

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA CURSO 2019-2020



LISTADO DE MATERIAS

- TECNOLOGÍAS: 1º, 3º y 4º ESO
 - ROBÓTICA: 2º ESO
- TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN:
4º ESO, 1º-2º BACH

1º ESO TECNOLOGÍA

UNIDAD UF1: Proceso de resolución de Problemas Tecnológicos		Fecha inicio prev.: 16/09/2019		Fecha fin prev.: 19/10/2019	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Materiales de uso técnico.	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales de uso técnico. Características. • Propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico. • Aplicaciones de los materiales en función de sus propiedades. • Herramientas y máquinas-herramientas. • Normas de seguridad y salud en el trabajo con materiales. 	2.Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.	3.2.1..Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Proyecto:50% • Prueba escrita:50% 	0,833
UNIDAD UF2: Expresión y Comunicación Técnica		Fecha inicio prev.: 20/10/2019		Fecha fin prev.: 18/12/2019	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Expresión y comunicación técnica.	<ul style="list-style-type: none"> • Normalización básica en la expresión y comunicación técnica. • Boceto y croquis. Vistas de un objeto. • Interpretación de planos. 	1.Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.	2.1.1..Interpreta croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de clase diarios:20% • Prueba escrita:80% 	0,833
Materiales de uso técnico.	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales de uso técnico. Características. • Propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico. • Aplicaciones de los materiales en función de sus propiedades. • Herramientas y máquinas- 	2.Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas	3.2.1..Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Proyecto:50% • Prueba escrita:50% 	0,833

	<ul style="list-style-type: none"> herramientas. Normas de seguridad y salud en el trabajo con materiales. 	cas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.			
UNIDAD UF3: Materiales de uso Técnico		Fecha inicio prev.: 31/03/2020		Fecha fin prev.: 14/03/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. Estándar
Proceso de resolución de problemas tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> Proceso de creación de productos tecnológicos. Influencia del desarrollo tecnológico en la sociedad y el medio ambiente. El proyecto técnico: identificación del problema, soluciones, planificación, construcción y evaluación. Documentación técnica para la elaboración y difusión de un proyecto. El taller de tecnología: normas de funcionamiento, seguridad e higiene. 	1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.	1.1.1..Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.	Eval. Ordinaria:	0,833
				<ul style="list-style-type: none"> Ejercicios de clase diarios:50% Trabajos Informática:50% 	
Materiales de uso técnico.	<ul style="list-style-type: none"> Materiales de uso técnico. Características. Propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico. Aplicaciones de los materiales en función de sus propiedades. Herramientas y máquinas-herramientas. Normas de seguridad y salud en el trabajo con materiales. 	1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.	3.1.1..Describe las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades.	Eval. Ordinaria:	0,833
			3.1.2. Explica cómo se pueden identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.	<ul style="list-style-type: none"> Prueba escrita:100% 	
			3.2.1. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.	Eval. Ordinaria:	0,833
				<ul style="list-style-type: none"> Proyecto:50% Prueba escrita:50% 	

		cuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.			
UNIDAD UF4: Estructuras		Fecha inicio prev.: 31/03/2020		Fecha fin prev.: 14/03/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Proceso de resolución de problemas tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> Proceso de creación de productos tecnológicos. Influencia del desarrollo tecnológico en la sociedad y el medio ambiente. El proyecto técnico: identificación del problema, soluciones, planificación, construcción y evaluación. Documentación técnica para la elaboración y difusión de un proyecto. El taller de tecnología: normas de funcionamiento, seguridad e higiene. 	1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.	1.1.1..Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Ejercicios de clase diarios:50% Trabajos Informática:50% 	0,833
Materiales de uso técnico.	<ul style="list-style-type: none"> Materiales de uso técnico. Características. Propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico. Aplicaciones de los materiales en función de sus propiedades. Herramientas y máquinas-herramientas. Normas de seguridad y salud en el trabajo con materiales. 	2.Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.	3.2.1. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Proyecto:50% Prueba escrita:50% 	0,833
Estructuras.	<ul style="list-style-type: none"> Tipos de estructuras resistentes. Elementos estructurales. Esfuerzos en estructuras: identificación de los mismos y su transmisión en la estructura. Estabilidad y resistencia. 	1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos.	4.1.1..Describe apoyándote en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de estructura.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Ejercicios de clase diarios:20% Prueba escrita:80% 	0,833
			4.1.2..Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Prueba escrita:100% 	0,833

			estructura.		
UNIDAD UF5: Tecnologías de la Información y Comunicación		Fecha inicio prev.: 28/09/2019		Fecha fin prev.: 14/09/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Proceso de resolución de problemas tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> Proceso de creación de productos tecnológicos. Influencia del desarrollo tecnológico en la sociedad y el medio ambiente. El proyecto técnico: identificación del problema, soluciones, planificación, construcción y evaluación. Documentación técnica para la elaboración y difusión de un proyecto. El taller de tecnología: normas de funcionamiento, seguridad e higiene. 	2.Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno de trabajo.	1.2.1.Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Ejercicios de clase diarios:50% Trabajos Informática:50% 	0,833
Materiales de uso técnico.	<ul style="list-style-type: none"> Materiales de uso técnico. Características. Propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico. Aplicaciones de los materiales en función de sus propiedades. Herramientas y máquinas-herramientas. Normas de seguridad y salud en el trabajo con materiales. 	2.Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.	3.2.2..Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Ejercicios de clase diarios:50% Proyecto:50% 	0,833
Tecnologías de la información y la comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> El ordenador. Hardware y software. Identificación y montaje de los componentes principales de un ordenador. Proceso de instalación de software. Manejo de la interfaz de software de propósito general: sistema operativo, antivirus, compresores, convertidores, descarga de archivos, aplicaciones 	1.Distinguir las partes operativas de un equipo informático.	5.1.1.Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Prueba escrita:50% Trabajos Informática:50% Eval. Extraordinaria:	0,833
			5.1.2.Instala y maneja programas y software básicos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos Informática:100% Eval. Extraordinaria:	0,833

	web, entre otros.		5.1.3.Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos Informática:100% 	0,833
--	-------------------	--	---	---	-------

1ª EVALUACIÓN			
<i>PRUEBAS ESCRITAS</i> 40%	<i>AULA INFORMÁTICA</i> 20%	<i>TALLER O FICHAS DE TRABAJO</i> 20%	<i>TRABAJO DIARIO</i> 20%
TEC 2.1. 50%	TEC 5.1.	TEC 1.1.	TODAS 100%
TEC 4.1. 25%	TEC 5.2.	TEC 1.2.	
TEC 4.2. 25%	TEC 5.3.	TEC 3.3.	
		TEC 3.4.	
2ª EVALUACIÓN			
TEC 3.1. 50%	TEC 5.1.	TEC 1.1.	TODAS 100%
TEC 3.2. 50%	TEC 5.2.	TEC 1.2.	
	TEC 5.3.	TEC 3.3.	
		TEC 3.4.	
3ª EVALUACIÓN			
	TEC 5.1.	TEC 1.1.	TODAS 100%
	TEC 5.2.	TEC 1.2.	
	TEC 5.3.	TEC 3.3.	
		TEC 3.4.	

	<i>1ª Eval.</i>	<i>2ª Eval.</i>	<i>3ª Eval.</i>
Grado de consecución de los indicadores de evaluación			
TEC 1.1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.			
TEC 1.2. Elabora la documentación necesaria para la planificación de problemas tecnológicos.			
TEC 2.1. Interpreta croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.			
TEC 3.1. Describe las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades.			
TEC 3.2. Explica cómo se pueden identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.			
TEC 3.3. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.			
TEC 3.4. Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.			
TEC 4.1. Describe apoyándose en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de estructura.			
TEC 4.2. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran las estructura.			
TEC 5.1. Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave.			

TEC 5.2. Instala y maneja programas de software básicos.			
TECS 5.3. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.			

2º ESO ROBÓTICA

UNIDAD UF1: PROGRAMACIÓN		Fecha inicio prev.: 16/09/2019		Fecha fin prev.: 19/12/2019	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Introducción a la programación	<ul style="list-style-type: none"> • La programación como resolución de problemas cotidianos. • Estructuración y diseño de un programa. • Entornos gráficos, programación por bloques y lenguajes. • Creación de aplicaciones 	1. Conocer las estructuras básicas de programación que permiten resolver problemas, y diseñar con ellas esquemas que den respuesta a una situación real.	1.1.1..Identifica las estructuras condicionales, repetitivas y secuenciales comunes en la programación.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Programas creados:100% 	0,714
			1.1.2..Diseña la solución a problemas de manera esquemática utilizando estructuras de programación.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Programas creados:100% 	0,714
		2.Crear aplicaciones sencillas, nati-	1.2.1..Programa o genera una aplica-	Eval. Ordinaria:	0,714

	sencillas nativas o multiplataforma. "Apps". Software libre de programación.	vas o multiplataforma, y darlas a conocer mediante las TIC.	ción o "app" sencilla.	<ul style="list-style-type: none"> Programas creados:100% 	
			1.2.2..Presenta una aplicación nativa o multiplataforma utilizando las TIC.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Presentaciones:100% 	0,714
Automática aplicada	<ul style="list-style-type: none"> Sistemas automáticos y su funcionamiento. Domótica. Implementación de un sistema automático para mejorar la eficiencia energética y sostenibilidad. Normas de seguridad en el manejo de dispositivos eléctricos y electrónicos. 	2.Presentar una instalación automatizada, exponiendo y debatiendo las mejoras obtenidas y su repercusión en la vida diaria.	3.2.1..Elabora un videotutorial para defender las mejoras que aporta su instalación a la vida diaria.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Presentaciones:100% 	0,714

UNIDAD UF2: COMPONENTES ELECTRÓNICOS

Fecha inicio prev.: 08/01/2020

Fecha fin prev.: 30/01/2020

Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Construcción y programación de robots	<ul style="list-style-type: none"> Construcción y montaje de un dispositivo mecánico. Normas de seguridad e higiene en el trabajo. Robotización de dispositivos mecánicos para dotarlos de autonomía. Dispositivos de captación de información del entorno. Sensores. Creación de programas de control. 	1.Planificar y construir un dispositivo robotizado susceptible de ser programado, respetando las normas de seguridad, higiene y orden en el trabajo.	2.1.2..Construye un robot ensamblando sus piezas de manera adecuada.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Cuestionario:50% Trabajos:50% 	0,714
			2.1.3..Aplica las normas de seguridad, higiene y orden en el trabajo con herramientas y elementos mecánicos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos:100% 	0,714
Automática aplicada	<ul style="list-style-type: none"> Sistemas au- 	1.Planificar y realizar la automatiza-	3.1.2..Construye un dispositivo con sen-	Eval. Ordinaria:	0,714

da	<ul style="list-style-type: none"> tomáticos y su funcionamiento. Domótica. Implementación de un sistema automático para mejorar la eficiencia energética y sostenibilidad. Normas de seguridad en el manejo de dispositivos eléctricos y electrónicos. 	ción de dispositivos en base a sensores y elementos de control con el fin de mejorar la eficiencia energética y la sostenibilidad, respetando las normas de seguridad, higiene y orden en el trabajo.	sores para captar información de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> Trabajos:100% 	
			3.1.3..Sigue las normas de seguridad en la construcción de dispositivos eléctricos y electrónicos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos:100% 	0,714
UNIDAD UF3: PROGRAMACIÓN ARDUINO		Fecha inicio prev.: 31/01/2020		Fecha fin prev.: 01/04/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Introducción a la programación	<ul style="list-style-type: none"> La programación como resolución de problemas cotidianos. Estructuración y diseño de un programa. Entornos gráficos, programación por bloques y lenguajes. Creación de aplicaciones sencillas nativas o multiplataforma. "Apps". Software libre de programación. 	1.Conocer las estructuras básicas de programación que permiten resolver problemas, y diseñar con ellas esquemas que den respuesta a una situación real.	1.1.1..Identifica las estructuras condicionales, repetitivas y secuenciales comunes en la programación.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Programas creados:100% 	0,714
			1.1.2..Diseña la solución a problemas de manera esquemática utilizando estructuras de programación.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Programas creados:100% 	0,714
Construcción y programación de robots	<ul style="list-style-type: none"> Construcción y montaje de un dispositivo mecánico. Normas de seguridad e higiene en el trabajo. Robotización de dispositivos mecánicos para dotarlos de autonomía. Dispositivos de captación de información del en- 	2.Crear un programa completo que permita controlar un robot que interactúe con el medio a través de sensores, y documentar su funcionamiento.	2.2.1..Implementa un programa para controlar el funcionamiento de un robot que interactúe con el medio a través de sensores.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Programas creados:100% 	0,714

	<ul style="list-style-type: none"> torno. Sensores. Creación de programas de control. 				
Automática aplicada	<ul style="list-style-type: none"> Sistemas automáticos y su funcionamiento. Domótica. Implementación de un sistema automático para mejorar la eficiencia energética y sostenibilidad. Normas de seguridad en el manejo de dispositivos eléctricos y electrónicos. 	1. Planificar y realizar la automatización de dispositivos en base a sensores y elementos de control con el fin de mejorar la eficiencia energética y la sostenibilidad, respetando las normas de seguridad, higiene y orden en el trabajo.	3.1.1..Planifica el diseño de una instalación automatizada.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Presentaciones:100% 	0,714
			3.1.4..Implementa un programa que permita la automatización de una instalación o dispositivo con el fin de aumentar su eficiencia energética y sostenibilidad.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Programas creados:100% 	0,714
UNIDAD UF4: PROGRAMACIÓN MBLOCK		Fecha inicio prev.: 16/04/2020		Fecha fin prev.: 06/06/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Introducción a la programación	<ul style="list-style-type: none"> La programación como resolución de problemas cotidianos. Estructuración y diseño de un programa. Entornos gráficos, programación por bloques y lenguajes. Creación de aplicaciones sencillas nativas o multiplataforma. "Apps". Software libre de programación. 	1. Conocer las estructuras básicas de programación que permiten resolver problemas, y diseñar con ellas esquemas que den respuesta a una situación real.	1.1.1..Identifica las estructuras condicionales, repetitivas y secuenciales comunes en la programación.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Programas creados:100% 	0,714
			1.1.2..Diseña la solución a problemas de manera esquemática utilizando estructuras de programación.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Programas creados:100% 	0,714
Construcción y programación de robots	<ul style="list-style-type: none"> Construcción y montaje de un dispositivo mecánico. Normas de seguridad e higiene en el trabajo. Robotización 	2. Crear un programa completo que permita controlar un robot que interactúe con el medio a través de sensores, y documentar su funcionamiento.	2.2.1..Implementa un programa para controlar el funcionamiento de un robot que interactúe con el medio a través de sensores.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Programas creados:100% 	0,714

	<ul style="list-style-type: none"> de dispositivos mecánicos para dotarlos de autonomía. Dispositivos de captación de información del entorno. Sensores. Creación de programas de control. 				
Automática aplicada	<ul style="list-style-type: none"> Sistemas automáticos y su funcionamiento. Domótica. Implementación de un sistema automático para mejorar la eficiencia energética y sostenibilidad. Normas de seguridad en el manejo de dispositivos eléctricos y electrónicos. 	1. Planificar y realizar la automatización de dispositivos en base a sensores y elementos de control con el fin de mejorar la eficiencia energética y la sostenibilidad, respetando las normas de seguridad, higiene y orden en el trabajo.	3.1.1..Planifica el diseño de una instalación automatizada.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Presentaciones:100% 	0,714
			3.1.4..Implementa un programa que permita la automatización de una instalación o dispositivo con el fin de aumentar su eficiencia energética y sostenibilidad.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Programas creados:100% 	0,714
UNIDAD UF5: CONSTRUCCIÓN DE ROBOTS		Fecha inicio prev.: 16/04/2020		Fecha fin prev.: 06/06/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Construcción y programación de robots	<ul style="list-style-type: none"> Construcción y montaje de un dispositivo mecánico. Normas de seguridad e higiene en el trabajo. Robotización de dispositivos mecánicos para dotarlos de autonomía. Dispositivos de captación de información del entorno. Sensores. Creación de programas de 	1. Planificar y construir un dispositivo robotizado susceptible de ser programado, respetando las normas de seguridad, higiene y orden en el trabajo.	2.1.1..Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción de robots de forma colaborativa.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Presentaciones:100% 	0,714
			2.1.2..Construye un robot ensamblando sus piezas de manera adecuada.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Cuestionario:50% Trabajos:50% 	0,714
			2.1.3..Aplica las normas de seguridad, higiene y orden en el trabajo con herramientas y elementos mecánicos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos:100% 	0,714
			2.2.2..Elabora un sencillo manual de instrucciones acompañado de	Eval. Ordinaria:	0,714

	control.	robot que interactúe con el medio a través de sensores, y documentar su funcionamiento.	información gráfica donde se muestren las funcionalidades del robot.	<ul style="list-style-type: none"> Presentaciones:100% 	
Automática aplicada	<ul style="list-style-type: none"> Sistemas automáticos y su funcionamiento. Domótica. Implementación de un sistema automático para mejorar la eficiencia energética y sostenibilidad. Normas de seguridad en el manejo de dispositivos eléctricos y electrónicos. 	1.Planificar y realizar la automatización de dispositivos en base a sensores y elementos de control con el fin de mejorar la eficiencia energética y la sostenibilidad, respetando las normas de seguridad, higiene y orden en el trabajo.	3.1.2..Construye un dispositivo con sensores para captar información de su entorno.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos:100% 	0,714
			3.1.3..Sigue las normas de seguridad en la construcción de dispositivos eléctricos y electrónicos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos:100% 	0,714

UNIDAD UF6: CREACIÓN DE APPS
Fecha inicio prev.: 04/05/2020
Fecha fin prev.: 06/06/2020

Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Introducción a la programación	<ul style="list-style-type: none"> La programación como resolución de problemas cotidianos. Estructuración y diseño de un programa. Entornos gráficos, programación por bloques y lenguajes. Creación de aplicaciones sencillas nativas o multiplataforma. "Apps". Software libre de programación. 	2.Crear aplicaciones sencillas, nativas o multiplataforma, y darlas a conocer mediante las TIC.	1.2.1..Programa o genera una aplicación o "app" sencilla.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Programas creados:100% 	0,714

1ª EVALUACIÓN

<i>PRUEBAS ESCRITAS</i> 20%	<i>AULA INFORMÁTICA</i> 30%	<i>TALLER O FICHAS DE TRABAJO</i> 30%	<i>TRABAJO DIARIO</i> 20%
ROB 1.1.1. 50%	ROB 1.2.1.	ROB 2.1.2	TODAS 100%
ROB 1.1.2. 55%	ROB 1.2.2.	ROB 2.1.3.	
2ª EVALUACIÓN			
ROB 2.1.1.	ROB 2.2.1.	ROB 2.2.2.	TODAS 100%

	ROB 3.1.4.	ROB 2.1.2.	
		ROB 2.1.3.	
3º EVALUACIÓN			
	ROB 3.1.4	ROB 3.1.1.	TODAS 100%
	ROB 3.2.1.	ROB 3.1.2	
		ROB 3.1.3.	

	<i>1ª Eval.</i>	<i>2ª Eval.</i>	<i>3ª Eval.</i>
Grado de consecución de los indicadores de evaluación			
ROB 1.1.1. Identifica las estructuras condicionales, repetitivas y secuenciales comunes en la programación.			
ROB 1.1.2. Diseña la solución a problemas de manera esquemática utilizando estructuras de programación.			
ROB 1.2.1. Programa o genera una aplicación o "app" sencilla			
ROB 1.2.2. Presenta una aplicación nativa o multiplataforma utilizando las TIC			
ROB 2.1.1. Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción de robots de forma colaborativa.			
ROB 2.1.2. Construye un Robot ensamblando sus piezas de manera adecuada.			
ROB 2.1.3. Aplica las normas de seguridad, higiene y orden en el trabajo con herramientas y elementos mecánicos.			
ROB 2.2.1. Implementa un programa para controlar el funcionamiento de un robot que interactúe con el medio a través de sensores.			
ROB 2.2.2. Elabora un sencillo manual de instrucciones acompañado de información gráfica donde se muestren las funcionalidades del Robot.			
ROB 3.1.1. Planifica el diseño de una instalación automatizada.			
ROB 3.1.2. Construye un dispositivo con sensores para captar información de su entorno.			
ROB 3.1.3. Sigue las normas de seguridad en la construcción de dispositivos eléctricos y electrónicos.			
ROB 3.1.4. Implementa un programa que permita la automatización de una instalación o dispositivo con el fin de aumentar su eficiencia energética y sostenibilidad.			
ROB 3.2.1. Elabora un vídeo tutorial para defender las mejoras que aporta su instalación a la vida diaria.			

3º ESO TECNOLOGÍA

UNIDAD UF1: Expresión y Comunicación Técnica		Fecha inicio prev.: 20/09/2019	Fecha fin prev.: 03/12/2019	Sesiones prev.: 12		
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
Expresión y comunicación técnica.	<ul style="list-style-type: none"> Representación de objetos mediante vistas y perspectivas normalizadas. Escalas y acotación. Fases en la creación de un producto. Diseño asistido por orde- 	1.Representar objetos mediante vistas y perspectivas aplicando criterios de normalización y escalas.	1.1.1..Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Ejercicios de clase:25% Informática:25% Prueba escrita:50% 	0,714	<ul style="list-style-type: none"> AA CMCT

	nador.					
UNIDAD UF2: Electricidad	Fecha inicio prev.: 10/12/2019	Fecha fin prev.: 11/03/2020				Sesiones prev.: 10
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
Mecanismos: máquinas y sistemas.	<ul style="list-style-type: none"> Mecanismos de transmisión de movimiento. Relación de transmisión. Aplicaciones. Mecanismos de transformación de movimiento. Aplicaciones. Análisis y descripción de los mecanismos en máquinas y sistemas. Efectos de la energía eléctrica. Conversión y aplicaciones. Magnitudes eléctricas básicas. Ley de Ohm. Elementos de un circuito eléctrico. Simbología. Tipos de circuitos eléctricos. Potencia y energía eléctrica. Consumo eléctrico. Diseño, simulación y montaje de circuitos. Instrumentos de medida y toma de mediciones. 	2.Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.	2.2.1..Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Prueba escrita:100% 	0,714	<ul style="list-style-type: none"> AA CMCT
				2.2.2..Utiliza las magnitudes eléctricas básicas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Prueba escrita:100% 	0,714

			2.2.3..Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y experimenta con los elementos que los configuran.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Informática:100%	0,714	<ul style="list-style-type: none">• AA• CDIG• CMCT
		3.Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.	2.3.1..Manipula los instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas de circuitos básicos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Trabajos:100%	0,714	
		4.Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales.	2.4.1..Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Informática:50%• Trabajos:50%	0,714	
Tecnologías de la información y la comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de intercambio de información: almacenamiento en la nube, recursos compartidos, trabajo colaborativo, foros, entre otros. • Seguridad informática. • Software de presentación y difusión de ideas. Aplicación a proyectos técnicos. 	1.Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información.	3.1.1..Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Informática:100%	0,714	<ul style="list-style-type: none">• AA• CDIG• CMCT
				Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Trabajos:100%	0,714	<ul style="list-style-type: none">• AA• CMCT
		2.Utilizar un equipo informático para ela-	3.2.1..Elabora proyectos técnicos con equipos informáticos, y	Eval. Ordinaria:	0,714	

		borar y comunicar proyectos técnicos.	es capaz de presentarlos y difundirlos.	<ul style="list-style-type: none"> • Informática:100% 		
UNIDAD UF4: Mecanismos:Máquinas y Sistemas		Fecha inicio prev.: 30/03/2020		Fecha fin prev.: 04/06/2020		Sesiones prev.: 10
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
Expresión y comunicación técnica.	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de objetos mediante vistas y perspectivas normalizadas. • Escalas y acotación. • Fases en la creación de un producto. • Diseño asistido por ordenador. 	2.Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.	1.2.1..Produce los documentos necesarios relacionados con un prototipo empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de clase:50% • Informática:50% 	0,714	<ul style="list-style-type: none"> • AA • CDIG • CMC T
Mecanismos: máquinas y sistemas.	<ul style="list-style-type: none"> • Mecanismos de transmisión de movimiento. Relación de transmisión. Aplicaciones. • Mecanismos de transformación de movimiento. Aplicaciones. • Análisis y descripción de los mecanismos en máquinas y sistemas. • Efectos de la energía eléctrica. Conversión y aplicaciones. • Magnitudes eléctricas básicas. Ley de Ohm. • Elementos de un circuito eléctrico. Simbología. • Tipos de circuitos eléctricos. • Potencia y 	1.Observar y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura.	2.1.1..Describe mediante información escrita y gráfica cómo transforman el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de clase:15% • Informática:15% • Prueba escrita:70% 	0,714	<ul style="list-style-type: none"> • AA • CMC T
			2.1.2..Calcula la relación de transmisión de distintos elementos mecánicos como las poleas y los engranajes.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba escrita:100% 	0,714	<ul style="list-style-type: none"> • AA • CMC T
			2.1.3..Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba escrita:100% 	0,714	<ul style="list-style-type: none"> • AA • CMC T
			2.1.4..Simula mediante software específico y mediante simbología normalizada circuitos mecánicos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Informática:100% 	0,714	<ul style="list-style-type: none"> • AA • CDIG • CMC T

	<ul style="list-style-type: none"> energía eléctrica. Consumo eléctrico. Diseño, simulación y montaje de circuitos. Instrumentos de medida y toma de mediciones. 	4. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales.	2.4.1..Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Informática:50% Trabajos:50% 	0,714	<ul style="list-style-type: none"> AA CMC T
Tecnologías de la información y la comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> Sistemas de intercambio de información: almacenamiento en la nube, recursos compartidos, trabajo colaborativo, foros, entre otros. Seguridad informática. Software de presentación y difusión de ideas. Aplicación a proyectos técnicos. 	1.Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información.	3.1.1..Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Informática:100% 	0,714	<ul style="list-style-type: none"> AA CDIG CMC T
			3.1.2..Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos:100% 	0,714	<ul style="list-style-type: none"> AA CMC T
		2.Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.	3.2.1..Elabora proyectos técnicos con equipos informáticos, y es capaz de presentarlos y difundirlos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Informática:100% 	0,714	<ul style="list-style-type: none"> AA CDIG CMC T

1ª EVALUACIÓN

<i>PRUEBAS ESCRITAS</i> 50%	<i>AULA INFORMÁTICA</i> 20%	<i>TALLER O FICHAS DE TRABAJO</i> 20%	<i>TRABAJO DIARIO</i> 10%
TEC 1.1. 50%	TEC 3.1.	TEC 2.1.	TODAS 100%
TEC 2.2. 25%	TEC 3.2.		
TEC 2.3. 25%			

2ª EVALUACIÓN

TEC 2.5. 50%	TEC 3.1.	TEC 1.2.	TODAS 100%
TEC 2.6. 50%	TEC 3.2.	TEC 2.4.	
	TEC 3.3.	TEC 2.6.	
		TEC 2.7.	
		TEC 2.8.	
		TEC 2.9.	

3ª EVALUACIÓN

TEC 3.1. 100%	TEC 3.1.	TEC 1.2.	TODAS 100%
	TEC 3.2.	TEC 2.6.	
	TEC 3.3.	TEC 2.7.	
		TEC 2.8.	
		TEC 2.9.	

	<i>1ª Eval.</i>	<i>2ª Eval.</i>	<i>3ª Eval.</i>
Grado de consecución de los indicadores de evaluación			
TEC 1.1. Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala.			
TEC 1.2. Produce los documentos necesarios relacionados con un prototipo empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.			

TEC 2.1. Describe mediante información escrita y gráfica cómo transforman el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos.			
TEC 2.2. Calcula la relación de transmisión de distintos elementos mecánicos como las poleas y los engranajes.			
TEC 2.3. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico.			
TEC 2.4. Simula mediante software específico y mediante simbología normalizada circuitos mecánicos.			
TEC 2.5. Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión.			
TEC 2.6. Utiliza las magnitudes eléctricas básicas.			
TEC 2.7. Diseña mediante software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y experimenta con los elementos que lo configuran			
TEC 2.8. Manipula los instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas de circuitos básicos.			
TEC 2.9. Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos LED, motores, baterías y conectores.			
TEC 3.1. Maneja espacios Web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información.			
TEC 3.2. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.			
TEC 3.3. Elabora proyectos técnicos con equipos informáticos, y es capaz de presentarlos y difundirlos			

4º ESO TECNOLOGÍA

UNIDAD UF1: ELECTRICIDAD Y ELECTRONICA		Fecha inicio prev.: 19/09/2019		Fecha fin prev.: 07/06/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Electrónica.	<ul style="list-style-type: none"> • Electrónica analógica. • Componentes básicos. • Simbología y análisis de circuitos elementales. • Montaje de circuitos sencillos. • Electrónica digital. • Aplicación del álgebra de Boole a problemas tecnológicos básicos. • Puertas lógicas. • Uso de simuladores para analizar el comportamiento de los circuitos electrónicos. 	1. Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales.	3.1.1. Describe el funcionamiento de un circuito electrónico formado por componentes elementales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba escrita:50% • Taller:50% 	0,323
			3.1.2. Explica las características y funciones de componentes básicos: resistor, condensador, diodo y transistor.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de clase:50% • Prueba escrita:50% 	0,323
		2. Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica	3.2.1. Emplea simuladores para el diseño y análisis de circuitos analógicos básicos	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos en Informática:100% 	0,323

		ca con la simbología normalizada.	cos, empleando simbología adecuada.		
		3.Experimentar con el montaje de circuitos elementales y aplicarlos en el proceso tecnológico.	3.3.1.Realiza el montaje de circuitos electrónicos básicos diseñados previamente.	Eval. Ordinaria:	0,323
		4.Realizar operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole en la resolución de problemas tecnológicos sencillos.	3.4.1.Realiza operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole.	Eval. Ordinaria:	0,323
			3.4.2.Relaciona planteamientos lógicos con procesos técnicos.	Eval. Ordinaria:	0,323
		5.Resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.	3.5.1.Resuelve mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.	Eval. Ordinaria:	0,323
		6.Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes.	3.6.1.Analiza sistemas automáticos, describiendo sus componentes.	Eval. Ordinaria:	0,323
		7.Montar circuitos sencillos.	3.7.1.Monta circuitos sencillos.	Eval. Ordinaria:	0,323
Control y robótica.	<ul style="list-style-type: none"> Sistemas automáticos, componentes característicos de dispositivos de control. Diseño y construcción de robots. Grados de libertad. Características técnicas. El ordenador como elemento de pro- 	1.Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes.	4.1.1.Analiza el funcionamiento de automatismos en diferentes dispositivos técnicos habituales, diferenciando entre lazo abierto y cerrado.	Eval. Ordinaria:	0,323
		2.Montar automatismos sencillos.	4.2.1.Representa y monta automatismos sencillos.	Eval. Ordinaria:	0,323

	<ul style="list-style-type: none"> gramación y control. Lenguajes básicos de programación. Aplicación de tarjetas controladoras en la experimentación con prototipos diseñados. 			<ul style="list-style-type: none"> Taller:100% 	
		3.Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma.	4.3.1.Desarrolla un programa para controlar un sistema automático o un robot que funcione de forma automática en función de la realimentación que recibe del entorno.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos en Informática:100% 	0,323

UNIDAD UF2: TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN. INTERNET		Fecha inicio prev.: 08/11/2019		Fecha fin prev.: 19/12/2019	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Tecnologías de la información y de la comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> Elementos y dispositivos de comunicación alámbrica e inalámbrica. Tipología de redes. Publicación e intercambio de información en medios digitales. Conceptos básicos e introducción a los lenguajes de programación. Seguridad informática. Software de adquisición e interpretación de datos. 	1.Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.	1.1.1.Describe los elementos y sistemas fundamentales que se utilizan en la comunicación alámbrica e inalámbrica.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos en Informática:100% 	0,323
			1.1.2.Describe las formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos en Informática:100% 	0,323
		2.Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.	1.2.1.Localiza, intercambia y publica información a través de Internet empleando servicios de localización, comunicación intergrupar y gestores de transmisión de sonido, imagen y datos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos en Informática:100% 	0,323
			1.2.2.Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Taller:100% 	0,323
		3.Elaborar sencillos programas informáticos.	1.3.1.Desarrolla un sencillo programa informático para resolver problemas utilizando un lenguaje de programación.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos en Informática:100% 	0,323
		4.Utilizar equi-	1.4.1.Utiliza el	Eval. Ordinaria:	0,323

		pos informáticos.	ordenador como herramienta de adquisición e interpretación de datos, y como realimentación de otros procesos con los datos obtenidos.	<ul style="list-style-type: none"> Trabajos en Informática:100% 	
Instalaciones en viviendas.	<ul style="list-style-type: none"> Instalaciones características: instalación eléctrica, instalación agua sanitaria, instalación de saneamiento. Otras instalaciones: calefacción, gas, aire acondicionado, domótica. Normativa, simbología, análisis y montaje de instalaciones básicas. Ahorro energético en una vivienda. Arquitectura bioclimática. 	2.Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada.	2.2.1.Diseña con ayuda de software instalaciones para una vivienda tipo con criterios de eficiencia energética.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos en Informática:100% 	0,323

UNIDAD UF3: NEUMÁTICA E HIDRÁULICA		Fecha inicio prev.: 20/12/2019		Fecha fin prev.: 13/03/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Neumática e hidráulica.	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de sistemas hidráulicos y neumáticos. Componentes. Simbología. Principios físicos de funcionamiento. Uso de simuladores en el diseño de circuitos básicos. Aplicación en sistemas industriales. 	1.Conocer las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.	5.1.1.Describe las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Prueba escrita:100% 	0,323
		2.Identificar y describir las características y funcionamiento de este tipo de sistemas.	5.2.1.Identifica y describe las características y funcionamiento de este tipo de sistemas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Prueba escrita:100% 	0,323
		3.Conocer y manejar con soltura la simbología necesaria para representar circuitos.	5.3.1.Emplea la simbología y nomenclatura para representar circuitos cuya finalidad es la de resolver un problema tecnológico.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Prueba escrita:100% 	0,323
		4.Experimentar con dispositivos neumáticos y simuladores informáticos.	5.4.1. Realiza montajes de circuitos sencillos neumáticos e hidráulicos bien con componentes	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos en Informática:100% 	0,323

			reales o mediante simulación.		
UNIDAD UF4: INSTALACIONES EN VIVIENDAS		Fecha inicio prev.: 14/03/2020		Fecha fin prev.: 15/05/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Instalaciones en viviendas.	<ul style="list-style-type: none"> • Instalaciones características: instalación eléctrica, instalación agua sanitaria, instalación de saneamiento. • Otras instalaciones: calefacción, gas, aire acondicionado, domótica. • Normativa, simbología, análisis y montaje de instalaciones básicas. • Ahorro energético en una vivienda. Arquitectura bioclimática. 	1.Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda y las normas que regulan su diseño y utilización.	2.1.1. Diferencia las instalaciones típicas en una vivienda.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba escrita:100% 	0,323
			2.1.2.Interpreta y maneja simbología de instalaciones eléctricas, calefacción, suministro de agua y saneamiento, aire acondicionado y gas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba escrita:100% 	0,323
		2.Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada.	2.2.1.Diseña con ayuda de software instalaciones para una vivienda tipo con criterios de eficiencia energética.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos en Informática:100% 	0,323
		3.Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético.	2.3.1.Realiza montajes sencillos y experimenta y analiza su funcionamiento.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Taller:100% 	0,323
		4.Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético.	2.4.1.Propone medidas de reducción del consumo energético de una vivienda.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos en Informática:100% 	0,323
UNIDAD UF5: TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD		Fecha inicio prev.: 19/09/2019		Fecha fin prev.: 19/06/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Tecnología y sociedad.	<ul style="list-style-type: none"> • El desarrollo tecnológico a lo largo de la historia. • Análisis de la evolución de objetos técnicos y tecnológicos. Importancia de la normalización 	1.Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia.	6.1.1.Identifica los cambios tecnológicos más importantes que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos en Informática:100% 	0,323

<ul style="list-style-type: none"> en los productos industriales. Aprovechamiento de materias primas y recursos naturales. Adquisición de hábitos que potencien el desarrollo sostenible. 	2. Analizar objetos técnicos y tecnológicos mediante el análisis de objetos.	6.2.1. Analiza objetos técnicos y su relación con el entorno, interpretando su función histórica y la evolución tecnológica.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos en Informática:100% 	0,323
	3. Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día.	6.3.1. Elabora juicios de valor frente al desarrollo tecnológico a partir del análisis de objetos, relacionando inventos y descubrimientos con el contexto en el que se desarrollan.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos en Informática:100% 	0,323
		6.3.2. Interpreta las modificaciones tecnológicas, económicas y sociales en cada periodo histórico ayudándose de documentación escrita y digital.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos en Informática:100% 	0,323

1ª EVALUACIÓN				
PRUEBAS ESCRITAS 50%		AULA INFORMÁTICA 20%	TALLER O FICHAS DE CLASE 20%	TRABAJO DIARIO 10%
TEC 3.1.1.1.	TEC 1.1.1.1.	TEC 1.2. 2.1.	TEC 3.1.1.1	TODAS 100%
TEC 3.2.1.2.	TEC 1.1.1.2.	TEC 1.3.3.1.	TEC 3.5.5.1.	
TEC 3.4.4.1		TEC 1.4.4.1.		
TEC 3.4.4.2.		TEC 3.2.2.1.		
TEC 3.5.5.1.				
TEC 3.6.6.1.				
2ª EVALUACIÓN				
TEC 2.1.1.1	TEC 1.4.4.1.	TEC 2.3.3.1.		TODAS 100%
TEC 2.1.1.2.	TEC 2.2.2.1.	TEC 3.7.7.1.		
TEC 2.4.4.1.				
3ª EVALUACIÓN				
TEC 5.1.1.1.	TEC 6.1.1.1.	TEC 2.3.3.1.		TODAS 100%
TEC 5.2.2.1.	TEC 6.2.2.1.	TEC 3.7.7.1.		
TEC 5.3.3.1.	TEC 6.3.3.1.	TEC 4.2.2.1.		
TEC 4.1.1.1.	TEC 6.3.3.2.			
	TEC 4.3.3.1.			
	TEC 5.4.4.1.			

	1ª Eval					2ª Eval					3ª Eval				
Grado de consecución de los indicadores de evaluación	N.1	N.2	N.3	N.4	N.5	N.1	N.2	N.3	N.4	N.5	N.1	N.2	N.3	N.4	N.5
BLOQUE I :	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN														

TEC 1.1.1.1. Describe los elementos y sistemas fundamentales que se utilizan en la comunicación alámbrica e inalámbrica.																				
TEC 1.1.1.2. Describe las formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.																				
TEC 1.2. 2.1. Localiza, intercambia y publica información a través de Internet empleando servicios de localización, comunicación intergrupala y gestores de transmisión de sonido, imagen y datos.																				
TEC 1.2.2.2. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.																				
TEC 1.3.3.1. Desarrolla un sencillo programa informático para resolver problemas utilizando un lenguaje de programación.																				
TEC 1.4.4.1. Utiliza el ordenador como herramienta de adquisición e interpretación de datos, y como realimentación de otros procesos con los datos obtenidos.																				
BLOQUE II: INSTALACIONES EN VIVIENDAS																				
TEC 2.1.1.1. Diferencia las instalaciones típicas en una vivienda.																				
TEC 2.1.1.2. Interpreta y maneja simbología de instalaciones eléctricas, calefacción, suministro de agua y saneamiento, aire acondicionado y gas.																				
TEC 2.2.2.1. Diseña con ayuda de Software instalaciones para una vivienda tipo con criterios de eficiencia energética.																				
TEC 2.3.3.1. Realiza montajes sencillos y experimenta y analiza su funcionamiento.																				
TEC 2.4.4.1. Propone medidas de reducción del consumo energético de una vivienda.																				
BLOQUE III: ELECTRÓNICA																				
TEC 3.1.1.1. Describe el funcionamiento de un circuito electrónico formado por componentes elementales.																				
TEC 3.2.1.2. Explica las características y funciones de componentes básicos: resistor, condensador, diodo y transistor.																				
TEC 3.2.2.1. Emplea simuladores para el diseño y análisis de circuitos analógicos básicos, empleando simbología adecuada.																				
TEC 3.3.3.1. Realiza el montaje de circuitos electrónicos básicos diseñados previamente.																				
TEC 3.4.4.1. Realiza operaciones lógicas empleando álgebra de Boole.																				
TEC 3.4.4.2. Relaciona planteamientos lógicos con procesos técnicos.																				
TEC 3.5.5.1. Resuelve mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.																				
TEC 3.6.6.1. Analiza sistemas automáticos, describiendo sus componentes.																				
TEC 3.7.7.1. Monta circuitos sencillos.																				
BLOQUE IV: CONTROL Y ROBÓTICA																				
TEC 4.1.1.1. Analiza el funcionamiento de automatismos en diferentes dispositivos técnicos habituales, diferenciando entre lazo abierto y cerrado.																				
TEC 4.2.2.1. Representa y monta automatismos sencillos.																				

TEC 4.3.3.1. Desarrolla un programa para controlar un sistema automático o un robot que funcione de forma automática en función de la realimentación que recibe del entorno.																				
BLOQUE V: NEUMÁTICA E HIDRÁULICA																				
TEC 5.1.1.1. Describe las principales aplicaciones de las tecnologías neumática e hidráulica.																				
TEC 5.2.2.1. Identifica y describe las características y funcionamiento de este tipo de sistemas.																				
TEC 5.3.3.1. Emplea la simbología y nomenclatura para representar circuitos cuya finalidad es la de resolver un problema Tecnológico.																				
TEC 5.4.4.1. Realiza montajes de circuitos sencillos neumáticos e hidráulicos bien con componentes reales o mediante simulación.																				
BLOQUE VI: TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD																				
TEC 6.1.1.1. Identifica los cambios tecnológicos más importantes que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad.																				
TEC 6.2.2.1. Analiza objetos técnicos y su relación con el entorno, interpretando su función histórica y la evolución tecnológica.																				
TEC 6.3.3.1. Elabora juicios de valor frente al desarrollo tecnológico a partir del análisis de objetos, relacionando inventos y descubrimientos con el contexto en el que se relacionan.																				
TEC 6.3.3.2. Interpreta las modificaciones tecnológicas, económicas y sociales en cada periodo histórico ayudándose de documentación escrita y digital.																				
<i>N.1 = Nivel 1 (INSUFICIENTE 0-2) N.2 = Nivel 2 (INSUFICIENTE 3-4) N.3 = Nivel 3 (SUFICIENTE 5-6) N.4 = Nivel 4 (NOTABLE 7-8) N.5 = Nivel 5 (SOBRESALIENTE 9-10)</i>																				

4º E.S.O. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

UNIDAD UF1: ÉTICA Y ESTÉTICA DE LA INTERACCIÓN EN LA RED		Fecha inicio prev.: 12/02/2020		Fecha fin prev.: 16/02/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Ética y estética en la interacción en red	<ul style="list-style-type: none"> La red: plataformas y servicios de intercambio y publicación de información digital. Pautas de uso adecuado y responsable en entornos virtuales. Registro y acceso en plataformas digitales. Derechos, con- 	1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	1.1.1..Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos:100% 	0,357
			1.1.2..Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos:100% 	0,357

	<ul style="list-style-type: none"> • diciones y límites de uso. • Políticas de seguridad de contraseñas e identidad. Privacidad en la red: fraudes y protección. • Derechos de autor y propiedad intelectual. Licencias de uso y reutilización de materiales en la red. 	2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.	1.2.1.. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario:50% • Trabajos:50% 	0,357
		3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.	1.3.1.. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	0,357
			1.3.2.. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	0,357
Organización, diseño y producción de información digital	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones ofimáticas de escritorio. Tipos y características. • Documentos de texto. Tablas, imágenes, fórmulas y gráficos. Estilos y plantillas. Integración con otros programas. • Hojas de cálculo. Celdas: tipos y formatos. Fórmulas y referencias. Gráficos. • Bases de datos ofimáticas. Organización e inserción de datos, consultas gráficas y generación de informes. • Diseño de presentaciones. Texto, elementos multimedia y animaciones. Estilos y plantillas. Parámetros de diseño. • Adquisición de imagen, audio y video mediante 	2. Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.	3.2.1. 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.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	0,357
			3.2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Presentaciones:100% 	0,357

	periféricos u otros dispositivos. Formatos y aplicaciones específicas. Tratamiento y creación de contenido multimedia.				
Seguridad informática	<ul style="list-style-type: none"> • Seguridad informática. Riesgos y vulnerabilidades. Contramedidas. • Malware, virus, troyanos y software espía. Antivirus y "suites" de seguridad. • Dispositivos físicos y software de protección local y en red. Cortafuegos. Tipos y configuración básica. • Medidas de seguridad activa y pasiva. Políticas de copias de seguridad y actualizaciones de software. 	1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	4.1.1. . Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexión e intercambio de información entre ellos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario:100% 	0,357
Publicación y difusión de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos en red. Técnicas y utilidades de compartición. Redes locales y redes públicas. • Creación y publicación en web. HTML básico. Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales. • Editores y herramientas para la administración y publicación de sitios web. • Estándares de publicación y accesibilidad: W3C, WAI, WCAG. • Herramientas y plataformas de carácter social 	2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.	5.2.1. . Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	0,357

	como herramienta colaborativa.				
UNIDAD UF2: ORDENADORES, SISTEMAS OPERATIVOS Y REDES		Fecha inicio prev.: 20/09/2019		Fecha fin prev.: 16/10/2019	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Organización, diseño y producción de información digital	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones ofimáticas de escritorio. Tipos y características. • Documentos de texto. Tablas, imágenes, fórmulas y gráficos. Estilos y plantillas. Integración con otros programas. • Hojas de cálculo. Celdas: tipos y formatos. Fórmulas y referencias. Gráficos. • Bases de datos ofimáticas. Organización e inserción de datos, consultas gráficas y generación de informes. • Diseño de presentaciones. Texto, elementos multimedia y animaciones. Estilos y plantillas. Parámetros de diseño. • Adquisición de imagen, audio y video mediante periféricos u otros dispositivos. Formatos y aplicaciones específicas. Tratamiento y creación de contenido multimedia. 	1.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.	3.1.3.Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	0,357
			3.1.2..Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	0,357
			3.1.1. .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 interacción con otras características del programa.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	0,357
UNIDAD UF3: ORGANIZACIÓN, DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN DIGITAL		Fecha inicio prev.: 18/10/2019		Fecha fin prev.: 09/02/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Ordenadores, sistemas operativos y redes	<ul style="list-style-type: none"> • Equipos informáticos y dispositivos digitales. Tipos. Arquitectura y elementos físicos de un equipo in- 	1.Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los	2.1.1. .Realiza operaciones básicas de organización y almacenamien-	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario:50% 	0,357

<ul style="list-style-type: none"> formático y dispositivo digital. Características. Sistemas operativos. Tipos. Funciones y elementos básicos. Usuarios y grupos, permisos de acceso. Configuración y administración básica. Almacenamiento de información. Estructura física y lógica. Ficheros y directorios. Tipos, organización y gestión. Software de propósito general. Categorías. Instalación y gestión. Resolución de problemas. Tecnologías de conectividad entre equipos y/o dispositivos digitales. Redes cableadas e inalámbricas. Comparativa. Aplicaciones de comunicación. 	<p>configuran y su función en el conjunto.</p>	<p>to de la información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Trabajos:50% 	
		<p>2.1.2. .Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuestionario:50% Trabajos:50% 	0,357
	<p>2.Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.</p>	<p>2.2.1. .Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuestionario:50% Trabajos:50% 	0,357
	<p>3.Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.</p>	<p>2.3.1. . Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajos:100% 	0,357
	<p>.No existe descripción para el criterio de evaluación</p>	<p>2.4.1. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuestionario:100% 	0,357
	<p>.No existe descripción para el criterio de evaluación</p>	<p>2.5.1. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuestionario:100% 	0,357

UNIDAD UF4: SEGURIDAD INFORMÁTICA		Fecha inicio prev.: 19/02/2020		Fecha fin prev.: 23/02/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Seguridad informática	<ul style="list-style-type: none"> Seguridad informática. Riesgos y vulnerabilidades. Contramedidas. Malware, virus, troyanos y software espía. Antivirus y "suites" de seguridad. 	<p>1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.</p>	<p>4.1.3. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuestionario:100% 	0,357
			<p>4.1.1. . Analiza y</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p>	0,357

	<ul style="list-style-type: none"> Dispositivos físicos y software de protección local y en red. Cortafuegos. Tipos y configuración básica. Medidas de seguridad activa y pasiva. Políticas de copias de seguridad y actualizaciones de software. 		<p>conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.</p> <p>4.1.2. .Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Cuestionario:100% 	
				<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuestionario:100% 	0,357
Publicación y difusión de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> Recursos en red. Técnicas y utilidades de compartición. Redes locales y redes públicas. Creación y publicación en web. HTML básico. Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales. Editores y herramientas para la administración y publicación de sitios web. Estándares de publicación y accesibilidad: W3C, WAI, WCAG. Herramientas y plataformas de carácter social como herramienta colaborativa. 	1.Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.	5.1.1. .Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajos:100% 	0,357
		2.Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.	5.2.2..Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajos:100% 	0,357
UNIDAD UF5: PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE OCNTENIDOS		Fecha inicio prev.: 26/02/2020		Fecha fin prev.: 02/05/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Publicación y difusión de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> Recursos en red. Técnicas y utilidades de compartición. Redes locales y redes públicas. Creación y publicación en web. HTML básico. Integración y organización de ele- 	3.Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter	5.3.1.Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajos:100% 	0,357

	<p>mentos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Editores y herramientas para la administración y publicación de sitios web. • Estándares de publicación y accesibilidad: W3C, WAI, WCAG. • Herramientas y plataformas de carácter social como herramienta colaborativa. 	social.			
--	---	---------	--	--	--

UNIDAD UF6: INTERNET, REDES SOCIALES, HIPERCONEXIÓN

Fecha inicio prev.: 04/05/2020

Fecha fin prev.: 15/06/2019

Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Internet, redes sociales, hiperconexión	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de producciones sencillas accesibles desde diversas plataformas y desde dispositivos móviles. Herramientas. • Plataformas sociales y colaborativas en red. Intercambio de información y servicios de carácter didáctico, profesional y de ocio. • Riesgos y seguridad específica en plataformas y herramientas de carácter social. Usos adecuados. • Sincronización de información entre dispositivos móviles y/o no móviles. Tecnologías y utilidades. • Canales de distribución y alojamiento multimedia: utilización, enlaces a contenidos, descargas y herramientas. Publicación y alojamiento de producciones multimedia. 	1.Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.	6.1.2.Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.	Eval. Ordinaria:	0,357
			6.1.3.Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.	Eval. Ordinaria:	0,357
			6.1.1..Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.	Eval. Ordinaria:	0,357
		2.Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.	6.2.1.Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.	Eval. Ordinaria:	0,357
		3.Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia,	6.3.1.Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazar-	Eval. Ordinaria:	0,357

presentaciones,
imagen, audio y
video.

los en otras pro-
ducciones.

<i>Grado de consecución de los indicadores de evaluación</i>	<i>1ª Eval</i>					<i>2ª Eval</i>					<i>3ª Eval</i>				
	N.1	N.2	N.3	N.4	N.5	N.1	N.2	N.3	N.4	N.5	N.1	N.2	N.3	N.4	N.5
BLOQUE I : ÉTICA Y ESTÉTICA DE LA INTERACCIÓN EN RED.															
TIC 4.1.1.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.															
TIC 4.1.1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.															
TIC 4.1.2.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.															
TIC 4.1.3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web															
TIC 4.1.3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos de autor y materiales de libre distribución.															
BLOQUE II : ORDENADORES, SISTEMAS OPERATIVOS Y REDES															
TIC 4.2.1.1. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.															
TIC 4.2.1.2. Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.															
TIC 4.2.3.1. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.															
TIC 4.2.4.1. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.															
TIC 4.2.5.1. Describe diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.															
BLOQUE III : ORGANIZACIÓN, DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN DIGITAL															
TIC 4.3.1.1. 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.															
TIC 4.3.1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.															

TIC 4.3.2.1. 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.																				
TIC 4.3.2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y vídeo y mediante software específico adapta la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.																				
BLOQUE IV : SEGURIDAD INFORMÁTICA																				
TIC 4.4.1.1. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas de conexionado e intercambio de información entre ellos.																				
TIC 4.4.1.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.																				
TIC 4.4.1.3. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.																				
BLOQUE V : PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS																				
TIC 4.5.1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.																				
TIC 4.5.2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales,																				
TIC 4.5.2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.																				
TIC 4.5.3.1. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.																				
BLOQUE VI : INTERNET, REDES SOCIALES, HIPERCONEXIÓN																				
TIC 4.6.1.1. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.																				
TIC 4.6.1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.																				
TIC 4.6.1.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.																				
TIC 4.6.2.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.																				
<i>N.1 = Nivel 1 (INSUFICIENTE 0-2) N.2 = Nivel 2 (INSUFICIENTE 3-4) N.3 = Nivel 3 (SUFICIENTE 5-6) N.4 = Nivel 4 (NOTABLE 7-8) N.5 = Nivel 5 (SOBRESALIENTE 9-10)</i>																				

1º BACHILLERATO. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

UNIDAD UF1: LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL ORDENADOR		Fecha inicio prev.: 19/09/2019		Fecha fin prev.: 26/09/2019	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
La sociedad de la información y el ordenador	<ul style="list-style-type: none"> Historia e impacto de la informática en la sociedad. Sectores económicos emergentes. Nuevas profesiones y relaciones sociales. Generalización de las tecnologías de la in- 	1. Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual, tanto en	1.1.1...Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Pruebas escritas: 100% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Pruebas es- 	0,417

<p>formación y la comunicación. Globalización: aspectos positivos y retos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Sociedad de la información y sociedad del conocimiento: diferenciación. 	<p>los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción.</p>	<p>1.1.2..Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	<p>critas:100%</p>	<p>0,417</p>
			<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pruebas escritas:100% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pruebas escritas:100% 	

<p>UNIDAD UF2: ARQUITECTURA DE ORDENADORES</p>	<p>Fecha inicio prev.: 27/10/2019</p>	<p>Fecha fin prev.: 03/11/2019</p>
---	--	---

Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
<p>Arquitectura de ordenadores</p>	<ul style="list-style-type: none"> Equipos y sistemas informáticos. Tipos y clasificación en cuanto a funcionalidad y tamaño. Arquitectura de ordenadores. Elementos y subsistemas de un ordenador. Alimentación, placa base, procesador, memoria, dispositivos de almacenamiento y periféricos. Interconexión de componentes y funcionalidad. Dispositivos de almacenamiento: características y clasificación atendiendo a tecnología, rendimiento y acceso. Memoria: tipos y jerarquía de memoria. Impacto en el funcionamiento general del sistema. Sistemas operativos: tipos y partes funcionales. Sistemas operativos libres y propietarios. Instalación y configuración básica. Software de utilidad necesario : "drivers" o controladores. Instalación y gestión. 	<p>1.Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto.</p>	<p>2.1.4..Describe los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pruebas escritas:100% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pruebas escritas:100% 	<p>0,417</p>
			<p>2.1.1. .Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuestionarios:50% Pruebas escritas:50% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuestionarios:50% Pruebas escritas:50% 	<p>0,417</p>
			<p>2.1.2. .Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales de un ordenador describiendo la contribución de cada uno de</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuestionarios:100% 	<p>0,417</p>

			ellos al funcionamiento integral del sistema.	Eval. Extraordinaria:	
			2.1.3. Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de la información.	Eval. Ordinaria: Eval. Extraordinaria:	0,417
UNIDAD UF3: SOFTWARE PARA SISTEMAS INFORMÁTICOS		Fecha inicio prev.: 06/11/2019		Fecha fin prev.: 30/03/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Arquitectura de ordenadores	<ul style="list-style-type: none"> Equipos y sistemas informáticos. Tipos y clasificación en cuanto a funcionalidad y tamaño. Arquitectura de ordenadores. Elementos y subsistemas de un ordenador. Alimentación, placa base, procesador, memoria, dispositivos de almacenamiento y periféricos. Interconexión de componentes y funcionalidad. Dispositivos de almacenamiento: características y clasificación atendiendo a tecnología, rendimiento y acceso. Memoria: tipos y jerarquía de memoria. Impacto en el funcionamiento general del sistema. Sistemas operativos: tipos y partes funcionales. Sistemas operativos libres y propietarios. Instalación y configuración básica. Software de utilidad 	2.Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.	2.2.1..Elabora un diagrama de la estructura de un sistema operativo relacionando cada una de las partes con las funciones que realiza.	Eval. Ordinaria:	0,417
			2.2.2..Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales siguiendo instrucciones del fabricante.	<ul style="list-style-type: none"> Trabajos informáticos:100% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos informáticos:100% 	0,417

	necesario : "drivers" o controladores. Instalación y gestión.				
Software para sistemas informáticos	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de software. "Suites" y aplicaciones ofimáticas: de escritorio y web. Aplicaciones libres y propietarias: compatibilidad. • Instalación y prueba de aplicaciones ofimáticas. • Procesadores de texto: documentos, estilos, plantillas, e imágenes. • Hojas de cálculo: celdas, formatos (texto y numérico), valores, referencias y fórmulas. Generación de gráficos. • Bases de datos ofimáticas: tablas, relaciones, consultas sencillas, formularios e informes. • Presentaciones: formatos y plantillas. Texto, imágenes y multimedia. • Diseño gráfico: 2D y 3D, comparativa. Herramientas básicas para producción de gráficos 2D y 3D. • Video y sonido digital: edición y producción con herramientas sencillas. 	1.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.	3.1.2..Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% 	0,417
			3.1.3..Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% 	0,417
			3.1.4..Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% 	0,417
			3.1.5..Diseña elementos gráficos en 2D y 3D para comunicar ideas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% Eval. Extraordinaria:	0,417
			3.1.6..Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% Eval. Extraordinaria:	0,417
			3.1.1. .Diseña bases de datos sencillas y/o extrae información, realizando consultas, formula-	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% 	0,417

				rios e informes.	Eval. Extraordinaria:	
					<ul style="list-style-type: none"> Trabajos informáticos:100% 	
UNIDAD UF4: REDES DE ORDENADORES		Fecha inicio prev.: 02/04/2020		Fecha fin prev.: 04/05/2020		
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	
Redes de ordenadores	<ul style="list-style-type: none"> Redes de ordenadores. Funcionalidad. Clasificación por tamaño: WPAN, LAN, MAN, WAN. Topologías. Modelo de referencia OSI. Niveles y funciones. Protocolos. Comunicación extremo a extremo. Redes locales: Tecnologías y funcionalidad. Cableado: tipos y características. Elementos de conexión. Diseño de la red local y estructuración del cableado. Redes inalámbricas: estándares y elementos de la infraestructura. Comparativa con redes cableadas. Equipos de interconexión con área metropolitana o área extensa. 	<p>1.Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas.</p>	4.1.3..Realiza un análisis comparativo entre tecnología cableada e inalámbrica indicando posibles ventajas e inconvenientes.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Cuestionarios:50% Pruebas escritas:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Cuestionarios:50% Pruebas escritas:50% 	0,417	
			4.1.1. .Dibuja esquemas de configuración de pequeñas redes locales seleccionando las tecnologías en función del espacio físico disponible.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos informáticos:100% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos informáticos:100% 	0,417	
			4.1.2. .Realiza un análisis comparativo entre diferentes tipos de cableados utilizados en redes de datos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Cuestionarios:50% Pruebas escritas:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Cuestionarios:50% Pruebas escritas:50% 	0,417	
			4.2.1..Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Cuestionarios:50% Pruebas escritas:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Cuestionarios:50% Pruebas escritas:50% 	0,417	
			4.3.1..Elabora	Eval. Ordinaria:	0,417	
		3.Describir los				

		niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática.	un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos equipos remotos.	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% 	
--	--	---	---	--	--

UNIDAD UF5: PROGRAMACIÓN		Fecha inicio prev.: 07/05/2020		Fecha fin prev.: 19/06/2020	
---------------------------------	--	---------------------------------------	--	------------------------------------	--

Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
---------	------------	-------------------------	------------	--------------	---------------------

Programación	<ul style="list-style-type: none"> • Programación. Proceso y metodología. Diseño de algoritmos para la resolución de problemas. Diagramas de flujo: estructuras secuenciales, de control o decisión e iterativas. Diseño y seguimiento de un diagrama. • Descomposición modular de un problema. Bloques funcionales. • Paradigmas y tipos de lenguajes de programación. Lenguajes estructurados. Sintaxis de un lenguaje de programación estructurado determinado. Elementos y construcciones básicas: tipos de datos, constantes, variables, ex- 	1.Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos.	5.1.1. . Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% 	0,417
		2.Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en subproblemas y definiendo algoritmos que los resuelven.	5.2.1. .Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que impliquen la división del conjunto en partes más pequeñas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% 	0,417
		3.Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.	5.3.1..Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% 	0,417
		4.Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación.	5.4.1..Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionarios:100% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionarios:100% 	0,417

	<p>presiones, sentencias condicionales y estructuras iterativas. Estructuras de datos sencillas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procedimientos y funciones. Entrada y salida. Interacción con el usuario. • Creación de programas sencillos funcionales. Seguimiento, pruebas, verificación y validación. 	<p>5. Realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.</p>	<p>5.5.1..Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos informáticos:100% 	0,417
--	---	--	--	--	-------

	<i>1ª Eval.</i>	<i>2ª Eval.</i>	<i>3ª Eval.</i>
Grado de consecución de los indicadores de evaluación			
TIC 1.1. Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.			
TEC 1.2. Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y comunicación.			
TIC 2.1. Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento			
TIC 2.2. Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales de un ordenador describiendo la contribución de cada uno de ellos al funcionamiento integral del sistema.			
TIC 2.3. Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de información.			
TIC 2.4. Describe los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.			
TIC 2.5. Elabora un diagrama de la estructura de un sistema operativo relacionando cada una de las partes con las funciones que realiza.			
TIC 2.6. Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales siguiendo instrucciones del fabricante.			
TIC 3.1. Diseña bases de datos sencillas y/o extrae información, realizando consultas, formularios e informes.			
TIC 3.2. Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario.			
TIC 3.3. Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.			
TIC 3.4. Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos.			
TIC 3.5. Diseña elementos gráficos en 2D y 3D para comunicar ideas.			
TIC 3.6. Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia.			
TIC 4.1. Dibuja esquemas de configuración de pequeñas redes locales seleccionando las tecnologías en función del espacio físico disponible.			
TIC 4.2. Realiza un análisis comparativo entre diferentes tipos de cableados utilizados en redes de datos.			

TIC 4.3. Realiza un análisis comparativo entre tecnología cableada e inalámbrica indicando posibles ventajas e inconvenientes principales.			
TIC 4.4. Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales.			
TIC 4.5. Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos equipos remotos.			
TIC 5.1. Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.			
TIC 5.2. Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que impliquen la división del conjunto en partes más pequeñas.			
TIC 5.3. Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.			
TIC 5.4. Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.			
TIC 5.5. Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.			

2º BACHILLERATO. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

UNIDAD UF1: PROGRAMACIÓN		Fecha inicio prev.: 19/09/2019		Fecha fin prev.: 06/02/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Programación	<ul style="list-style-type: none"> • Programación. Comparativa de lenguajes de programación estructurada frente a lenguajes orientados a objetos. Clases, objetos, atributos y métodos. • Análisis de problemas concretos. Descomposición y elaboración de diagramas de flujo. • Estructuras de datos y almacenamiento. Clasificación, características y uso en programas. • Entornos integrados de programación. Características y tipos. • Diseño y creación de programas en un entorno integrado de programación determinado. • Proceso de detec- 	1.Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.	1.1.1..Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba escrita:50% • Trabajos:50% 	0,667
		2.Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.	1.2.1..Elabora diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos e interrelacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba escrita:50% • Trabajos:50% 	0,667
		3.Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.	1.3.1..Elabora programas de mediana complejidad definiendo el flujograma correspondiente y escribiendo el código correspondiente.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de simulación:50% • Trabajos:50% 	0,667
			1.3.2..Descompone problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños suscepti-	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de simulación:50% 	0,667

	<p>ción de errores y depuración con ayuda de entornos integrados de desarrollo. Pruebas, optimización y validación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguridad en internet. Vulnerabilidades y ataques. Tipos de software malicioso: virus, troyanos, gusanos y software espía. Impactos y consecuencias. • Protección software de servidores y redes locales. • Elementos físicos de la red local para protección contra ataques externos. 		bles de ser programados como partes separadas.	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:50% 	
		4.Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.	1.4.1..Elabora programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de simulación:50% • Trabajos:50% 	0,667
		5.Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación.	1.5.1..Obtiene el resultado de seguir un programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de simulación:50% • Trabajos:50% 	0,667
			1.5.2..Optimiza el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de simulación:50% • Trabajos:50% 	0,667
Publicación y difusión de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Creación y publicación web. HTML: lenguaje, editores y herramientas. Estándares de accesibilidad: W3C, WAI, WCGA. • Blogs. Utilización y creación. • Integración de contenidos textuales, gráficos y multimedia en publicaciones web. • Web 2.0. Evolución, tecnologías, características e impacto social. Redes sociales: uso y retos. • Trabajo colaborativo en la web 2.0: herramientas y tecnologías asociadas. Utilización y creación de producciones colaborativas. 	1.Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.	2.1.2. . Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que ésta se basa.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba escrita:50% • Trabajos:50% 	0,667
		3.Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.	2.3.1..Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que ésta se basa.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	0,667
UNIDAD UF2: PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS		Fecha inicio prev.: 07/02/2020		Fecha fin prev.: 10/04/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar

Programación	<ul style="list-style-type: none"> • Programación. Comparativa de lenguajes de programación estructurada frente a lenguajes orientados a objetos. Clases, objetos, atributos y métodos. • Análisis de problemas concretos. Descomposición y elaboración de diagramas de flujo. • Estructuras de datos y almacenamiento. Clasificación, características y uso en programas. • Entornos integrados de programación. Características y tipos. • Diseño y creación de programas en un entorno integrado de programación determinado. • Proceso de detección de errores y depuración con ayuda de entornos integrados de desarrollo. Pruebas, optimización y validación. • Seguridad en internet. Vulnerabilidades y ataques. Tipos de software malicioso: virus, troyanos, gusanos y software espía. Impactos y consecuencias. • Protección software de servidores y redes locales. • Elementos físicos de la red local para protección contra ataques externos. 	6. Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal.	1.6.1..Selecciona elementos de protección software para internet relacionándolos con los posibles ataques.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de simulación:50% • Trabajos:50% 	0,667
			1.6.2..Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando los elementos hardware de protección.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba escrita:50% • Trabajos:50% 	0,667
			1.6.3..Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba escrita:50% • Trabajos:50% 	0,667
Publicación y difusión de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Creación y publicación web. HTML: lenguaje, editores y herramientas. Estándares de accesibilidad: W3C, WAI, WCGA. • Blogs. Utilización y creación. 	1.Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social identificando las funciones y posibilidades que ofrecen	2.1.1. .Diseña páginas web y blogs con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	0,667

	<ul style="list-style-type: none"> Integración de contenidos textuales, gráficos y multimedia en publicaciones web. Web 2.0. Evolución, tecnologías, características e impacto social. Redes sociales: uso y retos. Trabajo colaborativo en la web 2.0: herramientas y tecnologías asociadas. Utilización y creación de producciones colaborativas. 	las plataformas de trabajo colaborativo.	mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada.		
		2.Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir.	2.2.1..Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos:100% 	0,667

UNIDAD UF3: SEGURIDAD		Fecha inicio prev.: 11/04/2020		Fecha fin prev.: 16/05/2020	
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar
Publicación y difusión de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> Creación y publicación web. HTML: lenguaje, editores y herramientas. Estándares de accesibilidad: W3C, WAI, WCGA. Blogs. Utilización y creación. Integración de contenidos textuales, gráficos y multimedia en publicaciones web. Web 2.0. Evolución, tecnologías, características e impacto social. Redes sociales: uso y retos. Trabajo colaborativo en la web 2.0: herramientas y tecnologías asociadas. Utilización y creación de producciones colaborativas. 	1.Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.	2.1.1. .Diseña páginas web y blogs con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Trabajos:100% 	0,667
Seguridad	<ul style="list-style-type: none"> Seguridad informática y protección de datos en red. Seguridad activa y pasiva. Contramedidas ante riesgos. Antivirus y cortafuegos personales. Conectividad de redes locales de forma 	1.Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que permitan la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en internet y en la gestión de recur-	3.1.1. .Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando tanto los elementos hardware de protección como	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Presentaciones:50% Trabajos:50% 	0,667

- segura a internet: dispositivos hardware y software de interconexión. Cortafuegos corporativos.
- Protocolos seguros de interconexión: SSL, HTTPS, IPv6 y similares. Certificados digitales y autoridades de certificación.
 - Privacidad en la red. Identidad digital y fraude. Firma digital.

...os y aplicaciones locales.

... las herramientas software que permiten proteger la información.

<i>Grado de consecución de los indicadores de evaluación</i>	<i>1ª Eval</i>					<i>2ª Eval</i>					<i>3ª Eval</i>				
	N.1	N.2	N.3	N.4	N.5	N.1	N.2	N.3	N.4	N.5	N.1	N.2	N.3	N.4	N.5
BLOQUE I : PROGRAMACIÓN															
TIC 2.1.1.1. Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.															
TIC 2.1.2.1. Elabora diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos e interrelacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos.															
TIC 2.1.3.1. Elabora programas de mediana complejidad definiendo el flujograma correspondiente y escribiendo al código correspondiente.															
TIC 2.1.3.2. Descompone problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños susceptibles de ser programados como partes separadas.															
TIC 2.1.4.1. Elabora programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación.															
TIC 2.1.5.1. Obtiene el resultado de seguir un programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.															
TIC 2.1.5.2. Optimiza el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración.															
TIC 2.1.6.1. Selecciona elementos de protección software para Internet relacionados con los posibles ataques.															
TIC 2.1.6.2. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando los elementos hardware de protección.															
TIC 2.1.6.3. Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.															
BLOQUE II : PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS.															
TIC 2.2.1.1. Diseña páginas web y blogs con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada.															
TIC 2.2.1.2. Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que ésta se basa.															
TIC 2.2.2.1. Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0															
TIC 2.2.3.1. Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que ésta se basa.															
BLOQUE III: SEGURIDAD															

TIC 2.3.1.1. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos part auna pequeña red considerando tanto los elementos hardware de protección como las herramientas software que permiten proteger la información.																				
N.1 = Nivel 1 (INSUFICIENTE 0-2) N.2 = Nivel 2 (INSUFICIENTE 3-4) N.3 = Nivel 3 (SUFICIENTE 5-6) N.4 = Nivel 4 (NOTABLE 7-8) N.5 = Nivel 5 (SOBRESALIENTE 9-10)																				

PROCEDIMIENTO PARA LA RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES NO SUPERADAS:

- En el Departamento de Tecnología se propone para las evaluaciones no superadas, la entrega de trabajos y un examen de recuperación que se realizará después de la llegada del siguiente trimestre.
- Si aun así, el alumno no consiguiera recuperar, se realizaría la recuperación en Junio, con criterios de igualdad de oportunidad para todos los alumnos.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA:

- **Prueba extraordinaria de Septiembre:** Para los alumnos que les queden el área pendiente en Junio, deberán presentarse a la prueba única de Septiembre, en el que incluirá la entrega de Trabajos y/o ejercicios, con los siguientes criterios:

TRABAJOS----- 40%

EXAMEN-----60%

- **Medidas de recuperación para alumnos con materia pendiente de cursos anteriores:** Los alumnos que están cursando 2º, 3º y 4º Curso de la E.S.O. y le queden las TECNOLOGÍAS de 1º de la E.S.O., harán un trabajo y examen de recuperación que el Jefe de Departamento proporcionará y fechará adecuadamente. El criterio de calificación será:

TRABAJOS----- 40%

EXAMEN-----60%

Los alumnos que estén cursando 4º de E.S.O y les quede pendiente las TECNOLOGÍAS de 3º de E.S.O o la Robótica de 2º harán un trabajo y examen de recuperación que el Jefe de Departamento proporcionará y fechará adecuadamente. El criterio de calificación será:

TRABAJOS----- 40%

EXAMEN-----60%

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN PARA ALUMNOS CON MÁS DEL 30% DE FALTAS DE ASISTENCIA:

Aquellos alumnos que hayan superado el número de faltas determinado por el Reglamento de Régimen Interno del Centro (por ejemplo, 8 horas por evaluación, o 24 horas por curso en el diurno), perderán el derecho a la evaluación continua y podrán optar por un sistema extraordinario de evaluación previsto en el reglamento. Para optar al examen extraordinario de toda la materia será requisito imprescindible la presentación del cuaderno de actividades realizadas a lo largo de todo el curso, y que será corregido por el profesor de dicho grupo.

En caso positivo, el examen extraordinario que deberá de realizar contendrá preguntas de todo el temario, reflejando en la programación e impartido en el curso, y será preparado por el profesor titular del grupo. La nota final resultará de aplicar los criterios de calificación correspondientes.

Aquellos alumnos evaluados negativamente en Junio, deberán presentar en septiembre cumplimentado el cuaderno de actividades y realizar el examen correspondiente que será propuesto por el Departamento, y que versará sobre los contenidos mínimos. Para optar al aprobado deberá sacar una calificación de 5 en dicho examen.

La prueba extraordinaria de septiembre, por su carácter singular, ya que supone la última oportunidad del alumno/a para superar los objetivos del curso, y por las limitaciones a que está supe-
ditada en cuestión de tiempo, presentará una estructura diferente de la evaluación ordinaria.

El apartado Actitudinal queda eliminado y el procedimental sólo será aplicado cuando el profesor lo estime oportuno, por tratarse de algún alumno/a que haya suspendido un número elevado de las pruebas prácticas realizadas durante el curso académico. El aspecto conceptual cobra total importancia, ya sea en forma prueba escrita, o en forma de trabajo a realizar durante el verano. Los criterios de calificación para la prueba extraordinaria de Septiembre serán los siguientes:

1. En el caso de limitarse solamente a un examen escrito, la nota obtenida supondrá el 100% de la nota.

Cuando haya trabajos encomendados, la nota de los mismos supondrá el 40% de la nota y el 60% restante lo supondrá la prueba teórica.

