

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	%	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>BLOQUE 1. Ética y estética en la interacción en red.</b>			<b>PONDERACIÓN: 10%</b>
Entornos virtuales: definición, interacción, hábitos de uso, seguridad. Buscadores. Descarga e intercambio de información: archivos compartidos en la nube, redes P2P y otras alternativas para el intercambio de documentos.	1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red	33%	1.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales. 1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.
Ley de la Propiedad Intelectual. Intercambio y publicación de contenido legal. Software libre y software privativo. Materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución alojados en la web.	2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.	33%	2.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.
Identidad digital. Suplantación de la identidad en la red, delitos y fraudes.	3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.	33%	3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web. 3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	%	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>BLOQUE 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes.</b>			<b>PONDERACIÓN: 20%</b>
<p>Hardware y Software. Sistemas propietarios y libres.</p> <p>Arquitectura: Concepto clásico y Ley de Moore. Unidad Central de Proceso. Memoria principal. Memoria secundaria: estructura física y estructura lógica. Dispositivos de almacenamiento. Sistemas de entrada/salida; Periféricos. Clasificación. Periféricos de nueva generación. Buses de comunicación. Sistemas operativos:</p> <p>Arquitectura. Funciones. Normas de utilización (licencias). Configuración, administración y monitorización. Redes de ordenadores: Tipos. Dispositivos de interconexión. Dispositivos móviles.</p> <p>Adaptadores de Red. Software de aplicación: Tipos. Clasificación. Instalación. Uso.</p>	1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.	5%	<p>1.1. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.</p> <p>1.2. Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.</p>
	2. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.	5%	2.1. Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.
	3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.	5%	3.1. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.
	4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características	60%	4.1. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexión.
	5. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.	15%	5.1. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	%	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>BLOQUE 3. Organización, diseño y producción de información digital.</b>			<b>PONDERACIÓN: 30%</b>
<p>Aplicaciones informáticas de escritorio. Tipos y componentes básicos.</p> <p>Procesador de textos: utilidades y elementos de diseño y presentación de la información.</p> <p>Hojas de cálculo: cálculo y obtención de resultados textuales, numéricos y gráficos.</p> <p>Bases de datos: tablas, consultas, formularios y generación de informes.</p>	<p>1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.</p>	<p>60%</p>	<p>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.</p> <p>1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.</p> <p>1.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.</p>
<p>Diseño de presentaciones: elementos, animación y transición de diapositivas.</p> <p>Dispositivos y programas de adquisición de elementos multimedia: imagen, audio y vídeo.</p> <p>Aplicaciones de edición de elementos multimedia: imagen, audio y vídeo.</p> <p>Tipos de formato y herramientas de conversión de los mismos.</p> <p>Uso de elementos multimedia en la elaboración de presentaciones y producciones.</p>	<p>2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.</p>	<p>40%</p>	<p>2.1. Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño, maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido.</p> <p>2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y vídeo y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	%	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>BLOQUE 4. Seguridad informática</b>			<b>PONDERACIÓN: 10%</b>
<p>Principios de la seguridad informática. Seguridad activa y pasiva. Seguridad física y lógica. Seguridad de contraseñas.</p> <p>Actualización de sistemas operativos y aplicaciones. Copias de seguridad. Software malicioso, herramientas anti-malware y antivirus, protección y desinfección. Cortafuegos. Seguridad en redes inalámbricas.</p>	<p>1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.</p>	<p>50%</p>	<p>1.1. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.</p> <p>1.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.</p> <p>1.3. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.</p>
<p>Ciberseguridad. Criptografía. Seguridad en redes sociales, acoso y convivencia en la red. Certificados digitales.</p> <p>Agencia Española de Protección de Datos.</p>	<p>2. Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de Ciberseguridad.</p>	<p>50%</p>	

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	%	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>BLOQUE 5. Publicación y difusión de contenidos</b>			<b>PONDERACIÓN: 15%</b>
<p>Visión general de Internet. Web 2.0: características, servicios, tecnologías, licencias y ejemplos. Plataformas de trabajo colaborativo: ofimática, repositorios de fotografías y marcadores sociales.</p>	<p>1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.</p>	<p>33%</p>	<p>1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.</p>
<p>Diseño y desarrollo de páginas web: Lenguaje de marcas de hipertexto (HTML), estructura, etiquetas y atributos, formularios, multimedia y gráficos. Hoja de estilo en cascada (CSS). Accesibilidad y usabilidad (estándares). Herramientas de diseño web. Gestores de contenidos.</p>	<p>2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.</p>	<p>33%</p>	<p>2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales. 2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto los derechos de propiedad.</p>
<p>Elaboración y difusión de contenidos web: imágenes, audio, geolocalización, vídeos, sindicación de contenidos y alojamiento.</p>	<p>3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.</p>	<p>33%</p>	<p>3.1. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	%	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>BLOQUE 6. Internet, redes sociales, hiperconexión</b>			<b>PONDERACIÓN: 15%</b>
<p>Internet: Arquitectura TCP/IP. Capa de enlace de datos. Capa de Internet. Capa de Transporte. Capa de Aplicación. Protocolo de Internet (IP). Modelo Cliente/Servidor. Protocolo de Control de la Transmisión (TCP). Sistema de Nombres de Dominio (DNS). Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP). Servicios: World Wide Web, email, voz y video. Buscadores. Posicionamiento. Configuración de ordenadores y dispositivos en red. Resolución de incidencias básicas. Redes sociales: evolución, características y tipos. Canales de distribución de contenidos multimedia. Acceso a servicios de administración electrónica y comercio electrónico.</p>	1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.	10,00 %	1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.
	2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.	15,00 %	2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales. 2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto los derechos de propiedad.
	3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video.	40,00 %	3.1. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.
	4. Conocer el funcionamiento de Internet, identificando sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados.	35,00 %	