



Jesuitinas
STELLA MARIS

CRITERIOS WEB 2021-2022

ASIGNATURA Y CURSO: INFORMÁTICA DE 4º DE ESO

ÍNDICE

1. CONTENIDOS	3
2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE- HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN - PONDERACIÓN	5
2.1. CRITERIOS DE EVALUACION - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE - HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN – PONDERACIÓN (DOCENCIA PRESENCIAL).....	5
2.2. CRITERIOS DE EVALUACION - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE - HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN – PONDERACIÓN (CONFINAMIENTO).....	7
3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	8
3.1. CONVOCATORIA ORDINARIA	9
3.2. CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA	9
3.3. EN CASO DE CONFINAMIENTO	9
4. CRITERIOS DE PROMOCIÓN (ESTÁNDARES BÁSICOS)	10

1. CONTENIDOS

BLOQUE 1. ÉTICA Y ESTÉTICA EN LA INTERACCIÓN EN RED

- Entornos virtuales: definición, interacción, hábitos de uso, seguridad.
- Buscadores.
- Descarga e intercambio de información: archivos compartidos en la nube, redes P2P y otras alternativas para el intercambio de documentos.
- Ley de la Propiedad Intelectual.
- Intercambio y publicación de contenido legal.
- Software libre y software privativo.
- Materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución alojados en la web. Identidad digital.
- Suplantación de la identidad en la red, delitos y fraudes.

BLOQUE 2. ORDENADORES, SISTEMAS OPERATIVOS Y REDES

- Hardware y Software. Sistemas propietarios y libres.
- Arquitectura: Concepto clásico y Ley de Moore.
- Unidad Central de Proceso. Memoria principal. Memoria secundaria: estructura física y estructura lógica.
- Dispositivos de almacenamiento. Sistemas de entrada/salida: Periféricos. Clasificación. Periféricos de nueva generación. Buses de comunicación.
- Sistemas operativos: Arquitectura. Funciones. Normas de utilización (licencias). Configuración, administración y monitorización.
- Redes de ordenadores: Tipos. Dispositivos de interconexión. Dispositivos móviles.
- Adaptadores de Red. Software de aplicación: Tipos. Clasificación. Instalación. Uso.

BLOQUE 3. ORGANIZACIÓN, DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN DIGITAL

- Aplicaciones informáticas de escritorio. Tipos y componentes básicos.
- Procesador de textos: utilidades y elementos de diseño y presentación de la información.
- Hojas de cálculo: cálculo y obtención de resultados textuales, numéricos y gráficos.
- Bases de datos: tablas, consultas, formularios y generación de informes.
- Diseño de presentaciones: elementos, animación y transición de diapositivas.
- Dispositivos y programas de adquisición de elementos multimedia: imagen, audio y vídeo.

- Aplicaciones de edición de elementos multimedia: imagen, audio y vídeo. Tipos de formato y herramientas de conversión de los mismos.

Uso de elementos multimedia en la elaboración de presentaciones y producciones.

BLOQUE 4. SEGURIDAD INFORMÁTICA

- Principios de la seguridad informática. Seguridad activa y pasiva. Seguridad física y lógica. Seguridad de contraseñas.
- Actualización de sistemas operativos y aplicaciones.
- Copias de seguridad.
- Software malicioso, herramientas antimalware y antivirus, protección y desinfección.
- Cortafuegos. Seguridad en redes inalámbricas. Ciberseguridad. Criptografía. Seguridad en redes sociales, acoso y convivencia en la red. Certificados digitales.
- Agencia Española de Protección de Datos.

BLOQUE 5. PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS

- Visión general de Internet.
- Web 2.0: características, servicios, tecnologías, licencias y ejemplos.
- Plataformas de trabajo colaborativo: ofimática, repositorios de fotografías y marcadores sociales.
- Diseño y desarrollo de páginas web: Lenguaje de marcas de hipertexto (HTML), estructura, etiquetas y atributos, formularios, multimedia y gráficos. Hoja de estilo en cascada (CSS). Accesibilidad y usabilidad (estándares). Herramientas de diseño web. Gestores de contenidos.
- Elaboración y difusión de contenidos web: imágenes, audio, geolocalización, vídeos, sindicación de contenidos y alojamiento.

BLOQUE 6. INTERNET, REDES SOCIALES, HIPERCONEXIÓN

- Internet: Arquitectura TCP/IP. Capa de enlace de datos. Capa de Internet. Capa de Transporte. Capa de Aplicación. Protocolo de Internet (IP). Modelo Cliente/Servidor. Protocolo de Control de la Transmisión (TCP). Sistema de Nombres de Dominio (DNS). Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP).
- Servicios: World Wide Web, email, voz y video. Buscadores. Posicionamiento. Configuración de ordenadores y dispositivos en red. Resolución de incidencias básicas.
- Redes sociales: evolución, características y tipos.
- Canales de distribución de contenidos multimedia.
- Acceso a servicios de administración electrónica y comercio electrónico.

2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE- HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN - PONDERACIÓN

2.1. CRITERIOS DE EVALUACION - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE - HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN – PONDERACIÓN (DOCENCIA PRESENCIAL)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
BLOQUE 1. ÉTICA Y ESTÉTICA EN LA INTERACCIÓN EN RED			
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.	Actividades Observación en el aula
		1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.	
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.	Actividades Observación en el aula
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.	Actividades Observación en el aula
		3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.	
BLOQUE 2. ORDENADORES, SISTEMAS OPERATIVOS Y REDES			
1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.	1	1.1. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.	Actividades Observación en el aula
	1	1.2. Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.	
2. Gestionar la instalación y eliminación de <i>software</i> de propósito general.	1	2.1. Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.	Actividades Observación en el aula
3. Utilizar <i>software</i> de comunicación entre equipos y sistemas.	1	3.1. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.	Actividades Observación en el aula
4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.	1	4.1. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.	Actividades Observación en el aula
5. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.	1	5.1. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.	Actividades Observación en el aula
BLOQUE 3. ORGANIZACIÓN, DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN DIGITAL			
1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.	1	1.1. Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras	Actividades Observación en el aula

		<p>posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa.</p> <p>1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.</p> <p>1.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.</p>	
2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.	1	<p>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.</p> <p>2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y vídeo y mediante <i>software</i> específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.</p>	<p>Actividades</p> <p>Observación en el aula</p>
BLOQUE 4. SEGURIDAD INFORMÁTICA			
1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	1	<p>1.1. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.</p> <p>1.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.</p> <p>1.3. Describe la importancia de la actualización del <i>software</i>, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.</p>	<p>Actividades</p> <p>Observación en el aula</p>
2. Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad.	1		<p>Actividades</p> <p>Observación en el aula</p>
BLOQUE 5. PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS			
1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.	1	1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.	<p>Actividades</p> <p>Observación en el aula</p>
2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.	1	<p>2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.</p> <p>2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.</p>	<p>Actividades</p> <p>Observación en el aula</p>
3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.	1	3.1. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.	<p>Actividades</p> <p>Observación en el aula</p>
BLOQUE 6. INTERNET, REDES SOCIALES, HIPERCONEXIÓN			
1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.	1	<p>1.1. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.</p> <p>1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.</p> <p>1.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.</p>	<p>Actividades</p> <p>Observación en el aula</p>
2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.	1	2.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.	<p>Actividades</p> <p>Observación en el aula</p>
3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y vídeo.	1	3.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.	<p>Actividades</p> <p>Observación en el aula</p>
4. Conocer el funcionamiento de Internet, identificando sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados.	1		<p>Actividades</p> <p>Observación en el aula</p>

2.2. CRITERIOS DE EVALUACION - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE - HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN – PONDERACIÓN (CONFINAMIENTO)

En caso de confinamiento se mantienen los criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, herramientas de evaluación y ponderación, puesto que la asignatura cuenta con todos los materiales necesarios para el seguimiento de la misma en formatos digitales y multimedia disponibles para los alumnos/as

La carga lectiva será decidida por la dirección del centro de forma colegiada.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
BLOQUE 1. ÉTICA Y ESTÉTICA EN LA INTERACCIÓN EN RED			
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.	Actividades Observación en el aula
		1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.	
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.	Actividades Observación en el aula
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.	Actividades Observación en el aula
		3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.	
BLOQUE 2. ORDENADORES, SISTEMAS OPERATIVOS Y REDES			
1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.	1	1.1. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.	Actividades Observación en el aula
	1	1.2. Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.	
4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.	1	4.1. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.	Actividades Observación en el aula
5. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.	1	5.1. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.	Actividades Observación en el aula
BLOQUE 3. ORGANIZACIÓN, DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN DIGITAL			
1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.	1	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.	Actividades Observación en el aula
		1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.	

		1.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.	
2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.	1	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.	Actividades Observación en el aula
		2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y vídeo y mediante <i>software</i> específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.	
BLOQUE 4. SEGURIDAD INFORMÁTICA			
1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	1	1.1. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.	Actividades Observación en el aula
		1.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.	
		1.3. Describe la importancia de la actualización del <i>software</i> , el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.	
2. Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad.	1		Actividades Observación en el aula
BLOQUE 5. PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS			
1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.	1	1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.	Actividades Observación en el aula
BLOQUE 6. INTERNET, REDES SOCIALES, HIPERCONEXIÓN			
1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.	1	1.1. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.	Actividades Observación en el aula
		1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.	
		1.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.	
2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.	1	2.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.	Actividades Observación en el aula
3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y vídeo.	1	3.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.	Actividades Observación en el aula
4. Conocer el funcionamiento de Internet, identificando sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados.	1		Actividades Observación en el aula

3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se establecen los siguientes criterios:

- A. Notas de clase: 20%.
- B. Prácticas y exámenes: 80%.

CRITERIOS WEB 2021-2022

ASIGNATURA Y CURSO: INFORMÁTICA DE 4º DE ESO

Se tendrá en cuenta:

1. Presentación de cuadernos, trabajos y exámenes

Se tendrá muy en cuenta: márgenes, sangrías, signos de puntuación, ortografía y diseño.

2. Observación directa de la actitud.

colaboración, trabajo en equipo, atención, puntualidad, cuidado del material.

3.1. CONVOCATORIA ORDINARIA

Para los alumnos/as que no hayan aprobado alguna evaluación, se les realizará un examen extra en cada trimestre para ver si van superando los objetivos. El de la tercera evaluación coincidirá con los exámenes finales Si los objetivos no son superados por trimestres, se examinarán de las evaluaciones negativas a final de curso.

El alumno/a que desee mejorar su nota final podrá hacerlo presentándose a un examen extra que coincidirá con el examen final. La nota final de esta evaluación, será calculada teniendo en cuenta la nota de dicho examen y la nota media del curso.

3.2. CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

El alumno/a que tenga alguna evaluación un superada deberá presentarse a dicha/s evaluación/es en convocatoria extraordinaria. Para hacer media, las tres evaluaciones deberán estar aprobadas.

3.3. EN CASO DE CONFINAMIENTO

Se establecen los siguientes criterios:

Prácticas y exámenes: 100%.

4. CRITERIOS DE PROMOCIÓN (ESTÁNDARES BÁSICOS)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

BLOQUE 1. ÉTICA Y ESTÉTICA EN LA INTERACCIÓN EN RED

1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.
2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.
3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.

BLOQUE 2. ORDENADORES, SISTEMAS OPERATIVOS Y REDES

1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.
4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.
5. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.

BLOQUE 3. ORGANIZACIÓN, DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN DIGITAL

1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.
2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.

BLOQUE 4. SEGURIDAD INFORMÁTICA

1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.
2. Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad.

BLOQUE 5. PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS

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

BLOQUE 6. INTERNET, REDES SOCIALES, HIPERCONEXIÓN

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