

DEPARTAMENTO DE
TECNOLOGÍA

CURSO 2017-18

PROGRAMACIÓN 4º ESO
TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN

OBJETIVOS

La enseñanza de la Informática en la Educación Secundaria Obligatoria tendrá como objetivo el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Conocer la incidencia de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad y en el propio ámbito del conocimiento, valorando el papel que estas tecnologías desempeñan en los procesos productivos con sus repercusiones económicas y sociales.
2. Mejorar la imaginación y las habilidades creativas, comunicativas y colaborativas, valorando las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito personal del alumnado y en el ámbito de la sociedad en su conjunto.
3. Conocer los componentes fundamentales de un ordenador y sus periféricos, su funcionamiento básico y las diferentes formas de conexión entre ordenadores remotos.
4. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.
5. Usar los recursos informáticos como instrumento de resolución de problemas específicos.
6. Utilizar las herramientas informáticas adecuadas para editar y maquetar textos, resolver problemas de cálculo y analizar de la información numérica, construir e interpretar gráficos, editar dibujos en distintos formatos y gestionar una base de datos extrayendo de ella todo tipo de consultas e informes.
7. Utilizar los servicios telemáticos adecuados para responder a necesidades relacionadas, entre otros aspectos, con la formación, el ocio, la inserción laboral, la administración, la salud o el comercio, valorando en qué medida cubren dichas necesidades y si lo hacen de forma apropiada.
8. Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones, valorando la importancia del respeto a la autoría de los mismos y la conveniencia de recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización.
9. Utilizar periféricos para capturar y digitalizar imágenes, textos y sonidos y manejar las funcionalidades principales de los programas de tratamiento digital de la imagen fija, el sonido y la imagen en movimiento y su integración para crear pequeñas producciones multimedia con finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa.
10. Integrar la información textual, numérica y gráfica obtenida de cualquier fuente para elaborar contenidos propios y publicarlos en la Web, utilizando medios que posibiliten la interacción (formularios, encuestas, bitácoras, etc.) y formatos que faciliten la inclusión de elementos multimedia decidiendo la forma en la que se ponen a disposición del resto de usuarios.
11. Conocer y utilizar las herramientas necesarias para integrarse en redes sociales, aportando sus competencias al crecimiento de las mismas y adoptando las actitudes de respeto, participación, esfuerzo y colaboración que posibiliten la creación de producciones colectivas.

COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave que el currículo identifica para la educación obligatoria quedan reflejadas a continuación:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

CONTENIDOS

1. Procesador de textos
2. Presentaciones
3. Hoja de cálculo
4. Edición de imágenes
5. Edición de vídeo
6. Programación
7. Páginas web

TEMPORALIZACIÓN

Primer trimestre(39 horas)

- Procesador de textos(10 horas)
- Presentaciones(13 horas)
- Programación (teoría)(16 horas)

Segundo trimestre(40 horas)

- Programación(30 horas)
- Edición de imágenes(10 horas)

Tercer trimestre(48 horas)

- Edición video (12 horas)
- Hoja de cálculo(8 horas)
- Páginas web(28 horas)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A la hora de corregir exámenes se tendrá en cuenta, aparte del contenido de las respuestas, la expresión escrita, la limpieza y el orden y las faltas de ortografía.

A la hora de corregir trabajos se considerará importante cumplir todas las condiciones que se planteen, así como la estética y corrección de los textos, imágenes y demás contenidos que aparezcan en éstos.

Para la evaluación se hará la media aritmética de los trabajos finales de cada tema y de los exámenes realizados.

METODOLOGÍA

Para impartir la asignatura se usarán apuntes elaborados por el profesor. También usaremos el aula de informática así como los recursos que sean necesarios de Internet.

PROGRAMACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS

1. Procesadores de texto

Objetivos

1. Identificar y comprender las principales funciones de un procesador de textos.
2. Crear, almacenar, modificar, recuperar e imprimir documentos completos, así como imprimir documentos con el procesador de textos Microsoft Word.
3. Utilizar algunas de las posibilidades que ofrece el procesador de textos de Microsoft Word: dar formato a documentos, manejar sangrías y tabuladores, cambiar el tipo y el estilo de letra, etcétera.

Criterios de evaluación

1. Identifica las principales funciones y posibilidades de los procesadores de textos.
2. Imprime documentos completos, así como algunas páginas de los mismos.
3. Crea, almacena y recupera documentos sencillos.
4. Realiza las operaciones habituales con bloques de texto: seleccionar, cortar, copiar y borrar.

Contenidos

Utilidad de los procesadores textos

Procesadores de textos más utilizados en la actualidad Wordperfect, Word, etcétera.

El procesador de textos de Word. Introducir, almacenar, corregir y recuperar texto.

Operaciones con bloques de texto. Cortar, copiar, pegar y borrar.

Formato del texto.

Tipo de fuentes y estilo.

Sangrías, tabuladores.

Impresión de documentos.

Visión preliminar.

● Estándares de aprendizaje

- Explica la utilidad de los procesadores de texto.
- Describe los diferentes elementos que componen un programa de edición de textos.
- Utiliza las diferentes herramientas que tiene un procesador de textos.
- Explica el proceso de cortar, copiar y pegar.

- Competencias clave
 - *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología*
 - o Observar herramientas que nos permiten realizar trabajos o documentos de una manera limpia y clara.
 - o Comprender la importancia de las TICs
 - *Competencia digital*
 - o Elaborar la documentación sobre un tema usando medios informáticos.
 - o Utilizar adecuadamente los medios informáticos.
 - *Competencias sociales y cívicas*
 - o Reflexionar acerca de la evolución tecnológica como respuesta a la búsqueda de soluciones a necesidades humanas.
 - o Mantener una actitud crítica sobre la repercusión de inventos y artefactos en la sociedad.
 - *Competencia en comunicación lingüística*
 - o Explicar las actividades propuestas a los compañeros.
 - *Competencia para aprender a aprender*
 - o Gestionar los recursos informáticos disponibles para responder a las diferentes necesidades.

2. Presentaciones digitales

Objetivos

1. Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos en las producciones propias, valorando la importancia del respeto de la propiedad intelectual y la conveniencia de recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización.
2. Integrar información textual, numérica y gráfica para construir y expresar unidades complejas de conocimiento.
3. Diseñar, crear y modificar diapositivas que contengan distintos elementos: textos, imágenes, sonidos, vídeos, tablas, etc.
4. Mantener una presentación de diapositivas ya creada: ordenar, modificar, eliminar, agregar, etc.
5. Llevar a cabo una presentación de diapositivas ante un auditorio.

Criterios de evaluación

1. Crea una presentación sencilla de diapositivas con Genialy.
2. Crea diapositivas que contienen elementos multimedia.

3. Crea diapositivas que contienen elementos procedentes de otras aplicaciones ofimáticas (hoja de cálculo y procesador de textos).

4. Lleva a cabo una presentación de diapositivas ante un auditorio.

5. Aplica efectos de animación y de transición de diapositivas.

Contenidos

Conceptos como objeto, diapositiva, presentación, gráficos, imágenes, esquema.

Diferentes menús, barras de desplazamiento, barras de estado para el manejo del programa.

Diferentes tipos de diapositivas.

Conocimiento de los diferentes tipos de objetos que se pueden incluir en una presentación.

- Estándares de aprendizaje
 - Utiliza una aplicación para realizar presentaciones.
 - Identifica las posibilidades a la hora de hacer presentaciones.
 - Compara diferentes herramientas para realizar presentaciones
 - Tiene una actitud crítica ante las posibilidades de las diferentes aplicaciones para presentaciones

Competencias clave

- *Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor*
 - Utilizar el software para proporcionar al alumnado autonomía durante el aprendizaje.
 - Abordar la creación de presentaciones de manera reflexiva y plantear alternativas con autonomía y creatividad.
- *Competencia digital*
 - Utilizar el ordenador como medio de expresión de ideas.
 - Almacenar la información en formato digital.
- *Competencias sociales y cívicas*
 - Tomar conciencia de la importancia que tiene disponer de las nuevas tecnologías.
 - Desarrollar valores y criterios éticos asociados con la ciencia y la tecnología, dentro de los objetivos de educar para una ciudadanía

responsable en una sociedad que tiene componentes tecnocientíficos cada vez más complejos y exigentes.

- *Comunicación lingüística*
 - Utilizar los recursos informáticos para presentar una idea.
 - Explicar a los compañeros el funcionamiento de un software de presentaciones.
- *Competencia para aprender a aprender.*
 - Desarrollar las habilidades a través de diversas actividades para que el alumnado sea capaz de seguir aprendiendo de forma autónoma, según los objetivos didácticos de la unidad.
 - Realizar un proceso de aprendizaje a partir del uso del software de creación de presentaciones.

3. Programación

Objetivos

1. Conocer las características del lenguaje de programación.
2. Conocer y manejar los conceptos sobre la programación.
3. Conocer y utilizar constantes y variables. Tipos de variables.
4. Conocer y utilizar las estructura de control. Toma de decisiones. Estructuras iterativas. Decisiones múltiples y anidadas.
5. Arrays. Estructuras de datos. Ámbito de las constantes, variables y estructuras.
6. Conocer y utilizar funciones y procedimientos. Utilización de módulos de funciones y procedimientos. Ámbito de las funciones y procedimientos.
7. Utilizar parámetros para la transferencia de datos a funciones y procedimientos. Transferencia de parámetros por valor o por referencia.

Criterios de evaluación

1. Aplicar el lenguaje de programación para desarrollar aplicaciones de ámbito tecnológico.
2. Manejar con soltura las estructuras de control.
3. Utilizar correctamente las constantes y variables.
4. Aplicar las funciones y procedimientos.
5. Conocer y utilizar adecuadamente el entorno de desarrollo.

Contenidos

Proyectos y aplicaciones.

Constantes, variables y tipos.

Estructuras de datos. Ámbito de datos. Arrays.

. Decisiones y bucles.

Funciones y procedimientos.

- Estándares de aprendizaje
 - Identifica los diferentes tipos de lenguajes de programación

- Describe las características de los diferentes paradigmas de programación.
 - Interpreta diagramas de flujo
 - Utiliza correctamente la simbología normalizada en la confección de diagramas de flujo
 - Codifica diferentes programas y algoritmos..
- Competencias clave
 - *Comunicación lingüística.*
 - o Usa lenguajes de programación correctamente conociendo su sintaxis y su vocabulario.
 - o Conoce el vocabulario propio del tema.
 - *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*
 - o Crear programas que resuelvan problemas matemáticos
 - o Entender la tecnología como un medio para satisfacer necesidades humanas.
 - *Competencia digital.*
 - o Programar usando Scratch.
 - o Elaborar la documentación propia del proceso de implementación de un programa empleando medios informáticos.
 - *Aprender a aprender.*
 - o Gestionar los recursos de los que se dispone para responder a las diferentes necesidades humanas planteadas.
 - *Competencias sociales y cívicas.*
 - o Explorar la capacidad de tomar decisiones individuales y en grupo desde la perspectiva del respeto hacia los compañeros.
 - *Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor*
 - o Abordar de manera reflexiva la generación de ideas en el proceso de resolución de algoritmos.

4. Edición de imágenes.

Objetivos

Definir los principales conceptos relacionados con las imágenes digitales: píxel, objeto, profundidad de color, tamaño, resolución, relación de aspecto, etc.

Explicar el manejo básico de algunos editores gráficos.

Elaborar imágenes y gráficos con distintas aplicaciones.

Aprender el manejo de un programa visualizador de imágenes.

Describir y poner en práctica las distintas formas de introducir imágenes en el ordenador: escaneado, creación con un editor gráfico, capturas de pantalla, transferencia desde una cámara digital, etc.

Retocar imágenes empleando aplicaciones de retoque fotográfico.

Criterios de evaluación

Realiza con medios informáticos dibujos o diseños basados en especificaciones dadas.

Sabe utilizar un visualizador de imágenes.

Obtiene imágenes digitales por distintos procedimientos: escaneado, captura de pantalla, fotografía digital, etc.

Manipula imágenes digitales modificando su tamaño, ajustando su resolución o convirtiendo su formato.

Retoca imágenes modificando la luminosidad y el color.

Modifica imágenes trabajando con selecciones, máscaras y capas.

Hace composiciones a partir de dos o más imágenes.

Incorpora textos en las imágenes.

Modifica imágenes aplicando distintos filtros y estilos de capa.

Contenidos

Imágenes gráficas

Tipos de imágenes. Elementos de una imagen. Calidad de una imagen digital.

Tamaño de imagen y tamaño de archivo. Tamaño de imagen y relación de aspecto.

Formato de archivos gráficos.

Software para visualizar y editar imágenes

Editores gráficos. Visualizadores de imágenes. GIMP. Photoshop.

Visualización de imágenes de distinta procedencia con la ayuda de programas especialmente diseñados para ello.

Obtención de imágenes digitales

Digitalización de imágenes. Capturas de pantalla. Creación con un editor. Transferir fotografías al ordenador. Propiedades de una imagen fotográfica.

Manipular imágenes fotográficas

Modificar el tamaño. Cambiar el tamaño del lienzo. Ajustar la resolución para impresión. Conversión de formato.

Modificar la luminosidad y el color

Sistemas de color. Convertir una imagen en escala de grises. Equilibrar los colores.

Modificar el brillo y el contraste. Modificar el tono y la saturación de los colores.

Modificar las curvas de color.

Trabajar con selecciones, máscaras y capas

Seleccionar parte de una imagen. Enmarcar una fotografía. Trabajar con capas.

Trabajar con máscaras.

Composición de fotografías

Recortar. Transferir el recorte. Escalar y colocar la imagen de la nueva capa.

Nombrar y/o anclar la capa de selección. Aplicar perspectiva a una capa y disminuir su opacidad.

Trabajar con textos

Agregar texto a las imágenes. Capas de texto. Edición de un texto.

Aplicar filtros y estilos de capa
Ejemplos de filtros.

- Estándares de aprendizaje
 - Identifica los diversos programas de edición que existen
 - Utiliza diferentes aplicaciones de edición y visualización de imágenes.
 - Realiza operaciones básicas de edición.
 - Conoce los diferentes formatos en que se puede almacenar una imagen digital..
 - Tiene una actitud crítica ante las posibilidades que ofrece el tratamiento digital de la imagen.
- Competencias clave
 - *Comunicación lingüística.*
 - o Explicar a los compañeros el funcionamiento de un determinado software de edición de imágenes.
 - *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*
 - o Trabajar con software de tratamiento de imágenes..
 - o Comprender que las imágenes se pueden almacenar como un conjunto de números.
 - *Competencia digital.*
 - o Realizar edición de imágenes mediante la utilización del software adecuado.
 - o Almacenar la información en formato digital.
 - *Aprender a aprender.*
 - o Gestionar los recursos disponibles a fin de responder a las diferentes necesidades humanas planteadas.
 - o Desarrollar las habilidades a través de diversas actividades para que el alumnado sea capaz de seguir aprendiendo de forma autónoma, según los objetivos didácticos de la unidad.
 - *Competencias sociales y cívicas.*

- o Tomar conciencia de la importancia que tiene disponer de las nuevas tecnologías.
- o Desarrollar valores y criterios éticos asociados con la ciencia y la tecnología, dentro de los objetivos de educar para una ciudadanía responsable en una sociedad que tiene componentes tecnocientíficos cada vez más complejos y exigentes.
- *Sentido de autonomía y espíritu emprendedor.*
 - o Abordar los problemas tecnológicos de manera reflexiva y plantear alternativas y soluciones con autonomía y creatividad.

5. Edición de vídeo

Objetivos

Utilizar periféricos para capturar y digitalizar sonidos

Manejar las funcionalidades principales de los programas de tratamiento digital del sonido y la imagen en movimiento y su integración para crear pequeñas producciones multimedia con finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa.

Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones.

Criterios de evaluación

Saber manejar las herramientas informáticas que permiten la manipulación de archivos de sonido, e integrar sonido y vídeo.

Contenidos

Edición de sonido y vídeo digitales.

Compresión de los archivos de audio y vídeo. Formatos más utilizados. Los códecs

Concepto de pista, frame.

Filtros

- Estándares de aprendizaje
 - Describe las principales aplicaciones de la edición de vídeo.
 - Identifica las diferentes aplicaciones de edición que hay.
 - Valora los recursos existentes en la red para crear películas.
- Competencias clave
 - *Comunicación lingüística.*
 - o Explicar a los compañeros el proceso para crear un vídeo.
 - o Utilizar los medios informáticos expresar ideas, tanto de forma individual como en grupo.
 - *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*
 - o Emplear los términos y unidades de medida usados en edición.

- *Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor*
 - o Abordar de manera reflexiva la creatividad para expresar ideas.
- *Competencia digital.*
 - o Utilizar el equipo informático para llevar a cabo la edición de vídeo.
- *Aprender a aprender.*
 - o Gestionar los recursos disponibles a fin de responder a las diferentes necesidades humanas planteadas.
- *Competencias sociales y cívicas.*
 - o Explorar la capacidad de tomar decisiones individuales y en grupo desde la perspectiva del respeto hacia los compañeros.

6. La hoja de cálculo.

Objetivos

1. Crear y utilizar hojas de cálculo que permitan resolver problemas sencillos: media de un conjunto de datos, valores que toma una variable cuando se modifica otra, interés de un préstamo, etc.
2. Representar gráficamente un conjunto de datos generado con una hoja de cálculo.
3. Conocer y utilizar algunas de las posibilidades que ofrece la hoja de cálculo de Microsoft Excel: operaciones con rangos de celdas, empleo de fórmulas, diseño de la hoja, etc.
4. Imprimir total o parcialmente a información contenida en una hoja de cálculo.

Criterios de evaluación

1. Identifica problemas que pueden ser resueltos con la ayuda de una hoja de cálculo.
2. Crea, almacena y recupera hojas de cálculo que contienen fórmulas sencillas.
3. Mejora el aspecto de una hoja de cálculo, añadiendo líneas, colores, sombreados: cambiando el formato de los números, el tipo de alineación, etc.
4. Utiliza funciones numéricas sencillas.
5. Genera gráficos a partir de los datos de una hoja de cálculo.
6. Imprime la información contenida en una hoja de cálculo.

Contenidos

Utilidad de las hojas de cálculo.

Hojas de cálculo más utilizadas en la actualidad.

Estructura de una hoja de cálculo de Microsoft Excel. Filas, columnas, celdas.

Guardar y recuperar archivos.

Características de la hoja de cálculo Excel.

Crear un gráfico e insertarlo en un documento.

Edición de datos. Tipos de datos.

Fórmulas.

Copiar y mover.

Insertar y eliminar filas y columnas.

Gráficos. Sus tipos

- Estándares de aprendizaje
 - Describe una aplicación de hoja de cálculo.
 - Identifica las aplicaciones de las hojas de cálculo.
 - Analiza el funcionamiento de una hoja de cálculo.
 - Identifica los diferentes tipos de datos.
- Competencias clave
 - *Competencia en comunicación lingüística.*
 - Adquirir vocabulario específico.
 - *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*
 - Analizar y entender el funcionamiento de las hojas de cálculo.
 - Crear, leer e interpretar gráficos.
 - Representar una onda sonora con sus características.
 - Utilizar expresiones matemáticas relacionadas con la transmisión de ondas electromagnéticas a fin de resolver los problemas planteados.
 -
 - *Competencia digital.*
 - Experimentar con alguna aplicación para desarrollar una hoja de cálculo.
 - Realizar un proyecto sencillo de hojas de cálculo.
 - Efectuar búsquedas de información en la red sobre el funcionamiento de las hojas de cálculo.
 - *Competencia de aprender a aprender.*
 - Gestionar los recursos disponibles a fin de responder a las diferentes necesidades humanas planteadas.
 - *Competencias sociales y cívicas.*

- o Adquirir una actitud crítica ante las ofertas y soluciones aportadas por la tecnología.
- o Utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y hacer uso de ellas.
- *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.*
 - o Colaborar para mantener en condiciones adecuadas el material propio de un aula TIC.
-
- *Conciencia y expresiones culturales.*
 - o Apreciación de la diversidad de producciones tecnológicas de las sociedades

7. Páginas web:

Objetivos

1. Visualizar, crear y buscar información en Internet.
2. Intercambiar mensajes a través del correo electrónico con otros usuarios de Internet adjuntando, si es preciso, archivos que son enviados o recibidos junto con el mensaje.
3. Publicar sus dudas en foros de discusión donde se pueda encontrar solución al problema planteado.
4. Intercambiar información con otros usuarios de Internet de forma simultánea y en tiempo real.
5. Diseñar un Sitio Web para crear páginas Web con texto, imágenes, tablas, sonidos, animaciones...
6. Crear Sitios Web con marcos para organizar y acceder de una forma cómoda a la información.
7. Diferenciar entre los nombres de los marcos y el contenido que se alojará en ellos.
8. Definir enlaces, hipervínculos o zonas calientes a otras páginas Web del mismo Sitio Web, de Internet o a un correo electrónico.
9. Publicar páginas Web para que todo el mundo las pueda consultar a través de Internet.

Criterios de evaluación

1. Buscar información en Internet y ser capaces de hacer un uso racional de ella, creando sus propios documentos a partir de la información obtenida.
2. Enviar y recibir correo electrónico a un usuario o a varios de forma simultánea.
3. Diseñar un Sitio Web compuesto de texto, imágenes, tablas, sonidos, animaciones, marcos...
4. Publicar un Sitio Web en Internet para que el resto de la comunidad de internautas puedan acceder a nuestra información.

Contenidos

Servidores de información en la red Internet.

Dirección de páginas Web.

Dirección de correo electrónico o e-mail.

Mensajes entre usuarios de Internet.

Transferencia de archivos.

Sitio Web: conjunto de páginas Web que conforman la información que se va a publicar en Internet.

Exploración de un Sitio Web.

Elementos de una página Web: texto, imágenes, tablas, sonidos, animaciones...

Hipervínculos a páginas Web y a correos electrónicos.

Marcos, nombre de los marcos y contenido de los marcos. Marquesinas.

- Estándares de aprendizaje

- Conoce las características principales del lenguaje HTML.
- Identifica las diferentes aplicaciones que existen par la realización de páginas web.
- Valora el uso de aplicaciones para desarrollar webs de forma más sencilla y eficaz.
- Valora la necesidad de organizar y seleccionar contenidos antes de crear una web.

- Competencias clave

- *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*
 - Identificar los elementos que componen una web.
 - Valorar el impacto que provoca Internet en la sociedad.
- *Competencia digital.*
 - Buscar información en la red.
 - Elaborar una web completa sobre un tema dado.
- *Competencia de aprender a aprender.*
 - Gestionar los recursos disponibles a fin de responder a las diferentes necesidades humanas planteadas.
- *Competencias sociales y cívicas.*
 - Tomar conciencia de la importancia del ahorro energético y de la racionalización del uso de materiales respecto a la preservación del medio ambiente.
 - Valorar la importancia de la reducción en el consumo de materias primas para preservar recursos naturales y minimizar el impacto medioambiental.

□

- Contenidos curriculares
 - Contaminación atmosférica:
 - Efecto invernadero
 - Deterioro de la capa de ozono:
 - Lluvia ácida.
 - Contaminación del agua.
 - Contaminación del suelo:
 - Agricultura
 - Deforestación
 - Residuos sólidos:
 - Recogida
 - Tratamiento
 - Agotamiento de los recursos energéticos y de las materias primas
 - Desarrollo sostenible

RÚBRICAS

Procesador de textos

Tema 1	Niveles de desempeño				Valoración
Indicadores	Bajo (1 punto)	Básico (2 puntos)	En progreso(3 puntos)	Competent e(4 puntos)	
Tarea 1. Indica la utilidad de un procesador de textos	No es capaz	la indica con errores	la indica pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 2. Utiliza diferentes formatos de párrafo	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 3. Utiliza	No es capaz	los usa pero con	la usa pero con	Perfecto	

numeración y viñetas		errores	pequeños fallos		
Tarea 4. Usa diferentes fuentes, colores y tipos.	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 5. Utiliza el encabezado y el pie de página	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 6: realiza un trabajo coherente sobre un tema dado	No es capaz	Los apartados están muy desordenados y no tienen relación	Los apartados están desordenados	Perfecto	
Nota. Total/2,4					

Presentaciones

Tema 2	Niveles de desempeño				Valoración
Indicadores	Bajo (1 punto)	Básico (2 puntos)	En progreso(3 puntos)	Competente(4 puntos)	
Tarea 1. Usa correctamente la aplicación para hacer presentaciones	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 2. Inserta diapositivas, cambia su fondo y las transiciones	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	

Tarea 3. Inserta imágenes y textos en la misma diapositiva	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 4. realiza un trabajo coherente sobre un tema dado	No es capaz	Los apartados están muy desordenados y no tienen relación	Los apartados están desordenados	Perfecto	
Nota. Total/1,6					

Hoja de cálculo

Tema 3	Niveles de desempeño				Valoración
Indicadores	Bajo (1 punto)	Básico (2 puntos)	En progreso(3 puntos)	Competente(4 puntos)	
Tarea 1. Indica la utilidad de las hojas de cálculo	No es capaz	la indica con errores	la indica pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 2. Inserta datos en la hoja de cálculo	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 3. Realiza operaciones con los datos	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 4. Elige correctamente las operaciones a realizar	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	

ante un problema dado					
Tarea 5. inserta gráficas con diferentes formatos	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Nota. Total/2					

Edición de imágenes

Tema 4	Niveles de desempeño				Valoración
Indicadores	Bajo (1 punto)	Básico (2 puntos)	En progreso(3 puntos)	Competente(4 puntos)	
Tarea 1. Utiliza correctamente un programa de edición de imágenes	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 2. Indica los diferentes formatos en que se puede almacenar una imagen digital.	No es capaz	los indica pero con errores	la indica pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 3. Utiliza los filtros	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 4. utiliza las herramientas de dibujo, clonado, etc	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	

Tarea 5. Trabaja con capas	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Nota. Total/2					

Edición de vídeo

Tema 5	Niveles de desempeño				Valoración
Indicadores	Bajo (1 punto)	Básico (2 puntos)	En progreso(3 puntos)	Competente(4 puntos)	
Tarea 1. Utiliza un programa de edición de vídeo	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 2. Nombra y describe la terminología propia de la edición de vídeo	No es capaz	la nombra con errores	los nombra pero no los describe	Perfecto	
Tarea 3. Corta e inserta clips	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 4. Utiliza filtros	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 5. usa transiciones	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 6: Inserta título y créditos	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	

Nota. Total/2,4	
-----------------	--

Programación

Tema 6	Niveles de desempeño				Valoración
Indicadores	Bajo (1 punto)	Básico (2 puntos)	En progreso(3 puntos)	Competente(4 puntos)	
Tarea 1. Utiliza una aplicación para programar pequeños juegos	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 2. Indica los tipos de programación que hay	No es capaz	los nombra con errores	los nombra pero no los describe	Perfecto	
Tarea 3. Indica los elementos de un lenguaje de programación	No es capaz	los nombra con errores	los nombra pero no los describe	Perfecto	
Tarea 4. Realiza diagramas de flujo	No es capaz	los realiza pero con errores	los realiza pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 5. Codifica correctamente un algoritmo	No es capaz	los realiza pero con errores	los realiza pero con pequeños fallos	Perfecto	
Nota. Total/2					

Páginas web

Tema 7	Niveles de desempeño	Valoración
--------	----------------------	------------

Indicadores	Bajo (1 punto)	Básico (2 puntos)	En progreso(3 puntos)	Competente(4 puntos)	
Tarea 1. Utiliza el lenguaje HTML	No es capaz	los usa pero con errores	la usa pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 2. Crea una página web sencilla	No es capaz	la crea pero con errores	la crea pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 3. Inserta diferentes imágenes en la web	No es capaz	las inserta pero con errores	las inserta pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 4. Inserta el texto en diferentes formatos y colores	No es capaz	los inserta pero con errores	los inserta pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 5. Crea diferentes frames en la web	No es capaz	Las crea pero con errores	Las crea pero con pequeños fallos	Perfecto	
Tarea 6: Coloca enlaces internos y externos en la web	No es capaz	los coloca pero con errores	los inserta pero con pequeños fallos	Perfecto	
Nota. Total/2,4					