

TIC 4 ESO

1. Criterios de evaluación para TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN de 4º de E.S.O.

BLOQUE 1: Ética y estética en la interacción en red.

1.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.

- Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales y aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.

1.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.

- Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.

1.3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web

- Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.

BLOQUE 2: Ordenadores, sistemas operativos y redes

2.1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.

- Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.
- Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.

2.2. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.

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

2.3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.

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

2.4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.

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

2.5. Reconocer y analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.

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

BLOQUE 3: Organización, diseño y producción de información digital.

3.1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.

- 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.
- Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.
- Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.

3.2. Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.

- Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones, adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público al que va dirigido.
- Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.

BLOQUE 4: Seguridad informática

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

Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.

- Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.
- Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.

BLOQUE 5: Publicación y difusión de contenidos.

5.1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.

- Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.

5.2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.

- Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales
- Diseña sitios web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.

5.3. Conocer los estándares de publicación y emplearlo en la producción de sitios web y herramientas TIC de carácter social.

- Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona las propias.

2.Procedimientos de evaluación

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

a) Pruebas escritas o exámenes

- Realizando una prueba escrita por cada bloque o tema incluido en la programación.

b) PROYECTOS TÉCNICOS, (maqueta + informe) según los contenidos contemplados en esta programación.

c) Realización de actividades o prácticas informáticas.

- Realizando prácticas en taller con su consiguiente realización de planos, construcción de objetos tecnológicos o realización de informes en relación a los contenidos contemplados en esta programación.
- Realización de prácticas informáticas en ordenador en relación a los contenidos contemplados en esta programación.

d) Observación directa de la actitud del alumno:

- Compañerismo (guarda turno para el uso de herramientas, no grita, respeta las ideas de los demás, coopera con los compañeros,...)
- Atiende las explicaciones del profesor.
- No interrumpe el desarrollo de la clase.
- Esfuerzo e interés.
- Respeto (compañeros, instalaciones, herramientas, profesor).

3. Procedimientos de evaluación para TECNOLOGIA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN de 4º de E.S.O.

Se considera que superan la materia de Informática aquellos alumnos que hayan superado las competencias básicas de acuerdo a lo establecido en la programación.

Para calcular la calificación por evaluaciones se tendrán en cuenta los apartados siguientes con la siguiente ponderación de cada uno de ellos expresada en porcentaje:

CONTROLES O EXÁMENES ESCRITOS, en caso de que se realice alguno	20 %
ACTIVIDADES: Deberes, trabajos, ficheros informáticos, presentaciones...	90 % (70 % si hay exámenes)
ACTITUD EN CLASE	10 %

La calificación final de las evaluaciones resultará de calcular la MEDIA PONDERADA de las calificaciones obtenidas en los cuatro apartados anteriores, ponderando según el porcentaje indicado para cada uno de ellos.

NOTA FINAL con controles =	Controles. 0'2	+	Actividades 0,7	+	Actitud. 0'1
NOTA FINAL sin controles =	Actividades 0'9	+	Actitud. 0'1		

Para calcular la nota de cada uno de los apartados, se hará lo siguiente:

CONTROLES	Se calculará la media aritmética de todos los exámenes que se realicen.
------------------	--

ACTIVIDADES	Valorándose contenidos, orden y limpieza y presentación en el plazo acordado. Media aritmética de las notas de ficheros informáticos, deberes encomendados, trabajos escritos, y actividades propuestas en clase.
--------------------	---

ACTITUD	Para la valoración de hábitos y conductas se tendrá en cuenta: <ul style="list-style-type: none"> - Compañerismo (guarda turno para el uso de herramientas, no grita, respeta las ideas de los demás, coopera con los compañeros,...) - Atiende las explicaciones del profesor. - No interrumpe el desarrollo de la clase. - Esfuerzo e interés. - Respeto (compañeros, instalaciones, herramientas, profesor). - Se valorará el trabajo en equipo.
----------------	---

En los siguientes casos **no se procederá a realizar la media ponderada anterior, resultando una calificación SUSPENSA**:

- Obtención de una **nota inferior a 4** (sobre 10) **en cualquiera de los apartados señalados**

- **No realización de las actividades** propuestas con regularidad. No presentación de alguno de los trabajos obligatorios.

- Si el alumno **abandona la asignatura**, éste perderá el derecho a ser evaluado a través de la evaluación continua, y su nota vendrá dada por un examen de toda la materia que se realizará en septiembre.

El Departamento de Tecnología establece como causas de abandono las siguientes:

- No asistir con regularidad a clase (según el porcentaje acordado por el centro).
- No participar con regularidad en las actividades propuestas en clase.
- No permitir que la clase se desarrolle con normalidad e interrumpir su ritmo con frecuencia.
- No traer el material necesario a clase (libro, cuaderno, bolígrafo,...)
- Entregar exámenes en blanco.

Las actividades para cuya entrega se establezca una fecha de entrega, se calificarán con un máximo de 5 puntos, cuando se presenten fuera de fecha. Podrán no recogerse si no tienen un nivel de calidad mínimo.

Si se observa que un alumno copia durante algún examen, se le calificará con un cero en el mismo.

Si se observa alguna actividad o trabajo copiado de otro alumno (dos trabajos iguales se consideran copiados los dos), de internet o de otro medio, la calificación también será de cero en el mismo.