización y secuencia de los mismos, y acabar, si es necesario en la introducción de cambios en los elementos del currículo básico.
3. La atención a la diversidad se llevará a cabo mediante las siguientes estrategias que se citan a continuación y que se aplicarán según las circunstancias:
 - Metodología y niveles de ayuda diversos;
 - Actividades de aprendizaje diferenciadas;
 - Adaptaciones de material didáctico;
 - Organización de grupos de trabajo flexible;
 - Acelerar o desacelerar el ritmo de introducción de nuevos contenidos;
 - Organizar y secuenciar los contenidos de forma diferente;
 - Dar prioridad a unos núcleos de contenidos sobre otros, profundizando en ellos y ampliándolos.

B. DIFICULTADES DETECTADAS EN LOS ALUMNOS.

1. No entienden los conceptos básicos: valor moral, norma moral,...
2. El significado global de los textos propuestos para las actividades se les escapa, poseen mala capacidad de síntesis, escaso vocabulario, se suelen rendir ante las primeras dificultades, carecen de la autodisciplina necesaria para afrontar este tipo de tareas...
3. No han sido capaces de descubrir la secuencia prevista de aprendizaje, por lo que "todo se les vuelve igual" y, por lo tanto, repetido.

C. RESPUESTAS ANTE LAS DIFICULTADES DETECTADAS.

1. Desacelerar el ritmo de introducción de nuevos contenidos.
2. En su caso, organizar y secuenciar los contenidos de forma distinta haciendo hincapié en actividades que hagan referencia a los contenidos en los que se hayan detectado dificultades.
3. Atención individualizada con un seguimiento especial.
4. Adaptación de las actividades a los contenidos mínimos.
5. Aportación de materiales didácticos no homogéneos, de los cuales se preparará un "banco de actividades graduadas" que incluirá itinerarios alternativos.
6. Agrupamientos flexibles: para ello se adaptarán las actividades del "banco de actividades graduadas".
7. Actividades de refuerzo en pequeños grupos.

D. ALUMNOS CON INASISTENCIA.

a) Alumnos que se incorporan intermitentemente al aula:

- Evaluación inicial, que permitirá conocer con detalle los conocimientos que el alumno posee en ese instante y el grado de desarrollo de las competencias que se pretenden desarrollar en esta materia. Se llevará a cabo con los siguientes instrumentos de evaluación: cuaderno de trabajo, prueba tipo texto, prueba tipo test, prueba tipo cuestionario, entrevista personal, elaboración de trabajos o informes. Se utilizarán varios instrumentos de los citados.
- En las siguientes incorporaciones: Se llevará a cabo una evaluación del proceso de aprendizaje que se haya dado desde el último momento que se haya evaluado al alumno o que

este haya estado asistiendo de manera continuada al aula. Los instrumentos podrán ser los mismos que para la evaluación inicial de tal manera que permitan observar con claridad si ha existido progresión o si se da el desarrollo mínimo de las competencias exigidos para la Etapa. Dichas pruebas se adaptarán a los contenidos mínimos que a continuación se citan.

13.- ESTRATEGIAS DE TRABAJO PARA EL TRATAMIENTO TRANSVERSAL DE LA EDUCACIÓN EN VALORES

- Práctica de la tolerancia, la cooperación y la solidaridad, así como la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres.
- Alentar el rechazo de la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- Valoración crítica de los hábitos sociales y el consumo.
- Fomento del cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

14.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

No se proponen actividades complementarias y extraescolares desde esta materia.

15.- PLAN DE PRÁCTICAS

16.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

16.1. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL NIVEL I. TRAMO I. TECNOLOGÍA. BLOQUE I. Número de sesiones aproximadamente 34.

Bloque I: Ordenadores, sistemas operativos y redes. Interacción en la red

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1. ORDENADORES Y SISTEMAS OPERATIVOS				
CONTENIDOS	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias Clave	SESIONES y UBICACIÓN TEMPORAL
1. EQUIPOS INFORMÁTICOS. COMPONENTES BÁSICOS DE UN ORDENADOR. INTERCONEXIÓN Y CARACTERÍSTICAS. Placa base Microprocesador Memoria RAM Disco duro Periféricos	1. Utilizar y configurar equipos informáticos, identificando los elementos que los configuran y su funcionamiento en el conjunto.	1.1. Realiza operaciones básicas de almacenamiento y organización de la información.	CL CMCT CD AA CSC <u>SIEE</u>	2 Septiembre
		1.2. Identifica los elementos de arquitectura básicos de los equipos informáticos.		
	2. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.	2.1. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características, técnicas y su conexionado.	CL CMCT CD <u>AA</u>	
2. SISTEMAS OPERATIVOS. TIPOS Y FUNCIONES Tipos de sistemas operativos Principales funciones Intérprete de comandos Instalación de un Sistema Operativo	3. Conocer el funcionamiento básico de un Sistema Operativo.	3.1. Diferencia los distintos tipos de SO y sus principales funciones.	CL CMCT CD AA <u>CSC</u>	2 Octubre
		3.2. Utiliza de forma básica la consola o intérprete de comandos de un SO.	CL CD	
3. WINDOWS. ENTORNO DE TRABAJO Y PRINCIPALES UTILIDADES Interfaz gráfica Herramientas Panel de control Utilidades LINUX. ENTORNO DE	4. Gestionar la configuración de distintos aspectos de los principales sistemas operativos.	4.1. Reconoce los elementos de la interfaz gráfica de Windows.	CL CD CEC	2 Octubre
		4.2. Administra con responsabilidad un entorno de trabajo Windows manejando herramientas, utilidades y la configuración del sistema.		
		4.3. Reconoce los elementos de la interfaz gráfica de Linux.	CMCT	

TRABAJO Y PRINCIPALES UTILIDADES		4.4. Administra con responsabilidad un entorno de trabajo Linux manejando herramientas, utilidades y la configuración del sistema.	CD	
Interfaz gráfica				
4. INSTALACIÓN Y DESINSTALACIÓN DE SOFTWARE DE PROPÓSITO GENERAL	5. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.	5.1. Lleva a cabo instalación de software propósito general solventando los problemas durante su instalación.	CD CMCT AA	2 Octubre - noviembre
		5.2. Procede adecuadamente en la desinstalación de programas.		
5. HERRAMIENTAS DE ACCESIBILIDAD	6. Gestionar la configuración de aspectos de accesibilidad en los principales sistemas operativos.	6.1. Configura elementos básicos de accesibilidad del SO en los equipos informáticos.	CD CMCT AA CSC	2 Noviembre
6. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE INSTALACIÓN DE SO	7. Conocer los principales pasos de instalación de SO y solventar los problemas durante este proceso.	7.1. Resuelve problemas vinculados a la instalación de un SO y a los programas y aplicaciones instaladas.	CL CD AA	2 Noviembre - diciembre
7. SISTEMAS OPERATIVOS VIRTUALES	8. Conocer distintos soportes para un sistema operativo para un equipo informático conectado a La Red.	8.1. Describe las diferentes formas de instalación de un SO de forma no local.	CL CD CMCT AA	2 Diciembre

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2. ÉTICA Y ESTÉTICA EN LA RED

CONTENIDOS	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias Clave	SESIONES y UBICACIÓN TEMPORAL
1. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Uso de Internet en el mundo Uso de Internet en España	1. Conocer la importancia de las nuevas tecnologías en la sociedad de la información.	1.1. Identificar los factores que influyen en la brecha digital.	CL CMCT CSC	2 Enero
		1.2. Explica correctamente las estadísticas de uso de Internet en el mundo y en España.	CMCT CL	
2. MARCA PERSONAL Y REPUTACIÓN ON LINE PROTECCIÓN DE LA INTIMIDAD Consejos de privacidad Suplantación de identidad	2. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en La Red.	2.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.	CD CSC AA	2 Enero
		2.2. Reconoce la importancia de la reputación on line y el respeto en La Red.	CSC AA CL	
CONTRASEÑAS SEGURAS		2.3. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.	CMCT CD	
3. IDENTIDAD DIGITAL Y FRAUDE Certificado digital Firma digital DNI electrónico Fraude en La Red	3. Valorar y comprender la trascendencia de la identidad digital y la cautela contra el fraude.	3.1. Identifica los elementos que conforman la identidad digital oficial.	CL CSC CD SIEE	2 Febrero
		3.2. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.	CSC CL AA CD	
4. PROPIEDAD E INTERCAMBIO DE INFORMACIÓN Tipos de licencias de software Contenidos digitales	4. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.	4.1. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.	AA CD CL CSC	2 Febrero

<p>5. ACCESO A RECURSOS EN LA RED Servicios de ocio Bancos de imágenes Música Vídeo Documentos en La Red</p>	<p>5. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.</p>	<p>5.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.</p>	<p>CL CD CECC</p>	<p>2 Marzo</p>
--	---	--	-----------------------------	---------------------

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3. REDES INFORMÁTICAS Y SEGURIDAD

CONTENIDOS	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias Clave	SESIONES y UBICACIÓN TEMPORAL
1. REDES. DEFINICIÓN Y TIPOS Tipos de redes	1. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.	1.1. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.	CL CMCT CD	2 Abril
2. ELEMENTOS FÍSICOS DE UNA RED CONEXIÓN ALÁMBRICA E INALÁMBRICA	2. Conocer los distintos elementos físicos de una red.	2.1. Diferencia los distintos elementos que forman parte de una conexión de red cableada o inalámbrica	CL CMCT CD AA	2 Abril
3. CONFIGURACIÓN BÁSICA DE RED Windows Linux CONFIGURACIÓN BÁSICA DE RED INALÁMBRICA	3. Gestionar y configurar los parámetros de una conexión de red	3.1. Analiza y conoce las características de conexión de los distintos elementos de una red y su configuración.	CL CMCT CD AA CSC	2 Mayo
4. COMPARTIR RECURSOS EN RED REDES PRIVADAS VIRTUALES (VPN) CONTROL REMOTO DE ORDENADORES	4. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.	4.1. Describe distintos métodos de comunicación entre dispositivos. 4.2. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.	CL CMCT CD AA CSC SIEE CEC	2 Mayo
5. SEGURIDAD INFORMÁTICAS Seguridad activa y pasiva Malware y amenazas silenciosas Software de seguridad informática Seguridad en La Red	5. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	5.1. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.	CL CMCT CD AA CSC	2 Junio

		5.2. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad		
--	--	---	--	--

16.2. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL NIVEL I. TRAMO II. TECNOLOGÍA. BLOQUE I. Número de sesiones aproximadamente 34.

Bloque I: Organización, diseño y producción de información digital I

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1. PRODUCCIÓN OFIMÁTICA				
CONTENIDOS	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias Clave	SESIONES y UBICACIÓN TEMPORAL
1. PRODUCCIÓN OFIMÁTICA EL PROCESADOR DE TEXTOS Formato de documentos Inserción de elementos en el texto Tablas en un documento de texto Herramientas del procesador de textos Finalización del trabajo	1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos de texto y conoce y aplica la terminología y procesos básicos del procesador de textos.	1.1. Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa.	CL CMCT CD AA CSC SIEE CEC	7 Septiembre- octubre
		1.2. Conoce y utiliza terminología básica de los procesadores de texto.		
2. LA HOJA DE CÁLCULO Elementos de la hoja de cálculo Operaciones con celdas. Funciones básicas Trabajando con datos Gráficos	2. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de hojas de cálculo y conoce y aplica la terminología y procesos básicos de la Hoja de cálculo.	2.1. Elabora y maqueta hojas de cálculo con aplicaciones informáticas e interactúa con otras características del programa.	CMCT CD CEC	7 Octubre - noviembre
		2.2. Conoce y utiliza terminología básica de las hojas de cálculo.		
		2.3. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo.		
3. BASE DE DATOS Creación de una base de datos. Tablas Formularios Consultas Informes	3. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de bases de datos y conoce y aplica la terminología y procesos básicos del programa de bases de datos.	3.1. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.	CMCT CD AA CSC	7 Enero - febrero
		3.2. Conoce y utiliza terminología básica de las bases de datos.		
4. PRESENTACIONES Diseño de una presentación Trabajo con plantillas	4. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de presentaciones	4.1. Elabora y maqueta presentaciones con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, gráficos, así	CL CD AA	7 Febrero –

<p>Realizar una presentación Publicación de una presentación</p>	<p>multimedia y conoce y aplica la terminología y procesos básicos del programa de presentaciones.</p>	<p>como otras posibilidades de diseño e interacción con otras características del programa.</p>	<p>SIEE CEC</p>	<p>marzo - abril</p>
<p>5. OFIMÁTICA EN LA RED</p>	<p>5. Adoptar conductas de interés e innovación utilizando herramientas ofimáticas en la nube.</p>	<p>4.2. Conoce y utiliza terminología básica de las presentaciones.</p> <p>5.1. Elabora documentos ofimáticos sencillos en la red.</p>	<p>CMCT CD AA CSC</p>	<p>6 Abril – mayo - junio</p>

16.3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL NIVEL II. TRAMO III. TECNOLOGÍA. BLOQUE I. Número de sesiones aproximadamente 34.

Bloque I: Organización, diseño y producción de información digital II

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1. PRODUCCIÓN MULTIMEDIA				
CONTENIDOS	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias Clave	SESIONES y UBICACIÓN TEMPORAL
1. PRODUCCIÓN MULTIMEDIA IMAGEN DIGITAL Obtención de la imagen digital Almacenamiento y transmisión de imágenes Características de la imagen digital Formatos y compresión de imágenes	1. Utilizar aplicaciones informáticas y dispositivos electrónicos para la captura, edición y publicación de imagen digital conociendo las características y formatos que la definen.	1.1. Utilizar dispositivos electrónicos y aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de fotografía digital.	CL CMCT CD AA CSC CEC	8 Septiembre – octubre - noviembre
		1.2. Elaborar contenidos de imagen y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.		
2. GRÁFICO VECTORIAL Elementos en el diseño de gráficos vectoriales La maquetación Arte final. Salida a diferentes soportes	2. Utilizar aplicaciones informáticas para la edición y publicación de gráfico vectorial conociendo los elementos que lo componen, sus características y formatos que lo definen.	2.1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de gráficos vectoriales.	CMCT AA CD CEC	8 Noviembre – diciembre - enero
		2.2. Elaborar gráficos vectoriales sencillos y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.		
3. SONIDO DIGITAL Captura y digitalización del sonido Características del sonido digital Los distintos formatos de audio Edición de sonido digital Otras herramientas de audio	3. Utilizar aplicaciones informáticas y dispositivos electrónicos para la captura, edición y publicación de sonido digital conociendo las características y formatos que lo definen.	3.1. Utilizar dispositivos electrónicos y aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de sonido digital.	CL CMCT CD AA CEC	9 Enero – febrero - marzo
		3.2. Elaborar contenidos de sonido digital y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.		
4. VÍDEO DIGITAL Captura de vídeo digital Características del vídeo digital Tipos de archivos de vídeo	4. Utilizar aplicaciones informáticas y dispositivos electrónicos para la captura, edición y publicación de vídeo	4.1. Utilizar dispositivos electrónicos y aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de vídeo digital.	CL CMCT CD AA	9 Abril – mayo -
		4.2. Elaborar contenidos de vídeo digital y		

<p>Edición de vídeo digital PRODUCCIÓN DE DVD DE VÍDEO</p>	<p>digital conociendo las características y formatos que lo definen. Publicar nuestras propias producciones en distintos soportes</p>	<p>desarrollar capacidades para integrar en ellos otros elementos multimedia así como publicarlos en distintos soportes</p>	<p>CSC SIEE CEC</p>	<p>junio</p>
---	---	---	-----------------------------	--------------

16.4. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL NIVEL II. TRAMO IV. TECNOLOGÍA. BLOQUE I. Número de sesiones aproximadamente 34.

Bloque I: Instalaciones en viviendas

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1. INSTALACIONES DE LA VIVIENDA				
CONTENIDOS	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias Clave	SESIONES y UBICACIÓN TEMPORAL
1. Características y elementos de las instalaciones: Electricidad. Agua y saneamiento. Climatización. Gas. Comunicaciones. Domótica.	1. Analizar las instalaciones de tu vivienda y las normas que regulan su diseño y utilización.	1.1. Reconoce los elementos que conforman cada una de las instalaciones de la vivienda.	AA	8
		1.2. Describe la función de cada elemento en el conjunto de la instalación.	CL CMCT	
		1.3. Detecta las deficiencias obvias de las instalaciones de su vivienda.	AA	
2. Normativa, simbología, análisis y montaje de instalaciones domésticas básicas. Software específico de representación de instalaciones domésticas básicas.	2. Realizar diseños sencillos de instalaciones empleando la simbología y el software adecuados.	2.1. Conoce el lenguaje técnico y simbólico de los elementos que forman parte de las instalaciones de la vivienda.	CMCT	8
		2.2. Emplea el software adecuado para el dibujo de instalaciones de la vivienda.	CD	
		2.3. Confecciona planos técnicos básicos de las distintas instalaciones de la vivienda.	CMCT	
		2.4. Diseña pequeñas instalaciones correspondientes a viviendas sencillas.	AA SIEE	
3. Arquitectura bioclimática, elementos pasivos de climatización. Criterios y medidas de ahorro energético en una vivienda. Interpretación de facturas de suministros de agua, electricidad y gas.	3. Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético.	3.1. Emplea las medidas de mantenimiento, ahorro y seguridad básicas relacionadas con las instalaciones de la vivienda.	AA	8
		3.2. Conoce los distintos elementos de la arquitectura bioclimática que pueden emplearse en el diseño de una vivienda.	CMCT	
		3.3. Interpreta adecuadamente las facturas de los distintos suministros de la vivienda.	AA	
		3.4. Elabora una lista de hábitos mejorables para fomentar el ahorro energético en su vi-	SIEE	

		vienda.		
4. TAREA. Evaluación de las instalaciones de la vivienda. Certificación energética de una vivienda, concepto y cálculo en función de sus parámetros más relevantes.	4. Experimentar con el montaje de instalaciones básicas y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético.	4.1. Realiza operaciones básicas de control y mantenimiento en las instalaciones de su vivienda.	AA	10
		4.2. Introduce medidas físicas que fomentan el ahorro energético y mejoran la eficiencia energética en relación a las distintas instalaciones de la vivienda.	SIEE	
		4.3. Conoce los parámetros que inciden en la certificación energética de una vivienda.	CMCT	

16.6. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL NIVEL II. TRAMO IV. TECNOLOGÍA. BLOQUE II. Número de sesiones aproximadamente 34.

Bloque II: Internet, redes sociales e hiperconexión

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1. PUBLICACIÓN DE CONTENIDOS EN LA RED				
CONTENIDOS	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias Clave	SESIONES y UBICACIÓN TEMPORAL
1. FUNCIONAMIENTO DE LA WEB TIPOS DE PÁGINAS WEB	1. Conocer los estándares de publicación y funcionamiento de páginas web.	1.1. Realiza actividades que requieren distinguir los elementos que intervienen navegando en páginas web. 1.2. Elabora estructuras de páginas web distinguiendo la tipología existente.	CD	6
2. HTML. EL LENGUAJE ESTÁNDAR DE LA WEB Instrucciones básicas Creación de un documento sencillo Editores de páginas web ORGANIZACIÓN DE LOS ELEMENTOS EN PÁGINAS WEB	2. Elaborar contenidos web mediante el uso de lenguaje HTML.	2.1. Utiliza el lenguaje HTML de forma básica reconociendo las principales etiquetas. 2.2. Diseña contenidos web respetando las pautas de organización de los contenidos.	CL CMCT AA CD	6
3. CREACIÓN DE PÁGINAS CON EDITORES WEB El entorno de trabajo Ajustes iniciales web Integración de textos Integración de imágenes Creación de tablas Hipervínculos Objetos externos	3. Elaborar contenidos web utilizando editores e integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.	3.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales. 3.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.	CL CMCT CD AA CEC	6
4. GESTORES DE CONTENIDOS (CMS) Joomla	4. Utilizar distintas herramientas para la instalación de gestores de contenidos y modificando el	4.1. Reconoce las propiedades de una página dinámica bajo una estructura que gestiona los contenidos y el aspecto.	CMCT CD AA	6

<p>Wordpress Moodle Otros CMS OTRAS FORMAS DE CREAR UNA PÁGINA WEB</p>	<p>aspecto y el contenido de las mismas.</p>	<p>4.2. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC para la creación y publicación web.</p>	<p>SIEE CEC</p>	
<p>5. PUBLICACIÓN DE LA PÁGINA WEB Funcionamiento de un programa FTP</p>	<p>5. Publicar contenidos en la web mediante el uso de servicios de hosting.</p>	<p>5.1. Crea un espacio web y publica contenidos mediante herramientas FTP y gestores de archivos on line.</p>	<p>CMCT CD AA SIEE CEC</p>	<p>5</p>
<p>6. ACCESIBILIDAD EN LA WEB</p>	<p>6. Reconocer la importancia del diseño adaptado en los contenidos web.</p>	<p>6.1. Distingue buenas prácticas de accesibilidad y las integra en sus diseños web.</p>	<p>CSC</p>	<p>5</p>

16.7. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL NIVEL II. TRAMO IV. TECNOLOGÍA. BLOQUE II. Número de sesiones aproximadamente .

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2. INTERNET Y REDES SOCIALES				
CONTENIDOS	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias Clave	SESIONES y UBICACIÓN TEMPORAL
1. ¿QUÉ ES INTERNET?	1. Reconoce la importancia de la evolución de Internet en la sociedad del conocimiento.	1.1. Define el concepto de Internet y el funcionamiento de la creación de contenido en La Red.	CL CD	
2 y 3. COMUNIDADES VIRTUALES Correo electrónico y listas de distribución Chat Mensajería instantánea Foros Blogs Páginas wiki	2. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en La Red.	22.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales. .1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.	CL CMCT AA CD CEC CSC SIEE	
	3. Acceder a Internet como medio de comunicación, creando y empleando el correo electrónico, chats, foros, wikis y blogs.	3.1. Diseña foros, blogs, wikis y participa activamente en los servicios de la web 2.0. 3.2. Participa activamente en herramientas de la web 2.0.		
4. REDES SOCIALES Facebook Twitter LinkedIn Goggle+ Otras redes	4. Acceder a Internet como medio de comunicación, empleando las redes sociales.	4.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad y privacidad.	CL CMCT CD CCSC	
		4.2. Diferencia los distintos tipos de		
5. TODAS MIS REDES EN UN MISMO LUGAR	5. Conocer herramientas de programación y publicación de entradas en redes sociales.	5.1. Administra contenidos de redes sociales a través de plataformas de programación y publicación.	CD AA SIEE CSC	