

Departamento de Tecnología

PROGRAMACIÓN DOCENTE. EXTRACTO CURSO 2018/19

IES Poeta Julián Andúgar. Santomera. Murcia
Jefe de Departamento: Sergio Lino Ferrández Gil
Octubre de 2018



ÍNDICE

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA	4
TECNOLOGÍA.....	4
TECNOLOGÍA 1º DE ESO	4
RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, COEFICIENTES DE LOS ESTÁNDARES Y LOS INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN.....	5
SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES FORMATIVAS	8
ALUMNOS Y ALUMNAS DE 2º ESO QUE NO HAN SUPERADO TECNOLOGÍAS DE 1º ESO	9
TECNOLOGÍA 3º DE ESO	10
RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, COEFICIENTES DE LOS ESTÁNDARES Y LOS INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN.....	11
SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES FORMATIVAS	14
ALUMNOS Y ALUMNAS DE 3º ESO QUE NO HAN SUPERADO TECNOLOGÍAS DE 1º ESO	15
ALUMNOS Y ALUMNAS DE 4º DE ESO QUE NO HAN SUPERADO TECNOLOGÍAS DE 3º DE ESO.....	15
TECNOLOGÍA 4º DE ESO	17
RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, COEFICIENTES DE LOS ESTÁNDARES Y LOS INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN.....	18
SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES FORMATIVAS	25
INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN 1º DE ESO	26
RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, COEFICIENTES DE LOS ESTÁNDARES Y LOS INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN.....	27
SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES FORMATIVAS	33
ALUMNOS Y ALUMNAS DE 2º ESO QUE NO HAN SUPERADO INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN DE 1º ESO	34
ROBÓTICA 2º DE ESO	35
RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, COEFICIENTES DE LOS ESTÁNDARES Y LOS INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN.....	36
SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES FORMATIVAS	39
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN 4º ESO .	40
RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE	



APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, COEFICIENTES DE LOS ESTÁNDARES Y LOS INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN.....	41
SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES FORMATIVAS	49
PROCEDIMIENTOS Y PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE SEPTIEMBRE Y PARA ALUMNOS MAYORES DE 18 AÑOS QUE CUMPLAN LOS REQUISITOS PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE ESO.	50
CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN CASO DE PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA	50
BACHILLERATO	51
TECNOLOGÍA INDUSTRIAL.....	51
ALUMNOS QUE TIENEN PENDIENTE LA ASIGNATURA TECNOLOGÍA INDUSTRIAL I.....	51
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN I.....	52
RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, COEFICIENTES DE LOS ESTÁNDARES Y LOS INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN.....	53
SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES FORMATIVAS	60
ALUMNOS QUE TIENEN PENDIENTE LA MATERIA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN DE 1º DE BACHILLERATO	61
IMAGEN Y SONIDO 2º DE BACHILLERATO	62
RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, COEFICIENTES DE LOS ESTÁNDARES Y LOS INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	63
SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES FORMATIVAS	79
PROCEDIMIENTOS Y PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE SEPTIEMBRE Y PARA EL CASO DE PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA DEL ALUMNADO DE BACHILLERATO.....	80



EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

TECNOLOGÍA

Bloques de contenidos

Los contenidos de Tecnología en primer curso de Educación Secundaria Obligatoria han estructurado en tres grandes bloques:

- **Bloque 1, Proceso de resolución de problemas tecnológicos**
- **Bloque 2, Expresión y comunicación técnica**
- **Bloque 3, Materiales de uso técnico**
- **Bloque 4, Estructuras**
- **Bloque 5, Tecnologías de la información y la comunicación**

Los contenidos de Tecnología en tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria han estructurado en tres grandes bloques:

- **Bloque 1, Expresión y comunicación técnica**
- **Bloque 2, Mecanismos: máquinas y sistemas**
- **Bloque 3, Tecnologías de la información y la comunicación**

TECNOLOGÍA 1º DE ESO

Según el decreto de currículo 220 de la Región de Murcia del 2015 para la asignatura de Tecnología en primero de ESO vamos a relacionar los contenidos, los estándares de aprendizaje con sus competencias, así como los pesos por estándar y los instrumentos para evaluarlos.

RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, COEFICIENTES DE LOS ESTÁNDARES Y LOS INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN.

TECNOLOGÍA 1º ESO										
CONTENIDOS BLOQUE 1	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<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	Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.	CMCT	1			✓	TRABAJOS (HASTA 100 %)
	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.	2.1	Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo.	CMCT	0,714			✓	TRABAJOS (HASTA 100 %)
CONTENIDOS BLOQUE 2	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN



<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.	1.1	Interpreta croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.	CMCT	1		✓	✓	TRABAJOS (HASTA 50 %) PRÁCTICAS (HASTA 50 %)
CONTENIDOS BLOQUE 3	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<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.	1.1	Describe las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades.	CMCT	1	✓			PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
			1.2	Explica cómo se pueden identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.	CMCT	0,714	✓			PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
	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.	2.1	Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.	CMCT	0,714		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) PRÁCTICAS (HASTA 50 %)
			2.2	Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.	CMCT	0,714		✓		TRABAJOS (HASTA 100 %)
CONTENIDOS BLOQUE 4	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN



<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.	1.1	Describe apoyándote en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de estructura.	CMCT CDIG	1		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
			1.2	Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura.	CMCT	0,714		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) PRÁCTICAS (HASTA 50 %)
CONTENIDOS BLOQUE 5	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1º EVAL	2º EVAL	3º EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<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 web, entre otros. 	1	Distinguir las partes operativas de un equipo informático.	1.1	Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave.	CMCT CDIG	1	✓			PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
			1.2	Instala y maneja programas y software básicos.	CMCT CDIG	0,714	✓			PRÁCTICAS (HASTA 100 %)
			1.3	Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.	CMCT CDIG	0,714	✓			PRÁCTICAS (HASTA 100 %)

Nota: En caso de no realizar trabajos, prácticas o ejercicios de libreta para un estándar que lo requiera y solo se realice prueba escrita, ésta valdrá hasta el 100% de la calificación de ese estándar. Igualmente, si no se realiza prueba escrita y solo se contemplan trabajos, prácticas y libreta, éstos tendrán un valor de hasta el 100% en ese estándar.

CÓDIGOS DE COMPETENCIA: CL: Competencia Lingüística; CMCT: Competencia Matemática y Competencias en Ciencia y Tecnología; CDIG: Competencia Digital; AA: Aprender a Aprender; SIEE: Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor; CSC: Competencias Sociales y Cívicas; CEC: Conciencia y Expresiones culturales.

**SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES FORMATIVAS**

CÓDIGO	TÍTULO	FECHA INICIO	FECHA FIN	SESIONES PREVISTAS
PRIMERA EVALUACIÓN				
UF1	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	17/09/18	9/11/18	14
UF2	MATERIALES DE USO TÉCNICO	12/11/18	7/12/18	8
SEGUNDA EVALUACIÓN				
UF2	MATERIALES DE USO TÉCNICO	10/12/18	11/1/19	6
UF3	ESTRUCTURAS	14/01/19	8/02/19	8
UF4	EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN TÉCNICA	11/02/19	8/03/19	8
TERCERA EVALUACIÓN				
UF4	EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN TÉCNICA	11/3/19	12/4/19	8
UF5	PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	29/4/19	14/6/19	14



ALUMNOS Y ALUMNAS DE 2º ESO QUE NO HAN SUPERADO TECNOLOGÍAS DE 1º ESO

Los alumnos que están matriculados en 2º de ESO y tengan pendiente Tecnología de 1º de ESO, estarán sujetos a la siguiente programación:

El alumno o alumna deberá entregar un cuaderno de ejercicios cada trimestre correctamente completado y en la fecha indicada según queda reflejado a continuación. Los ejercicios de estos cuadernos se calificarán en base a los criterios establecidos en la programación del curso de 1º de ESO, y su valor será de hasta el 100% de la nota final. Para superar la materia de Tecnología deberá obtener una calificación mínima de 5 puntos sobre 10 en cada cuaderno de ejercicios.

CUADERNO DE EJERCICIOS DE RECUPERACIÓN Nº 1

- Fecha límite de entrega, **3 de diciembre de 2018**

CUADERNO DE EJERCICIOS DE RECUPERACIÓN Nº 2

- Fecha límite de entrega, **1 de marzo de 2019**

CUADERNO DE EJERCICIOS DE RECUPERACIÓN Nº 3

- Fecha límite de entrega, **24 de mayo de 2019**

Para los alumnos y alumnas que no entreguen o no superen la nota mínima de los trabajos solicitados anteriormente, tienen la posibilidad de superar el área pendiente de 1º de ESO mediante una prueba objetiva sobre los contenidos y en base a los criterios establecidos en la programación del curso 1º de ESO que se realizará en mayo. Para superar la materia de Tecnología deberá obtener una calificación mínima de 5 puntos sobre 10 en dicha prueba.



TECNOLOGÍA 3º DE ESO

Según el decreto de currículo 220 de la Región de Murcia del 2015 para la asignatura de Tecnología en tercero de ESO vamos a relacionar los contenidos, los estándares de aprendizaje con sus competencias, así como los pesos por estándar y los instrumentos para evaluarlos.

RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, COEFICIENTES DE LOS ESTÁNDARES Y LOS INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN.

TECNOLOGÍA 3º ESO										
CONTENIDOS BLOQUE 1	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<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. 	1	Representar objetos mediante vistas y perspectivas aplicando criterios de normalización y escalas.	1.1	Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala.	CMCT	2,754	✓			PRUEBA ESCRITA (HASTA 60 %) TRABAJOS, LIBRETA (HASTA 40 %)
	2	Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.	2.1	Produce los documentos necesarios relacionados con un prototipo empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.	CMCT CDIG	0,444	✓			TRABAJO ORDENADOR (HASTA 70 %) OBSERVACIÓN (HASTA 30 %)
CONTENIDOS BLOQUE 2	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<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 	1	Observar y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura.	1.1	Describe mediante información escrita y gráfica cómo transforman el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos.	CMCT	0,8		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 60 %) TRABAJOS, LIBRETA (HASTA 40 %)
			1.2	Calcula la relación de transmisión de distintos elementos mecánicos como las poleas y los engranajes.	CMCT	0,826		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 60 %) TRABAJOS, LIBRETA (HASTA 40 %)

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.			1.3	Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico.	CMCT	0,222		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 60 %) TRABAJOS, LIBRETA (HASTA 40 %)
			1.4	Simula mediante software específico y mediante simbología normalizada circuitos mecánicos.	CMCT CDIG	0,222		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 60 %) TRABAJOS, LIBRETA (HASTA 40 %)
	2	Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.	2.1	Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión.	CMCT	0,222		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 100 %)
			2.2	Utiliza las magnitudes eléctricas básicas.		1		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 100 %)
			2.3	Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y experimenta con los elementos que los configuran.	CMCT CDIG	0,222		✓		TRABAJO ORDENADOR (HASTA 60 %) OBSERVACIÓN (HASTA 40 %)
	3	Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.	3.1	Manipula los instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas de circuitos básicos.	CMCT	0,222		✓		OBSERVACIÓN (HASTA 100 %)
4	Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales.	4.1	Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores.	CMCT	0,622		✓		PROYECTO (HASTA 60 %) OBSERVACIÓN (HASTA 40 %)	
CONTENIDOS BLOQUE 3	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN

<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.	1.1	Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información.	CMCT CDIG	1		✓	TRABAJO ORDENADOR (HASTA 100 %)
			1.2	Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.	CMCT CDIG	1		✓	TRABAJO ORDENADOR (HASTA 100 %)
	2	Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.	2.1	Elabora proyectos técnicos con equipos informáticos, y es capaz de presentarlos y difundirlos.	CMCT CDIG	0,444		✓	TRABAJO ORDENADOR (HASTA 100 %)

Nota: En caso de no realizar trabajos, prácticas o ejercicios de libreta para un estándar que lo requiera y solo se realice prueba escrita, ésta valdrá hasta el 100% de la calificación de ese estándar. Igualmente, si no se realiza prueba escrita y solo se contemplan trabajos, prácticas y libreta, éstos tendrán un valor de hasta el 100% en ese estándar.

CÓDIGOS DE COMPETENCIA: CL: Competencia Lingüística; CMCT: Competencia Matemática y Competencias en Ciencia y Tecnología; CDIG: Competencia Digital; AA: Aprender a Aprender; SIEE: Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor; CSC: Competencias Sociales y Cívicas; CEC: Conciencia y Expresiones culturales

**SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES FORMATIVAS**

CÓDIGO	TÍTULO	FECHA INICIO	FECHA FIN	SESIONES PREVISTAS
PRIMERA EVALUACIÓN				
UF1	EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN TÉCNICA	17/09/18	7/12/18	22
SEGUNDA EVALUACIÓN				
UF2	MECANISMOS	10/12/18	25/01/19	10
UF3	ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA	29/01/19	8/03/19	12
TERCERA EVALUACIÓN				
UF4	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	11/04/19	14/06/19	20



ALUMNOS Y ALUMNAS DE 3º ESO QUE NO HAN SUPERADO TECNOLOGÍAS DE 1º ESO

Los alumnos y alumnas que están matriculados en 3º de ESO y tengan pendiente Tecnología de 1º de ESO, estarán sujetos a la siguiente programación:

El alumno o alumna deberá entregar un cuaderno de ejercicios cada trimestre correctamente completado y en la fecha indicada según queda reflejado a continuación. Los ejercicios de estos cuadernos se calificarán en base a los criterios establecidos en la programación del curso de 1º de ESO, y su valor será de hasta el 100% de la nota final. Para superar la materia de Tecnología deberá obtener una calificación mínima de 5 puntos sobre 10 en cada cuaderno de ejercicios.

CUADERNO DE EJERCICIOS DE RECUPERACIÓN Nº 1

- Fecha límite de entrega, **3 de diciembre de 2018**

CUADERNO DE EJERCICIOS DE RECUPERACIÓN Nº 2

- Fecha límite de entrega, **1 de marzo de 2019**

CUADERNO DE EJERCICIOS DE RECUPERACIÓN Nº 3

- Fecha límite de entrega, **24 de mayo de 2019**

Para los alumnos y alumnas que no entreguen o no superen la nota mínima de los trabajos solicitados anteriormente, tienen la posibilidad de superar el área pendiente de 1º de ESO mediante una prueba objetiva sobre los contenidos y en base a los criterios establecidos en la programación del curso 1º de ESO que se realizará en mayo. Para superar la materia de Tecnología deberá obtener una calificación mínima de 5 puntos sobre 10 en dicha prueba.

ALUMNOS Y ALUMNAS DE 4º DE ESO QUE NO HAN SUPERADO TECNOLOGÍAS DE 3º DE ESO

Los alumnos y alumnas que están matriculados en 4º de ESO y tengan pendiente la Tecnología de 3º ESO, estarán sujetos a la siguiente programación, con la entrega en la fecha indicada de los siguientes trabajos y ejercicios, que se calificarán en base a los criterios establecidos en la programación del curso 3º de ESO, y su valor será de hasta el 100% de la nota final. Para superar la materia de Tecnología deberá obtener una calificación mínima de 5 puntos sobre 10 en cada trabajo propuesto.

CUADERNO DE EJERCICIOS DE RECUPERACIÓN Nº 1

- Fecha límite de entrega, **3 de diciembre de 2018**

CUADERNO DE EJERCICIOS DE RECUPERACIÓN Nº 2



- Fecha límite de entrega, **1 de marzo de 2019**

CUADERNO DE EJERCICIOS DE RECUPERACIÓN N° 3

- Fecha límite de entrega, **24 de mayo de 2019**

Para los alumnos y alumnas que no entreguen o no superen la nota mínima de los trabajos solicitados anteriormente, tienen la posibilidad de superar el área pendiente de 3º de ESO mediante una prueba objetiva sobre los contenidos y en base a los criterios establecidos en la programación del curso 3º de ESO que se realizará en mayo. Para superar la materia de Tecnología deberá obtener una calificación mínima de 5 puntos sobre 10 en dicha prueba.



TECNOLOGÍA 4º DE ESO

Bloques de contenido

Los contenidos se han estructurado en seis grandes bloques:

- **Bloque 1, Tecnologías de la información y de la comunicación**
- **Bloque 2, Instalaciones en viviendas**
- **Bloque 3, Electrónica**
- **Bloque 4, Control y robótica**
- **Bloque 5, Neumática e hidráulica**
- **Bloque 6, Tecnología y sociedad**

Contenidos, Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje evaluables

Según el decreto de currículo 220 de la Región de Murcia del 2015 para la asignatura de Tecnología en cuarto de ESO vamos a relacionar los contenidos, los estándares de aprendizaje con sus competencias, así como los pesos por estándar y los instrumentos para evaluarlos.

RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, COEFICIENTES DE LOS ESTÁNDARES Y LOS INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN.

TECNOLOGÍA 4º ESO										
CONTENIDOS BLOQUE 1	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<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	Describe los elementos y sistemas fundamentales que se utilizan en la comunicación alámbrica e inalámbrica.	CMCT CDIG	0,323			✓	PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA 30%)
			1.2	Describe las formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.	CMCT CDIG	0,323			✓	PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA 30%)
	2	Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.	2.1	Localiza, intercambia y publica información a través de Internet empleando servicios de localización, comunicación intergrupales y gestores de transmisión de sonido, imagen y datos.	CMCT CDIG	0,323			✓	PRÁCTICAS (100%)
			2.2	Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.	CMCT CDIG	0,323			✓	PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA 30%)
	3	Elaborar sencillos programas informáticos.	3.1	Desarrolla un sencillo programa informático para resolver problemas utilizando un lenguaje de programación.	CMCT CDIG	0,323			✓	PRÁCTICAS (100%)



	4	Utilizar equipos informáticos.	4.1	Utiliza el ordenador como herramienta de adquisición e interpretación de datos, y como realimentación de otros procesos con los datos obtenidos.	CDIG CMCT	0,323			✓	PRÁCTICAS (100%)
CONTENIDOS BLOQUE 2	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Instalaciones características: instalación eléctrica, instalación de 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.	1.1	Diferencia las instalaciones típicas en una vivienda.	CMCT	0,323	✓			PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA 30%)
			1.2	Interpreta y maneja simbología de instalaciones eléctricas, calefacción, suministro de agua y saneamiento, aire acondicionado y gas.	CMCT	0,323	✓			PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA 30%)
	2	Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada.	2.1	Diseña con ayuda de software instalaciones para una vivienda tipo con criterios de eficiencia energética.	CMCT CDIG	0,323	✓			PRÁCTICAS (100%)
	3	Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético.	3.1	Realiza montajes sencillos y experimenta y analiza su funcionamiento.	CMCT	0,323	✓			PRÁCTICAS (100%)

CONTENIDOS BLOQUE 3	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
	4	Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético.	4.1	Propone medidas de reducción del consumo energético de una vivienda.	CMCT	0,323	✓			PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA 30%)
<ul style="list-style-type: none"> • Electrónica analógica. • 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. • Componentes básicos. 	1	Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales.	1.1	Describe el funcionamiento de un circuito electrónico formado por componentes elementales	CMCT	0,323		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA 30%)
			1.2	Explica las características y funciones de componentes básicos: resistor, condensador, diodo y transistor.	CMCT	0,323		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA 30%)
	2	Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada.	2.1	Emplea simuladores para el diseño y análisis de circuitos analógicos básicos, empleando simbología adecuada.	CMCT CDIG	0,323		✓		PRÁCTICAS (100%)
	3	Experimentar con el montaje de circuitos elementales y aplicarlos en el proceso tecnológico.	3.1	Realiza el montaje de circuitos electrónicos básicos diseñados previamente.	CMCT	0,323		✓		PRÁCTICAS (100%)
	4	Realizar operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole en	4.1	Realiza operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole.	CMCT	0,323		✓		PRÁCTICAS (100%)

		la resolución de problemas tecnológicos sencillos.	4.2	Relaciona planteamientos lógicos con procesos técnicos.	CMCT	0,323		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA30%)
	5	Resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.	5.1	Resuelve mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.	CMCT	0,323		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA30%)
	6	Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes.	6.1	Analiza sistemas automáticos, describiendo sus componentes.	CMCT	0,323		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA30%)
	7	Montar circuitos sencillos.	7.1	Monta circuitos sencillos.	CMCT	0,323		✓		PRÁCTICAS (100%)
CONTENIDOS BLOQUE 4	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1º EVAL	2º EVAL	3º EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<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 programación y control. 	1	Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes.	1.1	Analiza el funcionamiento de automatismos en diferentes dispositivos técnicos habituales, diferenciando entre lazo abierto y cerrado.	CMCT CDIG	0,323		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA30%)
	2	Montar automatismos sencillos.	2.1	Representa y monta automatismos sencillos.	CMCT CDIG	0,323		✓		PRÁCTICAS (100%)

<ul style="list-style-type: none"> Lenguajes básicos de programación. Aplicación de tarjetas controladoras en la experimentación con prototipos diseñados. 	3	Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma.	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.	CMCT CDIG	0,323		✓		PRÁCTICAS (100%)
CONTENIDOS BLOQUE 5	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<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.	1.1	Describe las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.	CMCT	0,323			✓	PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA 30%)
	2	Identificar y describir las características y funcionamiento de este tipo de sistemas.	2.1	Identifica y describe las características y funcionamiento de este tipo de sistemas.	CMCT	0,323			✓	PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA 30%)
	3	Conocer y manejar con soltura la simbología necesaria para representar circuitos.	3.1	Emplea la simbología y nomenclatura para representar circuitos cuya finalidad es la de resolver un problema tecnológico.	CMCT	0,323			✓	PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA 30%)

	4	Experimentar con dispositivos neumáticos y simuladores informáticos.	4.1	Realiza montajes de circuitos sencillos neumáticos e hidráulicos bien con componentes reales o mediante simulación.	CMCT CDIG	0,323			✓	PRÁCTICAS (100%)
CONTENIDOS BLOQUE 6	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1º EVAL	2º EVAL	3º EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<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 en los productos industriales. • Aprovechamiento de materias primas y recursos naturales. • Adquisición de hábitos que potencien el desarrollo sostenible. 	1	Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia.	1.1	Identifica los cambios tecnológicos más importantes que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad.	CMCT	0,323	✓			PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA30%)
	2	Analizar objetos técnicos y tecnológicos mediante el análisis de objetos.	2.1	Analiza objetos técnicos y su relación con el entorno, interpretando su función histórica y la evolución tecnológica.	CMCT	0,323	✓			PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA30%)
	3	Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día.	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.	CMCT	0,323	✓			PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA30%)

			3.2	Interpreta las modificaciones tecnológicas, económicas y sociales en cada periodo histórico ayudándose de documentación escrita y digital.	CMCT CDIG	0,323	✓				PRUEBA ESCRITA (HASTA 70%), TRABAJOS Y LIBRETA (HASTA 30%)
--	--	--	-----	--	--------------	-------	---	--	--	--	--

Nota: En caso de no realizar trabajos, prácticas o ejercicios de libreta para un estándar que lo requiera y solo se realice prueba escrita, ésta valdrá hasta el 100% de la calificación de ese estándar. Igualmente, si no se realiza prueba escrita y solo se contemplan trabajos, prácticas y libreta, éstos tendrán un valor de hasta el 100% en ese estándar.

CÓDIGOS DE COMPETENCIA: CL: Competencia Lingüística; CMCT: Competencia Matemática y Competencias en Ciencia y Tecnología; CDIG: Competencia Digital; AA: Aprender a Aprender; SIEE: Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor; CSC: Competencias Sociales y Cívicas; CEC: Conciencia y Expresiones culturales.

**SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES FORMATIVAS**

CÓDIGO	TÍTULO	FECHA INICIO	FECHA FIN	SESIONES PREVISTAS
PRIMERA EVALUACIÓN				
UF1	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	17/09/18	24/10/18	16
UF2	INSTALACIONES EN VIVIENDAS	25/10/18	14/12/18	22
SEGUNDA EVALUACIÓN				
UF3	ELECTRÓNICA	17/01/18	1/02/19	15
UF4	CONTROL Y ROBÓTICA	4/02/19	15/03/19	18
TERCERA EVALUACIÓN				
UF5	NEUMÁTICA E HIDRÁULICA	18/03/19	17/05/19	21
UF6	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD	20/05/19	7/06/19	9



INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN 1º DE ESO

Bloques de contenido

La materia de Iniciación a la Investigación se estructura en torno a tres bloques de contenido comunes a los tres cursos en los que se podrá cursar la materia:

- **Bloque 1, Fundamentos de la investigación**
- **Bloque 2, Tratamiento de la información**
- **Bloque 3, Difusión de la investigación**

Contenidos, Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje evaluables

Según el decreto de currículo 220 de la Región de Murcia del 2015 para la asignatura de Iniciación a la Investigación en primero de ESO vamos a relacionar los contenidos, los estándares de aprendizaje con sus competencias, así como los pesos por estándar y los instrumentos para evaluarlos.

RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, COEFICIENTES DE LOS ESTÁNDARES Y LOS INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN.

INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN. TECNOLOGÍA										
CONTENIDOS BLOQUE I	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de la investigación: argumento deductivo. La ciencia. El conocimiento racional. • Elección del tema. • Planteamiento del problema y descripción. • Literatura previa o estado de la cuestión. • Fuentes del problema: primarias y secundarias. • Elección de método y técnica. Diseño. Métodos documentales. • Trabajos bibliográficos. Trabajos de recreación. Apartados. • Planificación: diario. Plazos. 	1.	Conocer y aplicar procedimientos propios del método de científico utilizado en la resolución de problemas.	1.1	Muestra iniciativa para emprender tareas de investigación.	AA CMCT SIEE	0.27	✓	✓	✓	OBSERVACIÓN (HASTA 100 %)
			1.2	Conoce los fundamentos y procedimientos del método científico.	AA CMCT	0.27	✓			PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
			1.3	Justifica el planteamiento del problema.	AA CMCT	0.27	✓			PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
	2.	Planificar la realización de las tareas propias de la labor de investigación, mostrando rigor.	2.1	Participa con rigor en las pautas y reglas que organizan la tarea investigadora.	CMCT SIEE	0.27	✓	✓	✓	TRABAJOS (HASTA 50 %) OBSERVACIÓN (HASTA 50 %)
			2.2	Específica y planifica las tareas a conseguir.	AA CMCT	0.27	✓			PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
	3	Participar de forma activa en la	3.1	Participa de forma activa en trabajos en grupo.	AA CSC	0.27	✓	✓	✓	OBSERVACIÓN (HASTA 100 %)



<ul style="list-style-type: none"> Evaluación y autoevaluación: elaboración de diversas escalas, rúbricas, documentos de control y registro. 		realización de los trabajos de investigación, individuales o en grupo, entendiendo la labor de investigación como la suma de esfuerzos colectivos para lograr un resultado final.	3.2	Colabora con responsabilidad para lograr un objetivo común.	CSC	0.27	✓	✓	✓	TRABAJOS (HASTA 50 %) OBSERVACIÓN (HASTA 50 %)
	4	Conocer y aplicar los procedimientos propios del método de investigación utilizado y su adecuación al tema objeto de estudio.	4.1	Aplica correctamente el método utilizado.	AA CMCT	0.27	✓			PRÁCTICAS (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
			4.2	Domina el proceso y análisis de datos.	AA CMCT	0.27	✓			PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
			4.3	Utiliza las herramientas de búsqueda de la biblioteca.	CDIG CMCT	0.27	✓			PRÁCTICAS (HASTA 50 %) OBSERVACIÓN (HASTA 50 %)
			4.4	Selecciona adecuadamente la información de acuerdo con el diseño planteado.	AA CL CMCT	0.27	✓	✓	✓	TRABAJOS (HASTA 100 %)
CONTENIDOS BLOQUE 2	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Selección de temas de investigación. Relación y jerarquización de ideas: esquemas, mapas conceptuales, organizadores gráficos, etc. 	1.	Plantear, elegir y seleccionar un tema de interés.	1.1	Plantea temas sobre los que investigar.	CMCT SIEE	0.27	✓	✓	✓	PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
			1.2	Elige un tema que desea investigar basado en un criterio personal.	SIEE	0.27	✓	✓	✓	PRÁCTICAS (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)



<ul style="list-style-type: none"> • Recogida de información. • Sistemas de referencia bibliográfica. • Ficha bibliográfica. • Ficha de lectura. Ç • Uso y manejo de fuentes. • Derechos y Licencias. Licencias CreativeCommons. • Procesador de textos. • Hojas de cálculo. • Tablas de datos. • Gráficas de datos. • Herramientas colaborativas para el tratamiento de la información en la nube. 	2	Tratar información adecuadamente para elaborar informes, trabajos e investigaciones relativas a tareas o proyectos.	1.3	Maneja información diversa relativa al proyecto o tarea objeto de estudio.	CL CMCT	0.27	✓	✓	✓	PRÁCTICAS (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
	3	Seleccionar y contrastar diferentes fuentes de información.	3.1	Selecciona la información buscada.	AA CL CMCT	0.27	✓	✓	✓	PRÁCTICAS (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
			3.2	Contrasta la información seleccionada.	AA CL CMCT	0.27	✓	✓	✓	PRÁCTICAS (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
			3.3	Usa fuentes de información bibliográficas y buscadores genéricos para la obtención de información relativa a la tarea o proyecto seleccionado.	AA CDIG CMCT	0.27	✓	✓	✓	PRÁCTICAS (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
			3.4	Realiza registro de fuentes de información.	CDIG CL	0.27		✓		PRÁCTICAS (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
			3.5	Conoce cómo citar fuentes bibliográficas.	CL CMCT	0.27		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
			3.6	Conoce la existencia de derechos de autor y licencias.	CDIG CMCT CSC	0.27		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)

	4	Usar las tecnologías de la información y comunicación para el tratamiento y elaboración de síntesis de la información.	4.1	Usa los medios tecnológicos como el procesador de textos y hojas de cálculo para el manejo, recogida y tratamiento de la información.	AA CDIG	0.27	✓	✓	✓	PRÁCTICAS (HASTA 100 %)
			4.2	Realiza encuestas.	CL CMCT SIEE	0.27		✓		PRÁCTICAS (HASTA 50 %) TRABAJOS (HASTA 50 %)
	5	Realizar tratamiento matemático de información mediante uso de diferentes herramientas tecnológicas	5.1	Organiza, tabula y representa la información recogida para obtener resultados objetivos.	CDIG CL	0.27		✓		TRABAJOS/ORDENADOR (HASTA 100 %)
	6	Participar activamente en la recogida y tratamiento de la información, aceptando el rol asignado dentro del equipo y respetando los diferentes puntos de vista.	6.1	Presenta predisposición para trabajar en equipo el tratamiento de la información.	CMCT CSC SIEE	0.27	✓	✓	✓	OBSERVACIÓN (HASTA 100 %)
			6.2	Acepta información diferente a la suya y respeta libertad de expresión.	CSC SIEE	0.27		✓		OBSERVACIÓN (HASTA 100 %)
	CONTENIDOS BLOQUE 3	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL
• Estructura y contenidos de las memorias realizadas.	1.	Elaborar y evaluar las memorias de los trabajos realizados durante el curso,	1.1	Utiliza una estructura adecuada en la elaboración de las memorias realizadas.	AA CL CMCT	0.27	✓	✓	✓	TRABAJO/ORDENADOR (HASTA 100 %)



<p>Aspectos fundamentales de cada apartado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de esquemas para la exposición oral. • Análisis de los resultados y elaboración de conclusiones. • Realización de debates y reflexiones sobre el proceso y los objetos de investigación. • Realización de debates, coloquios, reflexiones, introspecciones, puestas en común, tertulias dialógicas, etc. sobre temas de interés. • Portafolio, mural, collage, elaboración de informes diversos, etc. • Aplicación de diferentes estrategias de difusión del portafolio: exposiciones orales, informes, presentaciones 	<p>respetando una estructura en la que se desarrollen los apartados fundamentales de forma equilibrada y eficaz, aplicando propuestas creativas y originales.</p>	1.2	Formula con claridad los objetivos del trabajo.	AA CL CMCT	0.27	✓	✓	✓	TRABAJO/ORDENADOR (HASTA 100 %)	
		1.3	Elabora conclusiones fundamentadas a partir de los datos obtenidos.	AA CL CMCT	0.27	✓	✓	✓	TRABAJO/ORDENADOR (HASTA 100 %)	
		1.4	Aplica propuestas creativas e innovadoras en la elaboración de las memorias.	CMCT SIEE	0.27	✓	✓	✓	TRABAJO/ORDENADOR (HASTA 100 %)	
		1.5	Participa en la evaluación de sus logros, valorando los indicadores más relevantes con objetividad.	CSC	0.27			✓	TRABAJO/ORDENADOR (HASTA 100 %)	
	2.	<p>Presentar y defender individualmente o en grupo las memorias elaboradas, utilizando la expresión escrita u oral con rigor y claridad, aceptando las críticas constructivas y argumentando sus opiniones.</p>	2.1	Utiliza la expresión oral o escrita con claridad y fluidez en la exposición de las memorias elaboradas.	CL	0.27			✓	OBSERVACIÓN (HASTA 100 %)
			2.2	Sigue un esquema para organizar su exposición y se ajusta a un tiempo establecido.	AA CMCT	0.27			✓	OBSERVACIÓN (HASTA 100 %)
			2.3	Adopta una actitud positiva hacia las críticas constructivas.	CSC	0.27			✓	OBSERVACIÓN (HASTA 100 %)
			2.4	Participa en los debates respetando la intervenciones de los demás.	CL CSC	0.27			✓	OBSERVACIÓN (HASTA 100 %)

dinámicas, etc. • Manejo de las tecnologías de la información y comunicación como herramientas de difusión.	3	Utilizar eficazmente las tecnologías de la información en el proceso de elaboración y presentación de las memorias realizadas, desarrollando propuestas innovadoras y creativas.	3.1	Utiliza eficazmente las tecnologías de la información para la elaboración de documentos que ilustren las memorias desarrolladas.	CDIG	0.27	✓	✓	✓	TRABAJO/ORDENADOR (HASTA 100 %)
			3.2	Realiza presentaciones dinámicas para exponer el resultado de sus investigaciones.	CDIG CL CMCT	0.27			✓	TRABAJO/ORDENADOR (HASTA 100 %)
			3.3	Aplica las herramientas de presentación utilizadas de forma correcta y creativa.	AA CDIG	0.27			✓	TRABAJO/ORDENADOR (HASTA 100 %)

Nota: En caso de no realizar trabajos, prácticas o ejercicios de libreta para un estándar que lo requiera y solo se realice prueba escrita, ésta valdrá hasta el 100% de la calificación de ese estándar. Igualmente, si no se realiza prueba escrita y solo se contemplan trabajos, prácticas y libreta, éstos tendrán un valor de hasta el 100% en ese estándar.

CÓDIGOS DE COMPETENCIA: CL: Competencia Lingüística; CMCT: Competencia Matemática y Competencias en Ciencia y Tecnología; CDIG: Competencia Digital; AA: Aprender a Aprender; SIEE: Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor; CSC: Competencias Sociales y Cívicas; CEC: Conciencia y Expresiones culturales.

**SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES FORMATIVAS**

CÓDIGO	TÍTULO	FECHA INICIO	FECHA FIN	SESIONES PREVISTAS
PRIMERA EVALUACIÓN				
UF1	FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	17/09/18	5/10/18	9
UF2	EL MÉTODO CIENTÍFICO	10/10/18	2/11/18	9
UF3	PRIMERA INVESTIGACIÓN	5/11/18	14/12/18	18
SEGUNDA EVALUACIÓN				
UF4	TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	17/12/18	21/1/19	9
UF5	SEGUNDA INVESTIGACIÓN	30/01/19	8/03/19	21
TERCERA EVALUACIÓN				
UF6	DIFUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	11/03/19	5/04/19	12
UF7	TERCERA INVESTIGACIÓN	8/04/19	14/06/19	24



ALUMNOS Y ALUMNAS DE 2º ESO QUE NO HAN SUPERADO INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN DE 1º ESO

Los alumnos que están matriculados en 2º de ESO y tengan pendiente la Iniciación a la investigación de 1º de ESO estarán sujetos a la siguiente programación, con la entrega en la fecha indicada, de los siguientes trabajos y ejercicios que se calificarán en base a los criterios establecidos en la programación del curso 1º de ESO, y su valor será de hasta el 100% de la nota final. Deberán obtener una calificación mínima de 5 puntos sobre 10.

Listado de trabajos:

TRABAJO DE RECUPERACIÓN Nº 1

- EL MÉTODO CIENTÍFICO. FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.
- Fecha límite de entrega, **3 de diciembre de 2018**

TRABAJO DE RECUPERACIÓN Nº 2

- REALIZACIÓN DE UN TRABAJO SOBRE UNA PRIMERA INVESTIGACIÓN DE UN TEMA TECNOLÓGICO.
- Fecha límite de entrega, **1 de marzo de 2019**

TRABAJO DE RECUPERACIÓN Nº 3

- REALIZACIÓN DE UNA PRESENTACIÓN DE UNA SEGUNDA INVESTIGACIÓN DE UN TEMA TECNOLÓGICO.
- Fecha límite de entrega, **24 de mayo de 2019**

Para los alumnos y alumnas que no entreguen o no superen la nota mínima de los trabajos solicitados anteriormente, tienen la posibilidad de superar el área pendiente de 1º de ESO mediante una prueba objetiva que se realizará en mayo sobre los contenidos y en base a los criterios establecidos en la programación del curso 1º de ESO. Para superar la materia de Iniciación a la Investigación a la Tecnología deberá obtener una calificación mínima de 5 puntos sobre 10 en dicha prueba.



ROBÓTICA 2º DE ESO

Bloques de contenido

Los contenidos se han estructurado en tres grandes bloques:

- **Bloque 1, Introducción a la programación**
- **Bloque 2, Construcción y programación de robots**
- **Bloque 3, Automática aplicada**

Contenidos, Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje evaluables

Según el decreto de currículo 220 de la Región de Murcia del 2015 para la asignatura de Robótica de segundo de ESO vamos a relacionar los contenidos, los estándares de aprendizaje con sus competencias, así como los pesos por estándar y los instrumentos para evaluarlos.

RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, COEFICIENTES DE LOS ESTÁNDARES Y LOS INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN.

ROBÓTICA 2º DE ESO										
CONTENIDOS BLOQUE 1	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<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	Identifica las estructuras condicionales, repetitivas y secuenciales comunes en la programación.	CMCT CDIG	0.714	✓			PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) TRABAJO/ORDENADOR (HASTA 50 %)
			1.2	Diseña la solución a problemas de manera esquemática utilizando estructuras de programación.	CMCT CDIG	0.714	✓			PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) TRABAJO/ORDENADOR (HASTA 50 %)
	2	Crear aplicaciones sencillas, nativas o multiplataforma y darlas a conocer mediante las TIC.	2.1	Programa o genera una aplicación o "app" sencilla.	CMCT CDIG	0.714	✓			PRÁCTICAS ORDENADOR (HASTA 70 %) OBSERVACIÓN (HASTA 30 %)
			2.2	Presenta una aplicación nativa o multiplataforma utilizando las TIC.	CMCT CDIG CSC	0.714	✓			PRÁCTICAS ORDENADOR (HASTA 70 %) OBSERVACIÓN (HASTA 30 %)
CONTENIDOS BLOQUE 2	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN



<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.	1.1	Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción de robots de forma colaborativa.	CMCT CDIG AA	0.714		✓		PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) TRABAJO/ORDENADOR (HASTA 50 %)
			1.2	Construye un robot ensamblando sus piezas de manera adecuada.	CMCT CDIG	0.714		✓		PRÁCTICAS (HASTA 100 %)
			1.3	Aplica las normas de seguridad, higiene y orden en el trabajo con herramientas y elementos	CMCT AA CSC	0.714		✓		PRÁCTICAS (HASTA 100 %)
	2	Crear un programa completo que permita controlar un robot que interactúe con el medio a través de sensores y documentar su funcionamiento.	2.1	Implementa un programa para controlar el funcionamiento de un robot que interactúe con el medio a través de sensores.	CMCT CDIG	0.714		✓		PRÁCTICAS (HASTA 50 %) TRABAJO/ORDENADOR (HASTA 50 %)
			2.2	Elabora un sencillo manual de instrucciones acompañado de información gráfica donde se muestren las funcionalidades del robot.	CMCT CDIG	0.714		✓		PRÁCTICAS (HASTA 50 %) TRABAJO/ORDENADOR (HASTA 50 %)
	CONTENIDOS BLOQUE 3	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL
<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas automáticos y su funcionamiento. Domótica. • Implementación de un 	1	Planificar y realizar la automatización de dispositivos	1.1	Planifica el diseño de una instalación automatizada.	CMCT CDIG	0.714			✓	PRUEBA ESCRITA (HASTA 50 %) TRABAJO/ORDENADOR (HASTA 50 %)

sistema automático para mejorar la eficiencia energética y sostenibilidad. • Normas de seguridad en el manejo de dispositivos eléctricos y electrónicos.	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.	1.2	Construye un dispositivo con sensores para captar información de su entorno.	CMCT	0.714			✓	PRÁCTICAS (HASTA 100 %)
		1.3	Sigue las normas de seguridad en la construcción de dispositivos eléctricos y electrónicos.	CDIG AA CSC	0.714			✓	PRÁCTICAS (HASTA 100 %)
		1.4	Implementa un programa que permita la automatización de una instalación o dispositivo con el fin de aumentar su eficiencia energética y sostenibilidad.	CMCT CDIG	0.714			✓	PRÁCTICAS (HASTA 50 %) TRABAJO/ORDENADOR (HASTA 50 %)
	2	Presentar una instalación automatizada, exponiendo y debatiendo las mejoras obtenidas y su repercusión en la vida diaria.	2.1	Elabora un video tutorial para defender las mejoras que aporta su instalación a la vida diaria.	CMCT CDIG AA	0.714			✓

Nota: En caso de no realizar trabajos, prácticas o ejercicios de libreta para un estándar que lo requiera y solo se realice prueba escrita, ésta valdrá hasta el 100% de la calificación de ese estándar. Igualmente, si no se realiza prueba escrita y solo se contemplan trabajos, prácticas y libreta, éstos tendrán un valor de hasta el 100% en ese estándar.

CÓDIGOS DE COMPETENCIA: CL: Competencia Lingüística; CMCT: Competencia Matemática y Competencias en Ciencia y Tecnología; CDIG: Competencia Digital; AA: Aprender a Aprender; SIEE: Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor; CSC: Competencias Sociales y Cívicas; CEC: Conciencia y Expresiones culturales.

**SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES FORMATIVAS**

CÓDIGO	TÍTULO	FECHA INICIO	FECHA FIN	SESIONES PREVISTAS
PRIMERA EVALUACIÓN				
UF1	INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN. ENTORNOS GRÁFICOS DE PROGRAMACIÓN	17/09/18	14/12/18	35
SEGUNDA EVALUACIÓN				
UF2	CONSTRUCCIÓN Y PROGRAMACIÓN DE ROBOTS	8/01/19	8/03/19	27
TERCERA EVALUACIÓN				
UF2	CONSTRUCCIÓN Y PROGRAMACIÓN DE ROBOTS	11/03/19	29/03/19	9
UF3	AUTOMÁTICA APLICADA. DOMÓTICA	11/03/19	14/06/19	27



TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN 4º ESO

Bloques de contenido

Los contenidos se han estructurado en seis grandes bloques:

- **Bloque 1, Ética y estética en la interacción en red**
- **Bloque 2, Ordenadores, sistemas operativos y redes**
- **Bloque 3, Organización, diseño y producción de información digital**
- **Bloque 4, Seguridad informática**
- **Bloque 5, Publicación y difusión de contenidos**
- **Bloque 6, Internet, redes sociales, hiperconexión**

Contenidos, Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje evaluables

Según el decreto de currículo 220 de la Región de Murcia del 2015 para la asignatura de Tecnologías de la Información y Comunicación de cuarto de ESO vamos a relacionar los contenidos, los estándares de aprendizaje con sus competencias, así como los pesos por estándar y los instrumentos para evaluarlos.



RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, COEFICIENTES DE LOS ESTÁNDARES Y LOS INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN.



TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN 4º ESO										
CONTENIDOS BLOQUE 1	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<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, condiciones 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. 	1	Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	1.1	Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales	CDIG	0.357		✓		CUESTIONARIO (HASTA 100 %)
			1.2	Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.	CDIG	0.357		✓		CUESTIONARIO (HASTA 100 %)
	2	Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.	2.1	Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.	CDIG	0.357		✓		CUESTIONARIO (HASTA 100 %)
			3	Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.	3.1	Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.	CDIG AA	0.357		✓
	3.2	Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.			CDIG	0.357		✓	CUESTIONARIO (HASTA 100 %)	
	CONTENIDOS BLOQUE 2	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL



<ul style="list-style-type: none"> • Equipos informáticos y dispositivos digitales. Tipos. Arquitectura y elementos físicos de un equipo informático 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. 	1	Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.	1.1	Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.	CDIG	0.357	✓			PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
			1.2	Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.	CDIG	0.357	✓			PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
	2	Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.	2.1	Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.	CDIG	0.357	✓			PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
	3	Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.	3.1	Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.	CDIG	0.357	✓			PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
4	Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.	4.1	Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.	CDIG	0.357	✓			CUESTIONARIO (HASTA 100 %)	



	5	Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.	5.1	Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.	CDIG	0.357	✓				CUESTIONARIO (HASTA 100 %)
CONTENIDOS BLOQUE 3	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	
<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 	1	Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.	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	CDIG CMCT	0.357	✓				PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
			1.2	Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.	CDIG CMCT	0.357	✓				PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
			1.3	Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.	CDIG	0.357	✓				PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)



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.	2	Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.	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.	CDIG	0.357	✓				PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
			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.	CDIG	0.357	✓				PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
CONTENIDOS BLOQUE 4	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	
• 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	1	Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	1.1	Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.	CDIG	0.357		✓		CUESTIONARIO (HASTA 100 %)	
			1.2	Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.	CDIG	0.357		✓		CUESTIONARIO (HASTA 100 %)	



activa y pasiva. Políticas de copias de seguridad y actualizaciones de software.			1.3	Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.	CDIG	0.357		✓		CUESTIONARIO (HASTA 100 %)
CONTENIDOS BLOQUE 5	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<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.	1.1	Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.	CDIG	0.357			✓	PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
	2	Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.	2.1	Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.	CDIG	0.357			✓	PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
			2.2	Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.	CDIG	0.357			✓	PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
	3	Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la	3.1	Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y	CDIG	0.357			✓	PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)



CONTENIDOS BLOQUE 6	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
		producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.		gestiona los propios.						
<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. 	1	Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.	1.1	Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.	CDIG	0.357			✓	PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
			1.2	Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.	CDIG	0.357			✓	PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
			1.3	Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.	CDIG	0.357			✓	PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
	2	Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.	2.1	Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.	CDIG	0.357			✓	PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)



	3	Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video.	3.1	Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.	CDIG	0.357			✓	PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
--	---	---	-----	--	------	-------	--	--	---	---------------------------------

**SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES FORMATIVAS**

CÓDIGO	TÍTULO	FECHA INICIO	FECHA FIN	SESIONES PREVISTAS
PRIMERA EVALUACIÓN				
UF1	ORGANIZACIÓN, DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN DIGITAL	17/09/18	26/10/18	17
UF2	ORDENADORES, SISTEMAS OPERATIVOS Y REDES	29/10/18	5/12/18	15
SEGUNDA EVALUACIÓN				
UF3	ÉTICA Y ESTÉTICA EN LA INTERACCIÓN EN RED	10/12/18	31/01/19	15
UF4	SEGURIDAD INFORMÁTICA	1/02/19	8/03/19	15
TERCERA EVALUACIÓN				
UF5	PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS	11/03/19	3/05/19	16
UF6	INTERNET, REDES SOCIALES, HIPERCONEXIÓN	6/05/19	7/06/19	14



PROCEDIMIENTOS Y PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE SEPTIEMBRE Y PARA ALUMNOS MAYORES DE 18 AÑOS QUE CUMPLAN LOS REQUISITOS PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE ESO.

Para aquellos alumnos/as que no superen las materias en la convocatoria de junio, existirá la posibilidad de hacerlo en la convocatoria extraordinaria de septiembre, en la que deberán realizar una prueba objetiva escrita que recogerá los estándares de aprendizaje más importantes o considerador básicos de cada materia. Deberán obtener una calificación mínima de 5 puntos sobre 10.

Los docentes que forman parte del departamento de Tecnología seleccionarán por consenso los estándares de aprendizaje básicos para confeccionar la prueba extraordinaria de septiembre de cada una de las materias.

El mismo criterio se seguirá para la convocatoria anual de la prueba extraordinaria para obtener el Título de Graduado en ESO, destinada a aquellos alumnos que hayan cumplido 18 años de edad, en el año en que terminaron su permanencia en la etapa, y que tengan hasta cinco materias pendiente en dicha etapa.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN CASO DE PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA

Para los alumnos que pierdan la evaluación continua por faltas de asistencia, se considerará lo tipificado en la Orden de 1 de Junio de 2006 de la Consejería de Educación y Cultura, por la que se regula el procedimiento que garantiza la objetividad en la evaluación de los alumnos de Educación Secundaria y Formación Profesional, que especifica lo siguiente: "El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que originan la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de las horas lectivas de la materia o módulo". **Estos alumnos podrán superar el área realizando una prueba objetiva que recogerá los conocimientos y aprendizajes necesarios para que el alumnado alcance una evaluación positiva de la materia. Deberán obtener una calificación mínima de 5 puntos sobre 10.**



BACHILLERATO

TECNOLOGÍA INDUSTRIAL

ALUMNOS QUE TIENEN PENDIENTE LA ASIGNATURA TECNOLOGÍA INDUSTRIAL I

A los alumnos/as que, no hayan superado los mínimos exigibles en el Curso académico anterior en esta materia, se les propondrá la realización de las actividades necesarias y obligadas, con el fin de superar satisfactoriamente la asignatura, y que deberán realizar a lo largo del curso académico, trabajando en casa y en el centro con el apoyo del Departamento de Tecnología. Para ello se les propondrá realizar las siguientes acciones:

- a) Repasar los Temas que estudiaron en el curso anterior en su libro de texto.
- b) Realizar todos los ejercicios que propone el libro, intentando asimilar los conocimientos desarrollados.
- c) Realizar los ejercicios de manera consecutiva y sin saltar ninguno. Plantearse los ejercicios sin mirar el resultado e intentar resolverlos ayudándose de sus conocimientos, de su libro de texto, de enciclopedias o bien preguntando a sus profesores. Y una vez que lo hayan trabajado extensamente o bien lo hayan resuelto, mirar los resultados. Recordar que en la mayoría de los casos se pueden dar varias soluciones a un mismo problema.
- d) Por último, realizar los diseños y las construcciones de los ejercicios y prácticas realizados durante el curso académico, o bien las que les indique el profesorado del área, utilizando los recursos que consideren más adecuados, de manera que comprendan el fin último dichos ejercicios y prácticas.

Estas actividades que se ha propuesto son parte del trabajo en la asignatura, y con el fin de recuperar la materia a lo largo del Curso Académico en cuestión, el alumno deberá realizar personalmente y con ayuda del Departamento de Tecnología, un plan de trabajo dosificado para todo el Curso académico.

Posteriormente se les realizará una **prueba objetiva a principios del mes de mayo que recogerá los contenidos mínimos de la materia. Deberá obtener una calificación mínima de 5 puntos sobre 10** para aprobar la materia.

Hay que tener en cuenta que al no haber clases presenciales o de recuperación de los contenidos y actividades del curso anterior, deben de intentar interesarse por las actividades antes descritas y acudir a consultar con sus Profesores de Tecnología.



TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN I

Bloques de contenido

Los contenidos de Tecnologías de la Información y la Comunicación I se han estructurado en cinco grandes bloques:

- **Bloque 1, La sociedad de la información y el ordenador**
- **Bloque 2, Arquitectura de ordenadores**
- **Bloque 3, Software para sistemas informáticos**
- **Bloque 4, Redes de ordenadores**
- **Bloque 5, Programación.**

Contenidos, Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje evaluables

Según el decreto de currículo 221 de la Región de Murcia del 2015 para la asignatura de Tecnología de la Información y Comunicación en primero de Bachillerato vamos a relacionar los contenidos, los estándares de aprendizaje con sus competencias, así como los pesos por estándar y los instrumentos para evaluarlos.

RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, COEFICIENTES DE LOS ESTÁNDARES Y LOS INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN I										
CONTENIDOS BLOQUE 1	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<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 información y la comunicación. Globalización: aspectos positivos y retos. • Sociedad de la información y sociedad del conocimiento: diferenciación. 	1	Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción.	1.1	Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.	CDIG	0.357	✓			CUESTIONARIO (HASTA 100 %)
			1.2	Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.	CDIG	0.357	✓			CUESTIONARIO (HASTA 100 %)
CONTENIDOS BLOQUE 2	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<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. 	1	Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus	1.1	Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento.	CDIG	0.238	✓			CUESTIONARIO (HASTA 100 %)



<p>Alimentación, placa base, procesador, memoria, dispositivos de almacenamiento y periféricos. Interconexión de componentes y funcionalidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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>características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto.</p>	1.2	Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales de un ordenador describiendo la contribución de cada uno de ellos al funcionamiento integral del sistema.	CDIG	0.238	✓			CUESTIONARIO (HASTA 100 %)
		1.3	Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de la información.	CDIG	0.143	✓			CUESTIONARIO (HASTA 100 %)
		1.4	Describe los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.	CDIG	0.143	✓			CUESTIONARIO (HASTA 100 %)

	2	Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.	2.1	Elabora un diagrama de la estructura de un sistema operativo relacionando cada una de las partes con las funciones que realiza.	CDIG	0.143	✓				PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
			2.2	Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales siguiendo instrucciones del fabricante.	CDIG	0.238	✓				PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
CONTENIDOS BLOQUE 3	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	
<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, 	1	Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.	1.1	Diseña bases de datos sencillas y/o extrae información, realizando consultas, formularios e informes.	CDIG	1.143		✓		PRUEBA PRÁCTICA (HASTA 50 %) PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 50 %)	
			1.2	Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario.	CDIG	0.571	✓	✓		PRUEBA PRÁCTICA (HASTA 50 %) PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 50 %)	

<p>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.</p>			1.3	Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.	CDIG	0.286	✓	✓		PRUEBA PRÁCTICA (HASTA 50 %) PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 50 %)
			1.4	Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos.	CDIG CMCT	1.143		✓		PRUEBA PRÁCTICA (HASTA 50 %) PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 50 %)
			1.5	Diseña elementos gráficos en 2D y 3D para comunicar ideas.	CDIG	1.429		✓		PRUEBA PRÁCTICA (HASTA 50 %) PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 50 %)
			1.6	Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia.	CDIG	1.429		✓	✓	PRUEBA PRÁCTICA (HASTA 50 %) PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 50 %)
CONTENIDOS BLOQUE 4	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN

<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 	1	Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas.	1.1	Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas.	CDIG	0.21			✓	PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 100 %)
			1.2	Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa.	CDIG	0.126			✓	CUESTIONARIO (HASTA 100 %)
			1.3	Describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática.	CDIG	0.126			✓	CUESTIONARIO (HASTA 100 %)
	2	Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa.	2.1	Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales.	CDIG	0.126			✓	CUESTIONARIO (HASTA 100 %)
			3	Describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática.	3.1	Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos equipos remotos.	CDIG	0.126		

CONTENIDOS BLOQUE 5	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1º EVAL	2º EVAL	3º EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<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, expresiones, sentencias condicionales y estructuras iterativas. Estructuras de datos sencillas. • Procedimientos y funciones. Entrada y salida. Interacción con el usuario. • Creación de programas sencillos funcionales. 	1	Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos.	1.1	Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.	CDIG CMCT AA	0.204			✓	PRUEBA PRÁCTICA (HASTA 50 %) PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 50 %)
	2	Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en sub-problemas y definiendo algoritmos que los resuelven.	2.1	Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que impliquen la división del conjunto en partes más pequeñas.	CDIG CMCT AA	0.34			✓	PRUEBA PRÁCTICA (HASTA 50 %) PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 50 %)
	3	Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.	3.1	Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.	CDIG CMCT AA	0.34			✓	PRUEBA PRÁCTICA (HASTA 50 %) PRÁCTICAS DIARIAS (HASTA 50 %)
	4	Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones	4.1	Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación	CDIG	0.204			✓	TRABAJOS ORDENADOR (HASTA 100 %)



Seguimiento, pruebas, verificación y validación.		básicas de un lenguaje de programación.		proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.						
	5	Realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.	5.1	Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.	CDIG CMCT AA	0.34			✓	TRABAJOS ORDENADOR (HASTA 100 %)

Nota: En caso de no realizar trabajos o prácticas para un estándar que lo requiera y solo se realice prueba escrita, ésta valdrá hasta el 100% de la calificación de ese estándar. Igualmente, si no se realiza prueba escrita y solo se contemplan trabajos y prácticas, éstos tendrán un valor de hasta el 100% en ese estándar.

CÓDIGOS DE COMPETENCIA: CL: Competencia Lingüística; CMCT: Competencia Matemática y Competencias en Ciencia y Tecnología; CDIG: Competencia Digital; AA: Aprender a Aprender; SIEE: Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor; CSC: Competencias Sociales y Cívicas; CEC: Conciencia y Expresiones culturales.

**SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES FORMATIVAS**

CÓDIGO	TÍTULO	FECHA INICIO	FECHA FIN	SESIONES PREVISTAS
PRIMERA EVALUACIÓN				
UF1	LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL ORDENADOR	17/09/18	3/10/18	5
UF2	ARQUITECTURA DE ORDENADORES	4/10/18	31/10/18	8
UF3	SOFTWARE PARA SISTEMAS INFORMÁTICOS	2/11/18	14/12/18	13
SEGUNDA EVALUACIÓN				
UF3	SOFTWARE PARA SISTEMAS INFORMÁTICOS	17/12/18	8/03/19	20
TERCERA EVALUACIÓN				
UF3	SOFTWARE PARA SISTEMAS INFORMÁTICOS	11/03/19	12/04/19	9
UF4	REDES DE ORDENADORES	29/04/19	14/05/19	5
UF5	PROGRAMACIÓN	15/05/19	14/06/19	10



ALUMNOS QUE TIENEN PENDIENTE LA MATERIA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN DE 1º DE BACHILLERATO

A los alumnos/as que, no hayan superado los mínimos exigibles en el Curso académico anterior en esta materia, se les propondrá la realización de las actividades necesarias, con el fin de superar satisfactoriamente la asignatura, y que deberán realizar a lo largo del curso académico, trabajando en casa y en el centro con el apoyo del Departamento de Tecnología. Para ello el Departamento de Tecnología aconseja realizar las siguientes acciones:

- a) Repasar los Temas que estudiaron en el curso anterior.
- b) Realizar todos los ejercicios que propuso el profesor, intentando asimilar los conocimientos desarrollados.
- c) Realizar los ejercicios de manera consecutiva y sin saltar ninguno. Plantearse los ejercicios sin mirar la solución e intentar resolverlos ayudándose de sus conocimientos, de los apuntes de los recursos utilizados a lo largo del curso o bien preguntando a sus profesores. Y una vez que lo hayan trabajado extensamente o bien lo hayan resuelto, comprobar los resultados. Recordar que en la mayoría de los casos se pueden dar varias soluciones a un mismo problema.
- d) Por último, realizar las prácticas de informática realizadas durante el curso académico, o bien las que les indique el profesorado del área, utilizando los recursos necesarios para las mismas, de manera que comprendan el fin último de dichas prácticas.

Estas actividades que se ha propuesto son parte del trabajo en la asignatura, y con el fin de recuperar la materia a lo largo del Curso Académico en cuestión, el alumno deberá realizar personalmente y con ayuda del Departamento de Tecnología, un plan de trabajo dosificado para todo el Curso académico.

Posteriormente se les realizará una **prueba objetiva a principios del mes de mayo que recogerá los contenidos mínimos de la materia. Deberá obtener una calificación mínima de 5 puntos sobre 10** para aprobar la materia.



IMAGEN Y SONIDO 2º DE BACHILLERATO

Bloques de contenido

Los contenidos de la materia Imagen y Sonido se han estructurado en cinco bloques:

- **Bloque 1, Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales**
- **Bloque 2, Análisis de situaciones audiovisuales.**
- **Bloque 3, Elaboración de guiones audiovisuales.**
- **Bloque 4, Captación de imágenes fotográficas y de vídeo.**
- **Bloque 5, Tratamiento digital de imágenes.**
- **Bloque 6, Edición de piezas visuales.**
- **Bloque 7, Diseño de bandas sonoras.**
- **Bloque 8, Cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en radio y medios audiovisuales.**
- **Bloque 9, Equipamiento técnico en proyectos multimedia.**

Contenidos, Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje evaluables

Según el decreto de currículo 221 de la Región de Murcia del 2015 para la asignatura de Imagen y Sonido en segundo de Bachillerato vamos a relacionar los contenidos, los estándares de aprendizaje con sus competencias, así como los pesos por estándar y los instrumentos para evaluarlos.

RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, COEFICIENTES DE LOS ESTÁNDARES Y LOS INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN

IMAGEN Y SONIDO										
CONTENIDOS BLOQUE 1	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de los géneros audiovisuales: • Características de los géneros cinematográficos, videográficos y televisivos. • Características de los géneros multimedia y videojuegos. • Los géneros new media: Internet, teléfonos móviles y otras pantallas. • Técnicas de creación de mensajes a partir del estudio de las características básicas de la imagen. • Técnicas de fragmentación del espacio escénico: • Plano, toma, escena y secuencia. • Tipología y características del plano. • Técnicas de planificación de la escena. • El movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales: 	1	<p>Analizar críticamente los recursos expresivos utilizados en las producciones audiovisuales, relacionando las características funcionales y tipológicas con la consecución de los objetivos comunicativos.</p>	1.1	Identifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales, a partir de su visionado y análisis crítico.	CEC CL	0.278	✓			TRABAJO (HASTA 100 %)
			1.2	Reconoce las características expresivas de la imagen fija y móvil y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas, en composiciones fotográficas y productos audiovisuales multimedia y new media.	CEC CDIG CL	0.278	✓			TRABAJO (HASTA 100 %)
			1.3	Valora las consecuencias comunicativas de la utilización formal y expresiva del encuadre, el ángulo de cámara y sus movimientos en la resolución de diversas situaciones audiovisuales.	CEC	0.278	✓			TRABAJO (HASTA 100 %)

<ul style="list-style-type: none"> • Tipología de movimientos de cámara. • Panorámicas, travellings y barridos. • Valor expresivo de la angulación y el movimiento de cámara. • El campo y el fuera de campo. • Técnicas de composición aplicadas a la realización de productos audiovisuales. • Metodología de análisis de productos audiovisuales. 			1.4	Relaciona el valor expresivo y comunicativo de los conceptos espaciales de la imagen, tales como el campo, el fuera de campo y los movimientos interno y externo de los planos, con la interpretación del relato audiovisual.	CEC CL	0.278	✓			TRABAJO (HASTA 100 %)
CONTENIDOS BLOQUE 2	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
Tipos de continuidad: <ul style="list-style-type: none"> • Narrativa, perceptiva, raccord formal, de movimiento, de acción, de dirección, de iluminación, de vestuario y de atrezzo, entre otras. • Los signos de puntuación y de transición. • Procedimientos de articulación del espacio/tiempo en el relato: • Valor y uso de la elipsis. • Campo y fuera de campo. • Técnicas básicas de 	1	Analizar situaciones audiovisuales extraídas de productos cinematográficos de diversos géneros, aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el mantenimiento de la comunidad narrativa y formal en una producción audiovisual.	1.1	Analiza los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos fílmicos.	CEC CMCT	0.222	✓			TRABAJO (HASTA 100 %)
			1.2	Diferencia las aportaciones más significativas producidas en la evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual.	CEC	0.222	✓			TRABAJO (HASTA 100 %)
			1.3	Valora las consecuencias de la aplicación de las técnicas de montaje fílmico en el mantenimiento de la continuidad narrativa,	CEC CMCT	0.222	✓			TRABAJO (HASTA 100 %)



realización audiovisual: <ul style="list-style-type: none"> • El eje de acción y su mantenimiento. • El plano master. Plano y contraplano. • Aplicación de técnicas de montaje: • Evolución histórica. • Tiempo y espacio en el montaje. 				perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección.							
			1.4	Relaciona la funcionalidad narrativa y expresiva de los efectos y los signos de puntuación, así como su corrección técnica, con la transmisión comprensiva del mensaje en una producción audiovisual.	CEC CDIG	0.222	✓				TRABAJO (HASTA 100 %)
			1.5	Justifica las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.	CDIG CMCT	0.222	✓				TRABAJO (HASTA 100 %)
CONTENIDOS BLOQUE 3	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas narrativas aplicadas a la construcción de relatos audiovisuales de ficción: • La idea temática y la idea dramática. • Planteamiento, desarrollo y desenlace. • Trama y subtrama. Características y tipologías de personajes. Los diálogos audiovisuales. <ul style="list-style-type: none"> • Proceso de construcción 	1	Elaborar guiones audiovisuales aplicando una estructura narrativa coherente con las posibilidades expresivas de la imagen, el sonido y la música.	1.1	Valora la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones audiovisuales.	CEC	0.124	✓				PRÁCTICAS (HASTA 100 %)
			1.2	Caracteriza la estructura narrativa y la idea temática de un	CEC CL	0.124	✓				PRÁCTICAS (HASTA 100 %)



<p>del guión literario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Idea, documentación, story line, sinopsis argumental y tratamiento. Tipos y formatos de guiones audiovisuales. • Proceso de transformación del guión literario a guión técnico: la planificación. • Técnicas de construcción del storyboard. • Adaptación de obras a guiones audiovisuales. 			guión audiovisual de ficción, a partir del análisis de un proyecto aportado.					
	1.3	<p>Construye el guión literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, story line, argumento y tratamiento.</p>	CEC CL	0.124	✓			PRÁCTICAS (HASTA 100 %)
	1.4	<p>Realiza la transformación de una secuencia dramática a la estructura propia de un guión técnico y un storyboard.</p>	CEC CL	0.124	✓			PRÁCTICAS (HASTA 100%)
	1.5	<p>Relaciona los procesos y fases de una producción audiovisual multimedia con las funciones del personal</p>	CEC CSD	0.124	✓			PRÁCTICAS (HASTA 100%)

				técnico y artístico que interviene en la misma.						
			1.6	Identifica las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción.	CEC CSD	0.124	✓			PRÁCTICAS (HASTA 100 %)
CONTENIDOS BLOQUE 4	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Prestaciones características de las cámaras fotográficas digitales. • Formatos, tipos y tamaños de sensores. Relaciones de aspecto. • Tipos de archivo y compresiones. • Velocidades de obturación y efectos sobre la imagen. • Prestaciones características de los objetivos fotográficos: • Tipos de objetivo. • Distancias focales, ópticas fijas y objetivos zoom. • Focales, formatos, ángulos de cobertura. • Enfoque y profundidad de campo. 	1	Grabar piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes fotográficas y de vídeo, y reforzando su expresividad mediante los recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual.	1.1	Compara el proceso de captación de imágenes del ojo humano y de la percepción visual con la aplicación transferida a los sistemas de captación y reproducción visual.	CMCT CDIG	0.247	✓			PRÁCTICAS (HASTA 100 %)
			1.2	Justifica el efecto de la iluminación de las secuencias a captar por los sistemas técnicos audiovisuales.	CMCT CEC	0.247	✓			PRÁCTICAS (HASTA 100 %)
			1.3	Construye la composición estética y narrativa de las imágenes	CEC CDIG	0.247	✓			PRÁCTICAS (HASTA 100 %)



<ul style="list-style-type: none"> • Diafragma y números F. • Toma fotográfica: • Relaciones entre sensibilidad, iluminación, velocidades de obturación y diafragma. • Composición del encuadre. • Técnicas de toma instantánea. • Técnicas de retrato. • Técnicas de captación de objetos o personas en movimiento. • Prestaciones características de las videocámaras: • Tipología de videocámaras y funcionalidades. • Formatos de vídeo, compresiones, códecs, tipos y tamaños de sensores. • Soportes de grabación. • Relaciones de aspecto 4:3 y 16:9; relación de aspecto del píxel. Imágenes por segundo y exploración. • Canales y opciones de audio. • Objetivos integrados y ópticas intercambiables. • Toma con videocámaras: • Encuadre y enfoque. • Movimientos de cámara. 			fotográficas y de vídeo a capturar, necesarias para la elaboración de piezas o secuencias audiovisuales sencillas.					
	1.4	Dispone los flashes fotográficos o la «iluminación ligera» necesaria para adecuar las condiciones lumínicas de la escena a los dispositivos de captura fotográfica o de vídeo.	CEC CMT	0.247	✓			PRÁCTICAS (HASTA 100 %)
	1.5	Registra con la cámara de vídeo y fotográfica las tomas, planos y secuencias introduciendo los ajustes necesarios de temperatura de color, exposición, resolución, sonido y los metadatos con la información necesaria para su	CEC CMT	0.247	✓			PRÁCTICAS (HASTA 100 %)



<ul style="list-style-type: none"> • Ajustes de luminancia y color. • Conexión de micrófonos y líneas. • Monitorizado y ajuste de niveles. • Ajuste de condiciones lumínicas con flashes fotográficos e iluminación ligera: • Equipos de iluminación para fotografía y para vídeo. • Exposición. • Histogramas. • Captación de piezas audiovisuales: • Fragmentación y puesta en escena, organización del espacio de la toma. • Ordenación de secuencias y planos. • Identificación de imágenes y edición de etiquetas de metadatos. • Características técnicas de los sistemas de registro de vídeo digital. • Soportes de registro idóneos a diversas tecnologías de captación de imagen. 				identificación.						
			1.6	Elige las alternativas apropiadas de registro en cinta magnética, discos ópticos, tarjetas de memoria y discos duros que resulten idóneas para diversos tipos de filmación o grabación audiovisual.	CDIG CMCT	0.247	✓			PRÁCTICAS (HASTA 100 %)
CONTENIDOS BLOQUE 5	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
• Transformaciones, correcciones de niveles y equilibrio de color:	1	Realizar el tratamiento digital de imágenes valorando	1.1	Corrige anomalías de los originales de	CDIG CMCT AA	0.494		✓		PRÁCTICAS ORDENADOR (HASTA 100 %)



<ul style="list-style-type: none"> • Espacios de color. • Gamma, codificación y decodificación de luminancia o valores de color. • Corrección de dominantes de color. • Modo y profundidad de color, resolución, dimensiones y formato. • Profundidad de color. • Resolución (píxeles), profundidad de color (bits) y tamaño de archivo. • Separación y mezcla de canales. • Modos de escala de grises, color verdadero y color indexado. • Ajustes de sobreexposición y subexposición. • Ajustes de contraste, equilibrio de gris, brillo, tonos y saturación. • Creación de imágenes por ordenador y otros dispositivos con posibilidades de transmisión de reproducción de imágenes y sonidos. 	características de color, formatos y contraste y empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija.		imagen fija, y realiza los ajustes necesarios de contraste, equilibrio de gris, brillo y saturación, adaptando el resultado a las características del medio o soporte final de las imágenes.					
		1.2	Adapta y ajusta las imágenes a las características técnicas del medio o soporte final, garantizando, en su caso, el registro espacio-temporal y la continuidad de las secuencias de imágenes fijas necesarias para la elaboración del material visual.	CDIG CMCT AA	0.494	✓	PRÁCTICAS ORDENADOR (HASTA 100 %)	
		1.3	Elabora la imagen final del proyecto mediante la aplicación de transformaciones geométricas y	CDIG CMCT AA	0.494	✓	PRÁCTICAS ORDENADOR (HASTA 100 %)	



CONTENIDOS BLOQUE 6	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Características de formatos de vídeo en proyectos de edición. Tamaño de imágenes de pixels. Relación de aspecto, compresión, audio. • Técnicas de secuenciación dinámica de imágenes fijas, gráficos vectoriales y otros elementos: frame a frame, stopmotion, interpolación. • Técnicas de edición en línea de tiempos: ediciones por inserción, superposición y extracción. • Exportación de piezas editadas a soportes y archivos de difusión: determinación de propiedades técnicas del material que hay que exportar según su destino. • Prestaciones técnicas y 	1	<p>Editar piezas visuales aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imágenes fijas y de montaje audiovisual ajustándolas a piezas musicales.</p>	1.1	<p>Relaciona las especificaciones técnicas y las cualidades operativas del equipamiento de postproducción con las diversas metodologías de montaje y edición en proyectos de cine, vídeo y televisión.</p>	CDIG CEC	0.296		✓		PRÁCTICAS ORDENADOR (HASTA 100 %)
			1.2	<p>Configura el proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición no lineal, considerando el formato adecuado al material original y a la difusión final que se pretende en el proyecto.</p>	CDIG SIEE	0.296				PRÁCTICAS ORDENADOR (HASTA 100 %)



operativas de magnetoscopios digitales. • Prestaciones técnicas y operativas de editores lineales de vídeo. • Cualidades técnicas y operativas de aplicaciones de edición no lineal. • Factores determinantes en la idoneidad de la edición lineal o de la edición no lineal en proyectos de postproducción audiovisual y cinematográfica.			1.3	Edita las piezas de vídeo, las fotografías, los gráficos, los rótulos y los elementos sonoros en la línea de tiempo del programa de edición, realizando transiciones entre los planos, elaborando subtítulos, armonizando el tono y sincronizando la duración de la imagen con el audio.	CDIG CEC SIEE	0.296		✓		PRÁCTICAS ORDENADOR (HASTA 100 %)
			1.4	Exporta la pieza visual de edición a un archivo con el formato necesario para su posterior reproducción.	CDIG	0.296		✓		PRÁCTICAS ORDENADOR (HASTA 100 %)
			1.5	Justifica la idoneidad de la edición lineal o de la edición no lineal en diversos proyectos de montaje y postproducción.	CDIG CEC SIEE	0.296		✓		PRÁCTICAS ORDENADOR (HASTA 100 %)
CONTENIDOS BLOQUE 7	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
• Análisis de los fundamentos expresivos del sonido. • Aportaciones expresivas del sonido en la	1	Integrar el sonido e imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio,	1.1	Especifica el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros	CEC CSC	0.185		✓		PRÁCTICAS ORDENADOR (HASTA 100 %)



<p>transformación del cine mudo al sonoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valores funcionales y expresivos de la intensidad, el tono y el timbre. • Adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas de los mensajes audiovisuales. Función del sonido en un montaje. • Aplicación de las dimensiones espacio-temporales del sonido a la construcción de bandas sonoras. • Ritmo. Fidelidad. Sincronismo. Sonido diegético y no diegético. • Técnicas de construcción de la banda sonora. El sonido en el multimedia. • Procesos de elaboración de productos de audiodescripción y subtítulos. • Técnicas de realización de programas de radio: • Géneros radiofónicos. • Signos de puntuación en la radio: sintonía, cortina, ráfaga y golpe musical. • El guión de radio y la escaleta. 	<p>aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y relacionando sus posibilidades de articulación y combinación según los tipos de destinatarios.</p>		empleados en la construcción de la banda sonora de una producción audiovisual o radiofónica.						
		1.2	Reconoce las aportaciones tecnológicas y expresivas que el sonido aportó en el proceso de transformación del cine mudo al cine sonoro.	CEC CSC	0.185		✓		CUESTIONARIOS (HASTA 100 %)
		1.3	Identifica los recursos específicos de lenguaje sonoro, empleados en su construcción, de la banda sonora de una producción audiovisual.	CEC CDIG	0.185		✓		CUESTIONARIOS (HASTA 100 %)
		1.4	Diferencia las características estructurales, expresivas y funcionales de los	CEC CSC	0.185		✓		CUESTIONARIOS (HASTA 100 %)



				géneros radiofónicos, a partir del análisis de las parrillas de programación de distintas emisoras de radio.						
			1.5	Elabora, mediante aplicaciones digitales, la banda sonora de un producto audiovisual sencillo o multimedia y de un programa de radio, dando respuesta a sus requisitos comunicativos.	CEC CSC	0.185			✓	PRÁCTICAS (HASTA 100 %)
			1.6	Analiza y valora los productos de audiodescripción y subtitulación de obras audiovisuales y multimedia para la atención a la discapacidad visual y auditiva.	CDIG CSC	0.185			✓	CUESTIONARIOS (HASTA 100 %)
CONTENIDOS BLOQUE 8	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN



<ul style="list-style-type: none"> • Prestaciones técnicas generales de los micrófonos para captación de sonido en proyectos de radio y audiovisuales. • Prestaciones técnicas y operativas de mesas de audio analógicas y digitales, y amplificadores para radio, y audiovisuales. • Configuraciones de líneas y amplificación para espacios escénicos y estudios de radio y televisión. • Equipos de registro digital de audio para sonido audiovisual y programas de radio y televisión. • Prestaciones técnicas de grabadores de audio en tarjeta de memoria, disco duro o DVD RAM. 	1	Reconocer las cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en programas de radio, grabaciones musicales, y proyectos audiovisuales, justificando sus características funcionales y operativas.	1.1	Analiza el proceso de captación del oído humano y la percepción de las frecuencias audibles.	CMCT	0.124			✓	CUESTIONARIOS (HASTA 100 %)
			1.2	Identifica los hitos más importantes producidos en la evolución histórica del registro sonoro.	CMCT CEC	0.124			✓	CUESTIONARIOS (HASTA 100 %)
			1.3	Reconoce los sistemas de captación y registro sonoro empleados en la producción de audiovisuales y radio.	CMCT	0.124			✓	CUESTIONARIOS (HASTA 100 %)
			1.4	Identifica las prestaciones técnicas de los diversos micrófonos y accesorios necesarios en proyectos audiovisuales y de espectáculos.	CMCT	0.124			✓	CUESTIONARIOS (HASTA 100 %)



			1.5	Describe las prestaciones de líneas de audio con diferentes tipos de cables y conectores, en función de los requisitos de micrófonos, equipos reproductores, equipos informáticos, y equipos de grabación y registro de audio que se van a emplear en proyectos audiovisuales.	CMCT AA	0.124			✓	CUESTIONARIOS (HASTA 100 %)
			1.6	Analiza las especificaciones técnicas y las cualidades operativas de diversas configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones en estudio de música, doblaje y efectos sonoros.	CMCT AA CEC	0.124			✓	CUESTIONARIOS (HASTA 100 %)
CONTENIDOS BLOQUE 9	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	COEFICIENTE ESTÁNDAR	1ª EVAL	2ª EVAL	3ª EVAL	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN



<ul style="list-style-type: none"> • Procesadores, memoria, disco duro, unidades ópticas de grabación y reproducción, tarjeta gráfica, pantalla y periféricos. • Prestaciones técnicas del equipamiento informático de producciones multimedia. • Prestaciones de los sistemas de almacenamiento. • Prestaciones de escáneres, impresoras y tabletas gráficas. • Prestaciones de las aplicaciones informáticas para multimedia. • Formatos de archivo de imagen, audio y vídeo idóneos para proyectos multimedia. • Características de los medios de destino que condicionan las opciones técnicas del proyecto: tamaños de pantalla, condicionantes de audio y vídeo y requisitos de uso y accesibilidad." 	1	Reconocer las presentaciones del equipamiento técnico en proyectos multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos.	1.1	Identifica las prestaciones del equipamiento informático en proyectos multimedia.	CDIG	0.185			✓	CUESTIONARIOS (HASTA 100 %)
			1.2	Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.	CDIG	0.185			✓	PRÁCTICAS (HASTA 100 %)
			1.3	Justifica la utilización de determinados formatos de archivo de imagen, audio y vídeo para cámaras fotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproductores de vídeo, adecuados a los proyectos multimedia.	CDIG AA	0.185			✓	CUESTIONARIOS (HASTA 100 %)

			1.4	Valora las necesidades de usuarios con diferentes grados de accesibilidad y las exigencias técnicas de los diversos medios de explotación y las opciones de salida de las aplicaciones multimedia.	CDIG CSC	0.185			✓	CUESTIONARIOS (HASTA 100 %)
--	--	--	-----	--	-------------	-------	--	--	---	-----------------------------

Nota: En caso de no realizar trabajos o prácticas para un estándar que lo requiera y solo se realice prueba escrita, ésta valdrá hasta el 100% de la calificación de ese estándar. Igualmente, si no se realiza prueba escrita y solo se contemplan trabajos y prácticas, éstos tendrán un valor de hasta el 100% en ese estándar.

CÓDIGOS DE COMPETENCIA: CL: Competencia Lingüística; CMCT: Competencia Matemática y Competencias en Ciencia y Tecnología; CDIG: Competencia Digital; AA: Aprender a Aprender; SIEE: Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor; CSC: Competencias Sociales y Cívicas; CEC: Conciencia y Expresiones culturales.

**SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES FORMATIVAS**

CÓDIGO	TÍTULO	FECHA INICIO	FECHA FIN	SESIONES PREVISTAS
PRIMERA EVALUACIÓN				
UF1	RECURSOS EXPRESIVOS UTILIZADOS EN PRODUCCIONES AUDIOVISUALES	17/09/18	5/10/18	6
UF2	ANÁLISIS DE SITUACIONES AUDIOVISUALES	9/10/18	26/10/18	6
UF3	ELABORACIÓN DE GUIONES AUDIOVISUALES	29/10/18	9/11/18	4
UF4	CAPTACIÓN DE IMÁGENES FOTOGRÁFICAS Y DE VÍDEO	12/11/18	14/12/18	8
SEGUNDA EVALUACIÓN				
UF5	TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES	17/12/18	25/01/19	8
UF6	EDICIÓN DE PIEZAS VISUALES	29/01/19	22/2/19	8
UF7	DISEÑO DE BANDAS SONORAS	25/02/19	8/03/19	4
TERCERA EVALUACIÓN				
UF7	DISEÑO DE BANDAS SONORAS	18/03/19	22/03/19	2
UF8	CUALIDADES TÉCNICAS DEL EQUIPAMIENTO DE SONIDO IDÓNEO EN RADIO Y MEDIOS AUDIOVISUALES	25/03/19	5/04/19	4
UF9	EQUIPAMIENTO TÉCNICO EN PROYECTOS MULTIMEDIA	8/04/19	10/05/19	4



PROCEDIMIENTOS Y PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE SEPTIEMBRE Y PARA EL CASO DE PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA DEL ALUMNADO DE BACHILLERATO

Para aquellos alumnos/as que no superen las materias en la convocatoria de junio, existirá la posibilidad de hacerlo en la convocatoria extraordinaria de septiembre, en la que deberán realizar una prueba objetiva escrita que recogerá los estándares de aprendizaje más importantes o considerados básicos de cada materia. Deberán obtener una calificación mínima de 5 puntos sobre 10.

Los docentes que forman parte del Departamento de Tecnología seleccionarán por consenso los estándares de aprendizaje básicos para confeccionar la prueba extraordinaria de septiembre de cada una de las materias.

Para los alumnos que pierdan la evaluación continua por faltas de asistencia, se considerará lo tipificado en la Orden de 1 de Junio de 2006 de la Consejería de Educación y Cultura, por la que se regula el procedimiento que garantiza la objetividad en la evaluación de los alumnos de Educación Secundaria y Formación Profesional, que especifica lo siguiente: “El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que originan la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de las horas lectivas de la materia o módulo”. **Estos alumnos podrán superar el área realizando una prueba objetiva que recogerá los conocimientos y aprendizajes necesarios para que el alumnado alcance una evaluación positiva de la materia. Deberán obtener una calificación mínima de 5 puntos sobre 10.**