

**DEPARTAMENTO:**  
**TECNOLOGÍAS E**  
**INFORMÁTICA**

**MATERIAS:**  
**TECNOLOGÍA 2º, 3º Y 4º ESO**  
**INFORMÁTICA 1º Y 4º ESO**  
**PROYECTO INTEGRADO 4º ESO**

**CURSO ESCOLAR:**  
**2014/2015**

## **1.- LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

### **1.1.- LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN LA ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA.**

Las competencias básicas se incorporan por primera vez a las enseñanzas mínimas en la **LOE** y se les considera como un elemento curricular, unido a los objetivos, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación (art. 6,1). **En el R.D. 1631/2006, el art. 7** se refiere a las competencias básicas, en el **Anexo I** se fijan las competencias básicas para la etapa de la ESO y en el **Anexo II** se señala la Contribución de la cada materia a la adquisición de las competencias básicas.

Se han identificado ocho competencias básicas:

1. Competencia en comunicación lingüística.
2. Competencia matemática.
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
4. Tratamiento de la información y competencia digital.
5. Competencia social y ciudadana.
6. Competencia cultural y artística.
7. Competencia para aprender a aprender.
8. Autonomía e iniciativa personal.

Estas competencias básicas no son independientes unas de otras, sino que **están entrelazadas**. Algunos elementos de ellas se complementan, se entrecruzan o abordan perspectivas complementarias.

### **1.2.- CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

La adquisición de las competencias básicas debe permitir al alumnado al final de la etapa incorporarse satisfactoriamente a la vida adulta. La materia de Tecnologías por su capacidad de dar respuesta a problemas reales, y dado su carácter integrador y de iniciación profesional ayudará a alcanzar diversas competencias básicas.

Esta materia contribuye a la adquisición de la **competencia en el conocimiento y la interacción con el medio físico** principalmente mediante el conocimiento y comprensión de objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos. Aspectos relevantes de esta competencia como la conservación de recursos, los hábitos de consumo responsable, los cambios que la actividad humana produce sobre el medioambiente, la salud y la calidad de vida de las personas son ámbito por excelencia de la materia de Tecnologías.

El tratamiento de las tecnologías de la información y la comunicación, integrado en esta materia proporciona una oportunidad especial para desarrollar la competencia en el **tratamiento de la información y la competencia digital**. Se considera que esta área debe lograr la alfabetización informática del alumnado y su familiarización con el ordenador, trabajando además técnicas básicas de manejo y de búsqueda de información en Internet. Por otro lado, se emplearán programas específicos de la materia, simulando procesos tecnológicos o describiendo esquemas mediante programas de diseño asistido.

El uso instrumental de herramientas matemáticas, en su dimensión justa y de manera contextualizada, contribuye a configurar de una forma determinada la **competencia matemática**, en la medida en que proporciona situaciones de aplicabilidad real o simulada, poniendo en práctica procesos de razonamiento en entornos variados que permitan afrontarlas adecuadamente y aplicando los cálculos necesarios para resolverlas. Algunas de las empleadas en esta materia son la medición, el cálculo de magnitudes básicas, el uso de escalas, la lectura e interpretación de gráficos, y la resolución de problemas basados en la aplicación de expresiones matemáticas, referidas a principios y fenómenos físicos, que resuelven problemas prácticos del mundo material.

La contribución a la **competencia en comunicación lingüística** se realiza a través de la adquisición de vocabulario específico que ha de ser utilizado en los procesos de búsqueda, análisis, selección, resumen y comunicación de información.

Los procesos de resolución de problemas contribuyen a la **competencia de aprender a aprender**. Se adquieren estrategias de búsqueda, obtención, selección y análisis de información, para aplicarlas a la construcción de objetos y sistemas.

La contribución a la **autonomía e iniciativa personal** se centra en el modo particular que proporciona esta materia para abordar los problemas tecnológicos y será mayor en la medida en que se fomenten modos de enfrentarse a ellos de manera autónoma y creativa, se incida en la valoración re-

flexiva de las diferentes alternativas y se prepare para el análisis previo de las consecuencias de las decisiones que se toman en el proceso.

La contribución a la adquisición de la **competencia social y ciudadana**, en lo que se refiere a las habilidades para las relaciones humanas y al conocimiento de la organización y funcionamiento de las sociedades vendrá determinada por el modo en que se aborden los contenidos, especialmente los asociados al proceso de resolución de problemas tecnológicos. El alumno tiene múltiples ocasiones para expresar y discutir adecuadamente ideas y razonamientos, escuchar a los demás, abordar dificultades, gestionar conflictos y tomar decisiones, practicando el diálogo, la negociación, y adoptando actitudes de respeto y tolerancia hacia sus compañeros.

La materia de tecnología mantiene una vinculación esencial con la competencia básica nº.3 (**conocimiento e interacción con el mundo físico**) y 4 (**tratamiento de la información y competencia digital**): Así, todos nuestros enunciados la incorporan de forma implícita. Pero su contribución es decisiva para el desarrollo de las restantes.

### **1.3.- LA COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA**

Desde el Departamento de Tecnologías se dedicará de forma específica *media hora a la semana* a actividades relacionadas con la lectura.

Algunas de las actividades se harán en clase y otras en casa. En algunas actividades será necesario el uso del ordenador y el acceso a Internet por lo que se hará una previsión de tiempos y espacios que lo permitan.

Para la realización de algunas actividades los alumnos deberán buscar información a través de libros, revistas o Internet. Esta búsqueda no siempre se va a realizar en clase, por lo que el alumno tendrá que hacer uso de la biblioteca del centro, de la biblioteca municipal y de los recursos de los que disponga en su propia casa: material bibliográfico, acceso a Internet, etc.

Se plantearán actividades en las que se potencie la lectura comprensiva, realizando resúmenes de los textos leídos; se dedicará tiempo a los debates en los que se promuevan intercambios de experiencias sobre los temas leídos y se realizarán presentaciones orales y escritas de trabajos desarrollados, bien de forma individual, bien en grupo.

## **2.- OBJETIVOS**

Los objetivos son el elemento más fundamental de los elementos básicos del currículo; por eso, nuestro sistema educativo se caracteriza por darle prioridad al **desarrollo de las capacidades** que pueden permitir a los alumnos un desarrollo personal y hacer posible su integración en la sociedad y, en su caso, en el mundo laboral.

Los objetivos nos marcan el carácter intencional de la tarea educativa, y los expresamos en términos de **capacidades**, entendidas éstas como las potencialidades que se pretenden desarrollar en los alumnos como resultado del proceso de enseñanza-aprendizaje y que les permitirá realizarse como personas e integrarse en su medio social, así como poder realizar las actividades o acciones concretas necesarias para ello.

Los objetivos se plantean, en nuestro sistema educativo, en diferentes niveles de concreción: para cada Etapa (ESO/BACH), los objetivos generales para cada área o materia, los objetivos específicos que plantean las capacidades concretas referidas a los contenidos específicos de cada materia; para cada curso, serían los objetivos de curso; y para cada U.D. los objetivos de aprendizaje o didácticos.

### **2.1.- OBJETIVOS DE LA MATERIA Y OBJETIVOS DEL CURSO**

Según el Real Decreto 1631/2006 de 29 de diciembre, que establece las enseñanzas mínimas correspondientes a la enseñanza secundaria obligatoria, la enseñanza de las Tecnologías en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de una serie de capacidades.

Los objetivos de la materia de **Tecnología** son los siguientes:

1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que resuelvan el problema estudiado y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.
2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.

3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.
4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.
5. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos, desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica, analizando y valorando críticamente la investigación y el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad, en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo.
6. Comprender las funciones de los componentes físicos de un ordenador así como su funcionamiento y formas de conectarlos. Manejar con soltura aplicaciones informáticas que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar y presentar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.
7. Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, incorporándolas al quehacer cotidiano.
8. Actuar de forma dialogante, flexible y responsable en el trabajo en equipo, en la búsqueda de soluciones, en la toma de decisiones y en la ejecución de las tareas encomendadas con actitud de respeto, cooperación, tolerancia y solidaridad.

Los objetivos de la materia de **Informática** son los siguientes:

1. 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.
2. Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones.
3. Conocer y utilizar las herramientas 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.

4. 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.
5. Integrar la información textual, numérica y gráfica para construir y expresar unidades complejas de conocimiento en forma de presentaciones electrónicas, aplicándolas en modo local, para apoyar un discurso, o en modo remoto, como síntesis o guión que facilite la difusión de unidades de conocimiento elaboradas.
6. 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.
7. Conocer y valorar el sentido y la repercusión social de las diversas alternativas existentes para compartir los contenidos publicados en la web y aplicarlos cuando se difundan las producciones propias.
8. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet.
9. Valorar las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación y las repercusiones que supone su uso.

Los objetivos de la materia de **Proyecto Integrado** son los siguientes:

1. Crear páginas web utilizando un editor.
2. Crear, gestionar y publicar un sitio web.
3. Integrar la información textual, numérica y gráfica obtenida de cualquier fuente para elaborar contenidos propios y publicarlos en la web.
4. Utilizar medios que posibiliten la interacción y formatos que faciliten la inclusión de elementos multimedia.

### **3.- CONTENIDOS**

Los contenidos se utilizan como **medios para desarrollar las capacidades** contenidas en los objetivos; de ahí que en nuestro Sistema Educativo los contenidos se convierten en medios o instrumentos y no fin en sí mismos.

Los contenidos indican lo que vamos a enseñar y a aprender, es decir, son **el objeto de enseñanza-aprendizaje**.

La selección de contenidos tiene como **finalidad** delimitar qué contenidos se van a trabajar en cada uno de los cursos que componen cada etapa.

#### **3.1.- BLOQUES DE CONTENIDOS Y SECUENCIAS DE APRENDIZAJE**

En el R.D. 1631/2006 del MEC y en la Orden de 10 de Agosto de 2007 en los que se establece Currículo para ESO para nuestra Comunidad Autónoma se presentan los contenidos para cada Materia organizados en Núcleos Temáticos o Bloques de Contenidos.

Estos Bloques de Contenidos para la materia de **Tecnología de 2º y 3º ESO** son los siguientes:

**Bloque I. Proceso de resolución de problemas tecnológicos:** Fases del proyecto técnico. Elaboración de ideas y búsqueda de soluciones. Distribución de tareas y responsabilidades, cooperación y trabajo en equipo. Realización de documentos técnicos. Diseño, planificación y construcción de prototipos o maquetas mediante el uso de materiales, herramientas y técnicas adecuadas. Evaluación del proceso creativo, de diseño y de construcción. Análisis y valoración de las condiciones del entorno de trabajo. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para la confección, desarrollo, publicación y difusión del proyecto.

**Bloque II. Hardware y sistemas operativos:** Análisis de los elementos de un ordenador y otros dispositivos electrónicos. Funcionamiento, manejo básico y conexión de los mismos. Empleo del sistema operativo como interfaz hombre-máquina. Almacenamiento, organización y recuperación de la información en soportes físicos, locales y extraíbles. Instalación de programas y realización de tareas básicas de mantenimiento del sistema. Acceso a recursos compartidos en redes locales y puesta a disposición de los mismos.



**Bloque III. Materiales de uso técnico:** Análisis de materiales y técnicas básicas e industriales empleadas en la construcción y fabricación de objetos. Madera, metales, materiales plásticos, cerámicos y pétreos. Trabajo en el taller con materiales comerciales y reciclados, empleando las herramientas de forma adecuada y segura.

**Bloque IV. Técnicas de expresión y comunicación.** Uso de instrumentos de dibujo y aplicaciones de diseño gráfico por ordenador, para la realización de bocetos y croquis, empleando escalas, acotación y sistemas de representación normalizados. Conocimiento y aplicación de la terminología y procedimientos básicos de los procesadores de texto, hojas de cálculo y las herramientas de presentaciones. Edición y mejora de documentos.

**Bloque V. Estructuras:** Elementos de una estructura y esfuerzos a los que están sometidos. Análisis de la función que desempeñan. Diseño, planificación y construcción en grupo de estructuras utilizando distintos tipos de apoyo y triangulación.

**Bloque VI. Mecanismos:** Mecanismos de transmisión y transformación de movimiento. Relación de transmisión. Análisis de su función en máquinas. Uso de simuladores para recrear la función de estos operadores en el diseño de prototipos. Diseño y construcción de maquetas que incluyan mecanismos de transmisión y transformación del movimiento.

**Bloque VII. Electricidad:** Experimentación de los efectos de la corriente eléctrica: luz, calor y electromagnetismo. Determinación del valor de las magnitudes eléctricas mediante instrumentos de medida. Aplicaciones de la electricidad en sistemas técnicos. Circuito eléctrico: funcionamiento, elementos, simbología y diseño. Empleo de simuladores para la comprobación del funcionamiento de diferentes circuitos eléctricos. Realización de montajes de circuitos característicos. Valoración crítica de los efectos del uso de la energía eléctrica sobre el medio ambiente.

**Bloque VIII. Tecnologías de la comunicación. Internet. Internet:** conceptos, terminología, estructura y funcionamiento. Herramientas y aplicaciones básicas para la búsqueda, descarga, intercambio y publicación de la información. Actitud crítica y responsable hacia la propiedad y la distribución del «software» y de la información: tipos de licencias de uso y distribución.

Los Bloques de Contenidos para la materia de **Tecnología de 4º ESO** son los siguientes:

**Bloque I. Organización y planificación de los procesos tecnológicos.** Organización básica del aula de tecnología. Normas de funcionamiento. Normas básicas de seguridad e higiene en el aula de tecnología. Respeto de las normas de utilización, seguridad y control de las herramientas y los recursos materiales en el aula de Tecnología. Reconocimiento de la necesidad de organización personal para la realización de trabajos individuales y en grupo. Disposición a reflexionar antes de actuar. Aceptación de ideas, trabajos y soluciones de los demás miembros del grupo, con actitud tolerante y cooperativa. Fomento del trato igualitario respecto a diferencias sociales, de género, edad o discapacidad en el reparto de tareas y responsabilidades dentro del grupo.

**Bloque II. Materiales reciclados.** Envases, papeles, cartones, maderas, plásticos, telas... Aplicaciones de los mismos a la realización de un objeto de uso común como puede ser un lapicero, un tangram, un marco, una raqueta de tenis de mesa con su funda, etc.

**Bloque III. Fases del proyecto técnico.** Concepción de ideas y formulación de hipótesis de trabajo. Elaboración de documentos: Planos, Memoria descriptiva, Presupuesto, Comercialización del producto, Guía de uso y reciclado, Otros documentos de la vida cotidiana. Construcción de objetos y artefactos. Evaluación de resultados. Rediseño del proyecto, si fuera necesario.

**Bloque IV. Trabajo en equipo.** Creación y discusión de soluciones. Reparto de tareas y responsabilidades. Dinámica del trabajo cooperativo. Evaluación de procesos y resultados.

**Bloque V. Aproximación práctica a la evolución de la tecnología a lo largo de la historia.** A partir de un centro de interés, (obtenido de la visita a museo, un Parque de la Ciencia, Parque Tecnológico, etc.), se realizarán análisis de objetos relacionados con la solución de problemas técnicos investigando aspectos como: Análisis de la época en la que se inició. Contexto social y cultural, Función según la necesidad que cubría, Evolución de la necesidad y de la solución hasta nuestros días, Análisis de esta evolución en distintas culturas, Impacto ecológico que produce (gasto energético para su construcción o eliminación, reciclado...), Previsiones futuras. Lecturas asociadas con el mundo tecnológico.

**Bloque VI. Realización de exposiciones públicas del trabajo realizado.** Organización de la información a transmitir. Medios tecnológicos utilizables para las mismas.

Los Bloques de Contenidos para la materia de **Informática de 4º ESO** son los siguientes:

**Bloque 1. Sistemas operativos y seguridad informática** . Creación de redes locales. Creación de grupos de usuarios, adjudicación de permisos, y puesta a disposición de contenidos y recursos para su uso en redes locales bajo diferentes sistemas operativos. Seguridad en Internet. Conexiones inalámbricas.

**Bloque 2. Multimedia** . Adquisición de imagen fija mediante periféricos de entrada. Tratamiento básico de la imagen digital. Captura de sonido y vídeo a partir de diferentes fuentes. Las redes de intercambio como fuente de recursos multimedia.

**Bloque 3. Publicación y difusión de contenidos** . Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales. Diseño de presentaciones. Creación y publicación en la Web. Accesibilidad de la información.

**Bloque 4. Internet y redes sociales** . Comunidades virtuales y globalización. Actitud positiva hacia las innovaciones en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación y hacia su aplicación para satisfacer necesidades personales y grupales. Los intercambios económicos y la seguridad. Acceso a recursos y plataformas de formación a distancia, empleo y salud. La propiedad y la distribución del «software» y la información. La ingeniería social y la seguridad. Acceso a servicios de ocio. Canales de distribución de los contenidos multimedia: música, vídeo, radio, TV. Acceso, descarga e intercambio de programas e información.

Para las materias de **Informática 2.0 de 1º ESO** y **Proyecto Integrado de 4º ESO** no existen Bloques de Contenidos definidos, por lo que el contenido de dichas materias se detalla en el siguiente apartado.

### **3.2.- ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS EN UNIDADES DIDÁCTICAS**

La organización de los contenidos en UU.DD. sigue un eje vertebrador, que permite dar sentido unitario al trabajo educativo de la misma. En cada una de ellas se incluyen contenidos de los tres tipos de contenidos (conceptos, procedimientos y actitudes), así como los bloques de contenidos si es posible. En cuanto a la secuenciación de las UU.DD se han seguido los mismos criterios que en la selección de contenidos. Además, se presentan secuenciadas por trimestres porque es el periodo de tiempo que se suele seguir en los centros y que determina el calendario escolar.

**2º ESO: TECNOLOGÍAS I.** La distribución de Unidades Didácticas en Bloques de Contenidos para esta materia es la siguiente:

Bloque I	Unidad 1 : Tecnología. El proceso tecnológico
Bloque II	Unidad 2 : El ordenador
	Unidad 3 : El procesador de textos
	Unidad 4 : Internet
Bloque III	Unidad 5 : Materiales
	Unidad 6 : La madera y sus derivados
	Unidad 7 : Materiales metálicos
Bloque IV	Unidad 8 : Expresión y comunicación gráfica
Bloque V	Unidad 9 : Estructuras
Bloque VI	Unidad 10 : Electricidad

**3º ESO: TECNOLOGÍAS II.** La distribución para esta materia es la siguiente:

Bloque I	Unidad 1 : El método de proyectos
Bloque II	Unidad 6 : La arquitectura del ordenador
	Unidad 7 : Procesador de textos : open office writer
	Unidad 8 : La hoja de cálculo
Bloque III	Unidad 2 : Materiales plásticos
	Unidad 3 : Materiales pétreos y cerámicos
Bloque IV	Unidad 4 : Expresión y comunicación gráfica
	Unidad 9 : Presentaciones electrónicas
	Unidad 10 : Internet y comunicaciones
Bloque VI	Unidad 5 : Mecanismos
Bloque VII	Unidad 11 : Corriente eléctrica
	Unidad 12 : La energía y sus transformaciones

**4º ESO: TECNOLOGÍAS.** La distribución para esta materia es la siguiente:

Bloques I, II y III	Unidad 1: Materiales de uso técnico
Bloques III y IV	Unidad 2: Electricidad
Bloques IV y VI	Unidad 3: El ordenador y nuestros trabajos
	Unidad 4: Internet y comunicaciones
	Unidad 5: Presentaciones electrónicas
Bloques III y V	Unidad 6: La tecnología y su desarrollo histórico

**1º ESO: INFORMÁTICA 2.0.** Las Unidades Didácticas para esta materia son las siguientes:

Unidad 1 : El ordenador .

Unidad 2 : El procesador de textos

Unidad 3 : Internet

**4º ESO: INFORMÁTICA.** La distribución de Unidades Didácticas en Bloques de Contenidos para esta materia es la siguiente:

Bloque I	Unidad 1: La arquitectura del ordenador.
	Unidad 2: Procesador de textos: Open Office Writer
	Unidad 3: La hoja de cálculo
Bloque II	Unidad 4: Tratamiento de imágenes: Gimp
Bloque III	Unidad 5: Presentaciones digitales
	Unidad 7: Diseño de páginas web
Bloque IV	Unidad 6: Internet y comunicaciones

**4º ESO: PROYECTO INTEGRADO.** La Unidad Didáctica que se tratará en esta materia es la siguiente:

Unidad 1: Diseño y publicación de páginas web.

#### 4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios generales de evaluación para la materia de **Tecnología** son:

1. Valorar las necesidades del proceso tecnológico empleando la resolución técnica de problemas analizando su contexto, proponiendo soluciones alternativas y desarrollando la más adecuada. Elaborar documentos técnicos empleando recursos verbales y gráficos.
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.
3. Identificar y conectar componentes físicos de un ordenador y otros dispositivos electrónicos. Manejar el entorno gráfico de los sistemas operativos como interfaz de comunicación con la máquina.
4. Describir propiedades básicas de materiales técnicos y sus variedades comerciales: madera, metales, materiales plásticos, cerámicos y pétreos. Identificarlos en aplicaciones comunes y emplear técnicas básicas de conformación, unión y acabado.
5. Representar mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos sencillos, aplicando criterios de normalización.
6. Elaborar, almacenar y recuperar documentos en soporte electrónico que incorporen información textual y gráfica.
7. Analizar y describir en las estructuras del entorno los elementos resistentes y los esfuerzos a que están sometidos.
8. Identificar y manejar operadores mecánicos encargados de la transformación y transmisión de movimientos en máquinas. Explicar su funcionamiento en el conjunto y, en su caso, calcular la relación de transmisión.
9. Valorar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas. Utilizar correctamente instrumentos de medida de magnitudes eléctricas básicas. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos formados por operadores elementales.

10. Acceder a Internet para la utilización de servicios básicos: navegación para la localización de información, correo electrónico, comunicación intergrupala y publicación de información.

Criterios generales de evaluación para la materia de **Informática** son:

1. Instalar y configurar aplicaciones y desarrollar técnicas que permitan asegurar sistemas informáticos interconectados.
2. Obtener imágenes fotográficas, aplicar técnicas de edición digital a las mismas y diferenciarlas de las imágenes generadas por ordenador.
3. Diseñar y elaborar presentaciones destinadas a apoyar el discurso verbal en la exposición de ideas y proyectos.
4. Desarrollar contenidos para la red aplicando estándares de accesibilidad en la publicación de la información.
5. Participar activamente en redes sociales virtuales como emisores y receptores de información e iniciativas comunes.
6. Identificar los modelos de distribución de «software» y contenidos y adoptar actitudes coherentes con los mismos.

Criterios generales de evaluación para la materia de **Proyecto Integrado** son:

1. Desarrollar contenidos para la red aplicando estándares de accesibilidad en la publicación de la información.
2. Reconocer un documento escrito en lenguaje HTML, y ser capaz de comparar la visualización del documento en el navegador con su código correspondiente.
3. Crear páginas web sencillas, con la ayuda de programas específicos como Dreamweaver o Kompozer.
4. Crear páginas web que contengan tablas, imágenes, hipervínculos y mapas de imagen.
5. Publicar contenidos y gestionar un sitio web constituido por varias páginas enlazadas.

#### 4.1.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los criterios de calificación, comunes a todos los niveles de ESO en donde se imparte las materias de **Informática, Tecnología y Proyecto Integrado** irán encaminados a conocer el máximo grado de progreso alcanzado respecto a las capacidades que se pretenden desarrollar, tanto en el grupo de trabajo como de cada uno de los alumnos/as:

<b>ACTITUD</b> <b>15% de la nota</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puntualidad y asistencia. La falta al 30% de las clases sin justificar supondrá la evaluación negativa.</li> <li>• Comportamiento</li> <li>• Respeto al alumnado, profesorado y material</li> </ul>
<b>OBSERVACIÓN EN EL AULA</b> <b>15% de la nota</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación</li> <li>• Interés</li> <li>• Trabajo diario</li> </ul>
<b>PARTE PRÁCTICA</b> <b>40% de la nota</b>	Dependiendo de la materia, la parte práctica englobará, entre otros: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos manuales</li> <li>• Prácticas de informática</li> <li>• Trabajos monográficos</li> </ul>
<b>PRUEBAS Y EJERCICIOS</b> <b>30% de la nota</b>	Los propios de la actividad, realizados de forma individual por escrito o por ordenador.

Se considerarán superados los criterios de calificación cuando el alumno/a obtenga una valoración superior al 50% en el cómputo de los apartados anteriores.