



**Impartido por:**

**Rafael Velasco Sánchez**

*CURSO 2019/20*

## 1. Introducción

El Decreto 8/2020, de 12 de marzo sobre medidas extraordinarias a adoptar con motivo del brote del COVID-19 determinó la suspensión de la actividad docente presencial en todos los niveles educativos. Desde el día 16 de marzo de 2020 hemos desarrollado las actividades de aprendizaje de forma no presencial. La situación de prórroga del estado de alarma plantea que el regreso del alumnado no se produzca hasta que las autoridades sanitarias así lo establezcan. Por tanto, en este último trimestre, se hace necesaria una reprogramación curricular que se adapte a las exigencias de esta nueva situación.

Para realizar la presente reprogramación, vamos a tener en cuenta:

- Instrucciones de 13 de abril de 2020, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes sobre medidas educativas para el desarrollo del tercer trimestre del curso 2019-2020, ante la situación de estado de alarma provocada por causa del brote del virus COVID-19.
- Resolución de 30/04/2020, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se establecen instrucciones para la adaptación de la evaluación, promoción y titulación ante la situación de crisis ocasionada por el COVI-19.

Las medidas que aquí se contemplan se centrarán en el trabajo por parte del alumnado para el repaso y refuerzo de objetivos y contenidos de los dos trimestres anteriores y para profundizar en los resultados de aprendizaje y en la presentación de contenidos que se consideran básicos y mínimos para garantizar al alumnado la superación del módulo y del curso escolar.

## 2. Metodología didáctica

En primer lugar, se ha confirmado que todo el alumnado matriculado en el módulo de Redes Locales dispone de medios informáticos suficientes para continuar su proceso enseñanza-aprendizaje on-line.

Se trabajará únicamente con las herramientas de Google Suite. Entre ellas, se utilizarán las siguientes:

- **Classroom:** para realizar clases virtuales. Permite organizar las tareas por unidades, programar su puesta en la red y recogida. Además, está perfectamente integrada con las herramientas “Formularios” y “Drive”. De hecho, al realizar la evaluación de algún ejercicio o práctica nos permite introducir los criterios de evaluación e incluso nos facilita su corrección y exportar los resultados automáticamente a la aplicación “Hoja de Cálculo”.
- **Meet:** para realizar clases virtuales. Su funcionamiento es perfecto y permite compartir ventanas o pantallas, chatear de forma simultánea, y realizar el grabado de las clases.
- **Drive:** permite subir ficheros y compartirlos. Al grabar una clase con Meet, la guarda automáticamente en esta herramienta.
- **Formularios:** es una herramienta de evaluación y autoevaluación perfectamente integrada con Classroom. Una opción muy interesante de la que dispone es la posibilidad de crear evaluaciones con una disposición aleatoria de las preguntas, e incluso una posibilidad aleatoria de las posibles respuestas.

- **Hoja de Cálculo:** al tenerla integrada con Classroom, nos permite recoger los resultados de los ejercicios y evaluaciones realizada.
- **Documentos:** nos permite la realización de actividades que automáticamente quedarán a disposición de los alumnos a través de Classroom.
- **Sites:** para la creación de sitios web.

Para facilitar las clases virtuales, el profesor dispone de dos pantallas conectadas al mismo ordenador. Esta esta forma puede realizar la explicación de la materia en una pantalla que comparte, y a la vez puede comunicarse con los alumnos, bien mediante la palabra si el alumno dispone de micrófono, bien por texto escrito, a través del chat simultáneo de que dispone la herramienta Meet.

Al tratarse de una asignatura tecnológica, los recursos son muy amplios. Utilizaremos:

- **VideoPad:** editor de vídeo. Permite el montaje de vídeos a partir de grabaciones hechas por los alumnos con su teléfono móvil, integrándolas con otras bajadas de internet, manejo de transiciones, y gestión de música y sonidos asociados.

Estos recursos informáticos han demostrado que propician recursos variados, flexibles, accesibles a todo el alumnado. Además, aunque esta herramienta no es gratuita dispone de una versión de prueba que es suficiente para las prácticas de los alumnos.

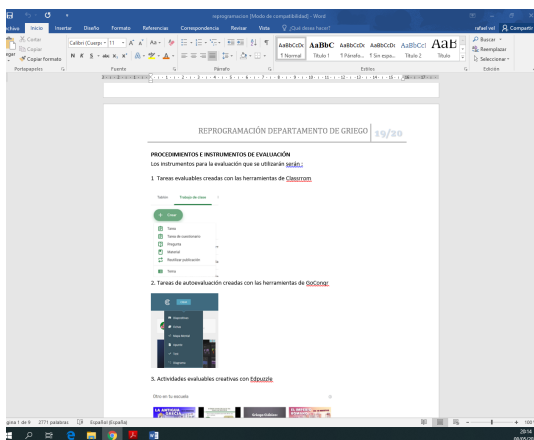
Las actividades propuestas tendrán en cuenta que las tareas y actividades las debe realizar el alumnado de forma autónoma, aunque contarán con la ayuda, el apoyo y el seguimiento del profesor e irán encaminadas al refuerzo y profundización en los contenidos ya dados, avanzando solo en aquellos resultados de aprendizaje que se consideren básicos y que no revisten una especial dificultad de asimilación teniendo en cuenta el formato de actividad no presencial.

Se atenderá tanto al desarrollo de planes de refuerzo de aquel alumnado que tiene las evaluaciones anteriores pendientes de superación como al alumnado que tiene sobradamente superadas esas evaluaciones y que necesitan no caer en la desmotivación. Por tanto, las actividades planteadas tendrán una dificultad graduada de manera que el alumnado se sitúe en el nivel que necesita (básico, intermedio, avanzado).

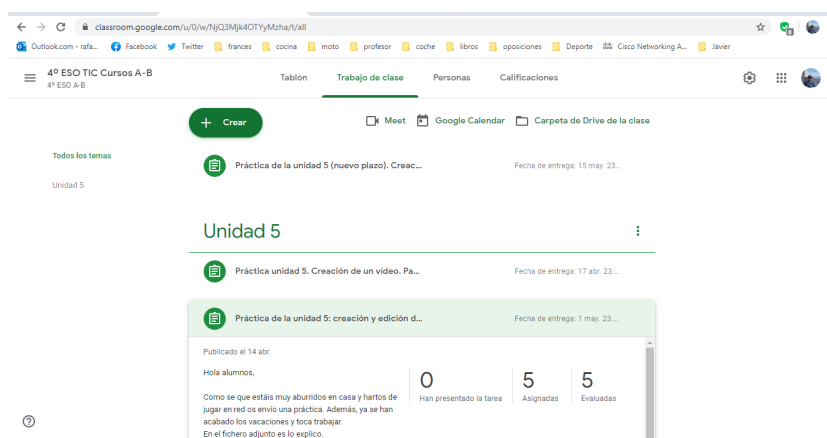
### 3. Procedimientos e instrumentos de evaluación

Los instrumentos para la evaluación que se utilizarán serán:

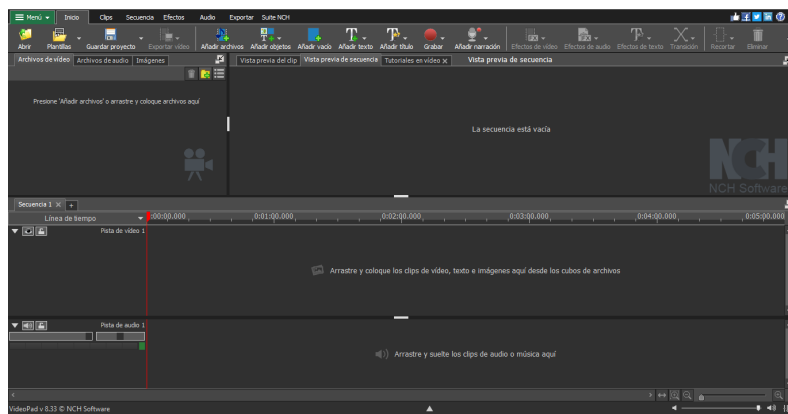
- Tareas evaluables creadas con las herramientas de Classroom:



- Tareas de evaluación y autoevaluación creadas con Formularios:



- Actividades evaluables creadas con VideoPad:



## 4. Criterios de calificación y promoción

Teniendo en cuenta la naturaleza del módulo, para la evaluación final se tendrán en cuenta los resultados de las dos primeras evaluaciones haciendo la media ponderada de ellas (1º evaluación 40% 2ª evaluación 60%). El período en situación de confinamiento no podrá perjudicar la calificación que el alumnado ha obtenido en el primer y segundo trimestre. Las tareas realizadas durante el confinamiento supondrán un valor añadido en la

evaluación del alumnado y no una penalización de manera que se podrá obtener un 20% más en la calificación final, siempre y cuando sea posible.

En el caso del alumnado que tiene pendientes las evaluaciones anteriores, la no participación en las actividades de recuperación programadas, podrá suponer la no recuperación de la materia y por lo tanto la no superación de la misma en la evaluación final. Los planes de recuperación se elaborarán sobre los resultados de aprendizaje, siguiendo los criterios de evaluación y de calificación generales que aparecen en el cuadro adjunto. No obstante, este alumnado tendrá la posibilidad de realizar las actividades de refuerzo con el fin de poder ver incrementada su calificación final en las mismas condiciones que el resto del alumnado.

## **5. Publicidad**

Se informará de esta reprogramación al alumnado y a sus familias a través de la plataforma Papás 2.0 y la página web del centro.

## **6. Criterios de evaluación, criterios de calificación y temporalización**

**PROGRAMACIÓN 4º ESO. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN (Reprogramación)**

LA NOTA FINAL DEL CURSO SE CONFORMARÁ MEDIANTE LA MEDIA PONDERADA DE LAS DOS PRIMERAS EVALUACIONES: 40% 60%. La tercera evaluación contribuirá en la subida de la nota final del curso: las tareas realizadas durante el confinamiento supondrán un valor añadido en la evaluación del alumnado y no una penalización					
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. MÍNIMOS	1ª Ev.	2ª Ev.	3ª Ev.
<b>BLOQUE 1. Ética y estética en la interacción en red</b>			10%	10%	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguridad informática.</li> <li>• Protección de datos personales.</li> <li>• Protección de la información.</li> <li>• Riesgos de seguridad en las comunicaciones</li> </ul>	1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red. (TODAS LAS UNIDADES) (CS)	1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.	X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguridad informática.</li> <li>• Protección de la información.</li> <li>• Riesgos de seguridad en las comunicaciones</li> </ul>	2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable. (TODAS LAS UNIDADES) (CS)	2.1. Realiza actividades de intercambio de información con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad intelectual.	X	X	X

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. MÍNIMOS	1ª Ev.	2ª Ev.	3ª Ev.
<b>BLOQUE 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes</b>			10%		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipos informáticos</li> <li>• Dispositivos periféricos</li> </ul>	1. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características. (UNIDAD 1) (CM)	1.1. Identifica componentes físicos de un ordenador, describiendo sus características técnicas y función en el conjunto.	X		X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemas operativos.</li> <li>• Estructuras de almacenamiento.</li> </ul>	2. Configurar y utilizar el sistema operativo identificando los elementos que lo componen y su función en el conjunto. (UNIDAD1) (CD).	2.2. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.	X		X

**PROGRAMACIÓN 4º ESO. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN (Reprogramación)**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. MÍNIMOS	1ª Ev.	2ª Ev.	3ª Ev.
<b>BLOQUE 3. Organización, diseño y producción de información digital</b>			10%	20%	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Edición de documentos</li> <li>• Maquetación de documentos</li> </ul>	1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos. (UNIDADES 3, 4, 5) (CD)	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.	X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentaciones</li> <li>• Creaciones multimedia</li> </ul>	2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones. (UNIDADES 5, 6) (SI, AA)	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. 2.4. Realiza producciones sencillas integrando vídeo y audio, utilizando programas de edición de archivos multimedia	X	X	X

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. MÍNIMOS	1ª Ev.	2ª Ev.	3ª Ev.
<b>BLOQUE 4. Seguridad informática</b>			10%		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección de la información</li> <li>• Riesgos de seguridad en las comunicaciones</li> </ul>	2. Reconocer los peligros derivados de la navegación por internet y adoptar conductas de seguridad en la navegación. (UNIDAD 8) (SI)	2.1. Identifica los principales peligros derivados de la navegación por internet y sus consecuencias en el usuario, en el equipo y en los datos.		X	X

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. MÍNIMOS	1ª Ev.	2ª Ev.	3ª Ev.
<b>BLOQUE 5. Publicación y difusión de contenidos</b>			20%		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Páginas web</li> <li>• Publicación de blogs</li> </ul>	1. Utilizar diversos recursos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos. (UNIDADES 6, 7) (SI)	1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.		X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de imágenes</li> <li>• Edición de wikis</li> </ul>	2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora	2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.		X	X

**PROGRAMACIÓN 4º ESO. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN (Reprogramación)**

• Redes sociales	y gráfica. (UNIDADES 3, 6, 7) (SI, CL)	2.3. Elabora un espacio web (blog, wiki, ...) para la publicación y difusión de contenidos mediante el uso de herramientas web gratuitas			
------------------	--	--	--	--	--

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. MÍNIMOS	1ª Ev.	2ª Ev.	3ª Ev.
<b>BLOQUE 6. Internet, redes sociales, hiperconexión</b>			20%		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contenidos en la Web 2.0</li> <li>• Redes sociales</li> </ul>	1. Conocer las características básicas de internet y los servicios y posibilidades que ofrece. (UNIDAD 7) (CL)	1.1. Describe los servicios que ofrece internet y sus posibilidades tanto en el ámbito educativo como en el profesional, personal y de ocio.		X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Publicación de presentaciones y vídeos en la web 2.0</li> <li>• Publicación de blogs</li> <li>• Diseño online de un sitio web</li> </ul>	4. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video. (UNIDADES 7, 8) (CS)	4.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos con otras producciones, respetando los derechos de autor.		X	X



## 7. Temporalidad

UNIDAD DIDÁCTICA	CONTENIDOS	SEMANA
Unidad 5 MULTIMEDIA	Producciones digitales con VideoPad	20 al 24 de abril
Unidad 5 MULTIMEDIA	Producciones digitales con VideoPad	27 al 30 de abril
Unidad 6 DISEÑO DE PÁGINAS WEB	Creación de una página web con Google Sites	4 al 8 de mayo
Unidad 6 DISEÑO DE PÁGINAS WEB	Creación de una página web con Google Sites	11 al 15 de mayo
Unidad 7 WEB 2.0 Y REDES SOCIALES	Edición de Wikis Almacenamiento en la nube	18 al 22 de mayo
Unidad 7 WEB 2.0 Y REDES SOCIALES	Edición de Wikis Almacenamiento en la nube	25 al 29 de mayo