

# Programación da materia de informática de 4º de ESO

## Sumario

- 1 Introducción
- 2 Obxectivos xerais
- 3 Desenvolvemento curricular das unidades didácticas
  - ◆ 3.1 Unidade didáctica 1: Captura e edición de multimedia
    - ◇ 3.1.1 Obxectivos didácticos
    - ◇ 3.1.2 Contidos
    - ◇ 3.1.3 Actividades
  - ◆ 3.2 Unidade didáctica 2: As redes locais e o acceso a Internet
    - ◇ 3.2.1 Obxectivos didácticos
    - ◇ 3.2.2 Contidos
    - ◇ 3.2.3 Actividades
  - ◆ 3.3 Unidade didáctica 3: As redes sen fíos
    - ◇ 3.3.1 Obxectivos didácticos
    - ◇ 3.3.2 Contidos
    - ◇ 3.3.3 Actividades
  - ◆ 3.4 Unidade didáctica 4: Seguridade na Internet
    - ◇ 3.4.1 Obxectivos didácticos
    - ◇ 3.4.2 Contidos
    - ◇ 3.4.3 Actividades
  - ◆ 3.5 Unidade didáctica 5: Publicación e acceso a recursos en Internet
    - ◇ 3.5.1 Obxectivos didácticos
    - ◇ 3.5.2 Contidos
    - ◇ 3.5.3 Actividades
  - ◆ 3.6 Unidade didáctica 6: Internet e as redes sociais
    - ◇ 3.6.1 Obxectivos didácticos
    - ◇ 3.6.2 Contidos
    - ◇ 3.6.3 Actividades
  - ◆ 3.7 Unidade didáctica 7: Acceso a servizos na Internet
    - ◇ 3.7.1 Obxectivos didácticos
    - ◇ 3.7.2 Contidos
    - ◇ 3.7.3 Actividades
  - ◆ 3.8 Unidade didáctica 8: Edición de páxinas web
    - ◇ 3.8.1 Obxectivos didácticos
    - ◇ 3.8.2 Contidos
    - ◇ 3.8.3 Actividades
  - ◆ 3.9 Unidade didáctica 9: Compartición de recursos nas redes locais
    - ◇ 3.9.1 Obxectivos didácticos
    - ◇ 3.9.2 Contidos
    - ◇ 3.9.3 Actividades
- 4 Contidos mínimos
- 5 Contribución ao logro das competencias básicas
- 6 Metodoloxía
- 7 Temporalización
- 8 Avaliación
  - ◆ 8.1 Criterios de avaliación
  - ◆ 8.2 Instrumentos de avaliación
  - ◆ 8.3 Sistemas de cualificación
- 9 Seguimento ao alumnado repetidor
- 10 Atención ao alumnado con necesidades educativas especiais
- 11 Incorporación da educación en valores
- 12 Fomento da lectura e das TIC
- 13 Seguimento e avaliación da programación
- 14 Materiais e recursos didácticos

# Introdución

No cuarto curso da Educación Secundaria Obrigatoria a materia de Informática é impartida por profesorado pertencente ao departamento de Informática. Esta materia conta con 3 sesións semanais.

Trátase de introducir ao alumnado no uso das tecnoloxías da información, de forma que adquiran os coñecementos básicos sobre as ferramentas que facilitan a súa interacción co contorno, e que comprendan os límites morais e legais que implica a súa utilización.

## Obxectivos xerais

- Incorporar á linguaxe terminoloxía informática, co fin de ampliar o vocabulario e expresarse de forma precisa e rigorosa.
- Entender o tratamento automático da información e a súa representación.
- Buscar e seleccionar recursos dispoñibles na web, valorando a importancia do respecto á propiedade intelectual.
- Utilizar periféricos para capturar e dixitalizar imaxes, textos e sons.
- Manexar as funcionalidades principais dos programas de edición de imaxe, son e vídeo.
- Deseñar presentacións multimedia que poidan ser usadas en modo local para apoiar un discurso ou en modo remoto para a difusión de esquemas elaborados.
- Coñecer o funcionamento básico dunha rede local.
- Manexar as utilidades básicas de configuración dun sistema operativo de rede.
- Coñecer e manexar as distintas posibilidades para a conexión a Internet.
- Comprender a importancia de establecer medidas de seguridade para a protección de datos na conexión á Internet.
- Coñecer e manexar as funcionalidades básicas de ferramentas de desenvolvemento de páxinas web, integrando información textual, numérica e gráfica para publicala na web.
- Coñecer e utilizar ferramentas para acceder e publicar recursos de texto, imaxes, sons e vídeo en Internet.
- Coñecer e manexar as distintas alternativas existentes para compartir contidos na web.
- Coñecer e manexar ferramentas para integrarse en redes sociais, adoptando actitudes de respecto, participación esforzo e colaboración para a creación de producións colectivas.
- Utilizar os servizos telemáticos relacionados coa busca de emprego, a merca por Internet, e-administración, banca electrónica, xeolocalización, entre outros.
- Potenciar o uso de software de libre distribución.
- Fomentar o emprego do galego como lingua para publicar contidos na web.

## Desenvolvemento curricular das unidades didácticas

### Unidade didáctica 1: Captura e edición de multimedia

#### Obxectivos didácticos

- Utilizar periféricos para capturar e dixitalizar imaxes, textos e sons.
- Manexar as funcionalidades principais dos programas de edición de imaxe, son e vídeo.
- Optimizar a busca e selección de recursos dispoñibles na web, tendo en conta a importancia do respecto aos aspectos legais.
- Potenciar o uso de software de libre distribución.

#### Contidos

- Características das imaxes dixitais: formatos
- Adquisición de imaxes co scanner
- Escanear imaxes e almacenalas en distintos formatos.
- O recoñecemento óptico de caracteres. Programas OCR
- Recoñecer e editar o texto dun documento escaneado facendo uso dun software OCR.
- Creación e tratamento de textos.
- Crear e modificar textos cun procesador de textos.
- Edición de imaxes dixitais con Gimp
- Editar imaxes con Gimp realizando retoques básicos.
- Captura e edición de son
- Capturar son no ordenador e editalo utilizando Audacity.
- Captura e edición de vídeo
- Capturar vídeo no equipo e editalo realizando retoques básicos.
- Valorar as posibilidades do procesamento de elementos multimedia no equipo informático.

## Actividades

- Escanear un documento e modificar algunha parte do texto para imprimir unha variación do mesmo.
- Crear documentos e modificalos para darlle a forma pretendida.
- Editar unha imaxe con Gimp para conseguir unha serie de retoques indicados polo profesor.
- Editar un arquivo de son con Audacity para conseguir unha serie de retoques indicados polo profesor.
- Capturar segmentos de vídeo con unha cámara de vídeo ou teléfono móbil e editalo no ordenador para elaborar un vídeo completo.

## Unidade didáctica 2: As redes locais e o acceso a Internet

### Obxectivos didácticos

- Coñecer o funcionamento básico dunha rede local.
- Manexar as utilidades básicas de configuración dun sistema operativo de rede.
- Coñecer e manexar as distintas posibilidades para a conexión a Internet.

### Contidos

- Introducción ás redes de ordenadores. Clases
- Elementos para a conexión de equipos en rede:
  - ♦ As interfaces de rede. Tipos e cableado
  - ♦ Dispositivos de interconexión: *Switches*
  - ♦ Configuración da interface de rede en Windows
  - ♦ Configuración da interface de rede en Linux
  - ♦ Conexión a redes de área extensa. Tipos de conexión. *Routers e módems*
- Configurar un equipo Windows dentro dunha rede local, e a súa conexión coa rede de área extensa.
- Configurar un equipo Linux dentro dunha rede local, e a súa conexión coa rede de área extensa.
- Seleccionar a conexión a Internet máis axeitada en función das características requiridas.
- Identificar os elementos dun sistema de comunicación en base á función que cada elemento desempeña dentro do sistema.

### Actividades

- Realizar a conexión de equipos a unha rede local utilizando cableado de par trenzado.
- Configurar equipos Windows e Linux dentro dunha rede local, e o seu acceso a Internet.
- Comparar distintas ofertas de acceso a Internet existentes no mercado, analizando as súas características e resumíndoas.

## Unidade didáctica 3: As redes sen fíos

### Obxectivos didácticos

- Coñecer o funcionamento dunha rede sen fíos.
- Valorar a necesidade de mecanismos de seguridade nas redes sen fíos.
- Configurar unha conexión sen fíos, tanto en Windows como en Linux.

### Contidos

- A transmisión sen fíos
- A seguridade nas redes sen fíos
- Configurar unha conexión sen fíos, tanto en Windows como en Linux.

### Actividades

- Configurar unha conexión sen fíos, incluíndo tanto o punto de acceso, equipos Windows e Linux.
- Buscar en Internet os prezos dos elementos necesarios para a montaxe dunha rede local, tanto cableada como sen fíos, e a súa conexión á Internet.

## Unidade didáctica 4: Seguridade na Internet

## Obxectivos didácticos

- Comprender a importancia de establecer medidas de seguridade para a protección de datos na conexión a Internet.

## Contidos

- Virus informáticos e antivirus
- Descargar e instalar un antivirus no equipo.
- O tornalumes ou firewall
- Configurar o firewall en Windows para indicar as conexións permitidas.
- Seguridade no correo electrónico
- Acceso a páxinas web seguras
- Recoñecer a conexión a páxinas web seguras e os datos do certificado dixital.
- Valorar a necesidade de adoptar medidas activas e pasivas no acceso a Internet para protexer os datos persoais.

## Actividades

- Elaborar de forma colaborativa un glosario cos termos máis significativos relacionados coa seguridade en Internet.

## Unidade didáctica 5: Publicación e acceso a recursos en Internet

### Obxectivos didácticos

- Buscar e seleccionar recursos dispoñibles na web, valorando a importancia do respecto á propiedade intelectual.
- Coñecer e utilizar ferramentas para acceder e publicar recursos de texto, imaxes, sons e vídeo en Internet.

### Contidos

- Licenzas e dereitos de imaxes, software e información.
- Recoñecer a licenza de uso dos recursos atopados en Internet.
- Atender as normas de protección de datos para non publicar información confidencial e legalmente protexida.
- Valorar o cumprimento dos dereitos do autor no acceso e publicación dun recurso.
- Manexar os principais buscadores para buscar distintos tipos de recursos en Internet.
- A wikipedia
- Coñecer ferramentas para publicar e acceder a contidos de texto, imaxes, son, e vídeos en Internet.
- Programas de intercambio de ficheiros P2P. Aspectos legais
- Manexar algún programa de intercambio de ficheiros P2P.
- Ferramentas de almacenamento remoto

### Actividades

- Comparar os principais tipos de licenzas utilizados en Internet e recoñecer a licenza aplicada aos recursos atopados en Internet.
- Utilizar os buscadores máis importantes para localizar unha serie de información en Internet.
- Publicar e acceder a recursos en ferramentas como a *wikipedia*, *flickr*, *rockola* e *youtube* entre outros.
- Instalar un programa de intercambio P2P e analizar as opcións principais.

## Unidade didáctica 6: Internet e as redes sociais

### Obxectivos didácticos

- Coñecer e manexar as distintas alternativas existentes para compartir contidos na web.
- Coñecer e manexar ferramentas para integrarse en redes sociais, adoptando actitudes de respecto, participación esforzo e colaboración para a creación de producións colectivas.

### Contidos

- A web 2.0
- Plataformas de comunicación na web: O correo electrónico, foros, Blogs, a sindicación de contidos (RSS), os podcasts, Wikis, Chats, os marcadores sociais, páxinas de inicio personalizadas, as redes sociais, e as ferramentas de ofimática online.
- Ferramentas de mensaxería en liña.

- Rexistrarse e manexar ferramentas de comunicación: Email, Foros, Blogs, sindic de contidos, podcast, wiki, chats, marcadores sociais, páxinas de inicio personalizadas, ferramentas ofimáticas online e mensaxería en liña.
- Valorar a salvagarda da intimidade dentro das redes sociais.

### Actividades

- Rexistrase e establecer comunicacións coas diferentes ferramentas segundo os pasos indicados polo profesor.

## Unidade didáctica 7: Acceso a servizos na Internet

### Obxectivos didácticos

- Utilizar os servizos telemáticos relacionados coa busca de emprego, a merca por Internet, e-administración, banca electrónica, xeolocalización, entre outros.

### Contidos

- Busca de emprego
- A merca a través de Internet
- Reservas de viaxes e espectáculos
- Sistemas de localización xeográfica
- Os medios de comunicación en Internet
- A banca electrónica
- A administración electrónica
- ONGs na rede
- Facer uso dos principais servizos tanto para o traballo como para o ocio e lecer que se poden atopar en Internet.

### Actividades

- Elaborar un currículo como demandante de emprego nun dos principais portais de demandas de emprego.
- Facer uso dos servizos de internet sobre supostos prácticos indicados polo profesor.

## Unidade didáctica 8: Edición de páxinas web

### Obxectivos didácticos

- Coñecer e manexar as funcionalidades básicas de ferramentas de desenvolvemento de páxinas web, integrando información textual, numérica e gráfica para publicala na web.
- Diseñar presentacións multimedia que poidan ser usadas en modo local para apoiar un discurso ou en modo remoto para a difusión de esquemas elaborados.
- Potenciar o uso de software de libre distribución.

### Contidos

- Elementos básicos da web. Linguaxe HTML. Navegadores.
- Elaborar unha páxina web usando un editor web libre.
- Integración de elementos multimedia nas páxinas web.
  - ◆ Imaxes, mapas e formularios.
  - ◆ Composición de imaxes animadas.
  - ◆ Elaboración de animacións multimedia.
    - ◇ Deseño de animacións en flash con *OpenOffice Impress*.
    - ◇ Compoñer unha presentación con animacións básicas e exportala de forma que poida ser visualizada dentro da web.
    - ◇ Publicar presentacións na web con *slideshare*.
- Elementos para accesibilidade na web.
- Valorar a necesidade de respectar as normas de accesibilidade para que todas as persoas poidan acceder aos contidos da mesma.
- Empregar contidos que promovan a igualdade entre mulleres e homes, fomenten o respecto ao medio ambiente, creen hábitos saudables, fomenten a solidariedade, etc.
- Revisar o contido da páxina a publicar, coidando de non incluír contidos que vulneren aspectos éticos e legais.

## Actividades

- Elaborar páxinas web cos elementos indicados polo profesor, que versen sobre un tema dalgunha das outras materias que cursa o alumnado.
- Visualizar as páxinas web nos navegadores máis utilizados, recoñecendo as diferenzas que se producen entre eles.
- Crear imaxes animadas a partir de unha serie de imaxes fixas seleccionadas polo alumnado, e incluílas na páxina web.
- Elaborar unha presentación con *Impress* cos elementos básicos (transicións entre diapositivas, animación de elementos,...) e exportala a un arquivo flash para incluíla na páxina web.
- Publicar a presentación realizada na web con *slideshare*.

## Unidade didáctica 9: Compartición de recursos nas redes locais

### Obxectivos didácticos

- Manexar as utilidades básicas de configuración dun sistema operativo de rede.

### Contidos

- Usuarios e permisos
- Compartición de recursos na rede local
  - ◆ Compartir recursos na rede Windows
  - ◆ Compartir recursos na rede Linux

### Actividades

- Compartir unha carpeta e impresora nun sistema Windows, e acceder a unha carpeta compartida por outro equipo.
- Compartir unha carpeta e impresora nun sistema Linux, e acceder a unha carpeta compartida por outro equipo.

## Contidos mínimos

Os contidos mínimos imprescindibles para a superación da materia son os seguintes:

- Manexar as principais funcións dun sistema operativo de rede.
- Identificar os principais dispositivos que compoñen unha rede local, e a súa conexión a Internet.
- Coñecer e manexar as principais funcións un programa de tratamento de imaxe.
- Saber empregar unha ferramenta de deseño de páxinas webs.
- Desenvolverse con soltura na procura e o intercambio de información en internet.

## Contribución ao logro das competencias básicas

- Esta materia contribúe de maneira plena á adquisición da competencia referida ao tratamento da información e competencia dixital, imprescindible para desenvolverse nun mundo que cambia, e que nos cambia, empuxado polo constante fluxo de información xerado e transmitido mediante unhas tecnoloxías da información cada vez máis potentes e omnipresentes.
- Contribúe de maneira parcial á adquisición da competencia cultural e artística porque facilita o acceso ás manifestacións culturais e potencia a expresión do alumnado mediante algúns códigos artísticos. Concretamente, traballárase nas actividades de edición de imaxes, son e vídeo e nas de acceso a recursos de imaxes son e vídeo en Internet, a adquisición desta competencia.
- A contribución á adquisición da competencia social e cidadá céntrase en que as destrezas de busca, obtención, rexistro, interpretación e análise permiten acceder en tempo real ás fontes de información requiridas para unha correcta interpretación dos fenómenos sociais e históricos que conforman a visión da actualidade
- A contribución á adquisición da competencia para aprender a aprender está relacionada co acceso e a interacción en contornos virtuais de aprendizaxe, que facilita a aprendizaxe autónoma unha vez finalizada a escolaridade obrigatoria. Destácase neste sentido que o uso de contornos virtuais de aprendizaxe un contido transversal a todas a unidades didácticas da materia, xa que farase uso deste tipo de contornos durante todo o ano para o seguimento das clases e as actividades a realizar.
- Esta materia contribúe á adquisición da competencia en comunicación lingüística nos aspectos relacionados coa linguaxe escrita e as linguas estranxeiras. Como tarefa tipo, na actividade de confección de glosario da unidade 4, o alumnado partirá dunha serie de textos en inglés para confeccionar a síntese dos termos requiridos no mesmo.

- Contribúe, por último, á competencia de autonomía e iniciativa persoal na medida en que un contorno tecnolóxico cambiante esixe unha constante adaptación.
- Non se contemplan nesta programación tarefas relacionadas directamente coas competencias matemáticas e de coñecemento e interacción co mundo físico.

## Metodoloxía

Con respecto á metodoloxía didáctica a seguir na impartición do materia, cabe destacar os seguintes aspectos:

- No comezo de cada unidade de traballo, expóranse na clase os conceptos e obxectivos fundamentais da mesma.
- Nas distintas sesións da ensino-aprendizaxe, o profesor introducirá os novos conceptos aos alumnos, buscando sempre a implicación dos mesmos no establecemento de debates para aclarar no máximo posible estes conceptos. Para favorecerlo, o profesor plantexará durante a explicación cuestións que propicien o razoamento dos alumnos. Tentarase desta forma aclarar todas as dúbidas que poidan aparecer sobre os temas abordados. Por outra banda, a exposición das distintas unidades na clase realizarase mediante un wiki no que ademais de expoñer os contidos propios da mesma, os alumnos poderán acceder a enlaces na web que complementan e amplían estes contidos. Desta forma preténdese tamén fomentar a autonomía na formación e a capacidade de análise crítica nos alumnos.
- Os alumnos realizarán diferentes actividades prácticas sobre os conceptos expostos, que variarán segundo a unidade. Moitas destas actividades serán realizadas coa ferramenta de e-learning implantada na aula virtual do centro, incluíndo diversos cuestionarios sobre os contidos fundamentais das distintas unidades didácticas.
- En ocasións, o alumnado realizará traballos en grupos, propostos polo profesor.

## Temporalización

Na seguinte táboa recóllense as sesións (de 50 minutos) adicadas a cada unha das unidades de traballo nas que se distribúen os contidos da materia:

| Unidade didáctica                                   | Sesións |
|-----------------------------------------------------|---------|
| U.D. 1: Introducción á informática                  | 10      |
| U.D. 2: Captura e edición de multimedia             | 20      |
| U.D. 3: As redes locais e o acceso a Internet       | 8       |
| U.D. 4: As redes sen fíos                           | 5       |
| U.D. 5: Seguridade na Internet                      | 6       |
| U.D. 6: Edición de páxinas web                      | 20      |
| U.D. 7: Publicación e acceso a recursos en Internet | 8       |
| U.D. 8: Internet e as redes sociais                 | 8       |
| U.D. 9: Acceso a servizos na Internet               | 5       |
| U.D. 10: Compartición de recursos nas redes locais  | 3       |

## Avaliación

### Criterios de avaliación

- Instalou e configurou aplicacións, e desenvolveu técnicas que permitan asegurar sistemas informáticos conectados entre si.
- Conectou ordenadores e dispositivos móbiles con outros, sen fíos ou con fíos, fixos ou móbiles, para intercambiar información e datos.
- Obtivo imaxes fotográficas, aplicoulles técnicas de edición dixital e diferenciounas das imaxes xeradas por ordenador.
- Capturou, editou e montou fragmentos de vídeo e son.
- Deseñou e elaborou presentacións destinadas a apoiar o discurso verbal na exposición de ideas e de proxectos ou en remoto a clarificar os esquemas da web.
- Desenvolveu contidos interactivos para a rede aplicando estándares de accesibilidade na publicación da información.

- Participou en redes sociais virtuais como emisores e receptores de información e iniciativas comúns.
- Elixiu entre produtos de software e de contidos, tanto de código aberto e comerciais, con funcionalidades similares, os que sexan compatibles co respecto polos dereitos de autor e que mellor se axusten aos requirimentos das publicacións e ás necesidades dos usuarios.

## Instrumentos de avaliación

No comezo do curso, o profesor realizará unha *avaliación inicial* que permitirá coñecer o nivel de coñecementos previos do alumnado, e o interese deste nas áreas abarcadas na materia.

O profesor terá en conta a participación dos alumnos en clase e as respostas sobre conceptos básicos recentemente abordados na mesma. Desta maneira, formarase unha *avaliación formativa* que permitirá corrixir e mellorar durante o curso os procesos de ensino-aprendizaxe programados.

Os alumnos realizarán probas que englobarán unha ou varias unidades de traballo, en papel ou ordenador, que formarán a *avaliación sumativa* das unidades da materia, tendo en conta o número de sesións adicadas a cada unha delas. Os alumnos que suspendan algunha unidade de traballo poderán recuperalas mediante unha proba ao final do curso ou do trimestre.

## Sistemas de cualificación

Os traballos realizados ao longo do curso tamén formará parte da avaliación final. Os porcentaxes cos que se formará a nota final será:

| Parte                          | Porcentaxe |
|--------------------------------|------------|
| Participación en clase         | 10%        |
| Probas das unidades didácticas | 70%        |
| Traballos                      | 20%        |

A cualificación final da avaliación será un número enteiro de 1 a 10, resultado de redondear os resultado obtidos seguindo a táboa. Considéranse aprobados aqueles alumnos que obteñan unha cualificación igual ou superior a 5.

## Seguimento ao alumnado repetidor

O alumnado repetidor seguirá un programa específico personalizado, orientado á superación das dificultades comunicadas polo seu profesorado titor do curso anterior no Informe de avaliación final. Neste programa o/a alumno/a realizará unha serie de tarefas destinadas a reforzar unha serie de competencias básicas para o seu desenvolvemento no uso da informática a as novas tecnoloxías.

Farase uso dun informe de seguimento para informar do avance do programa específico ao profesorado titor, queo fará chegar ás familias para o seu coñecemento e colaboración.

En todo caso a permanencia un ano máis nun mesmo curso debe ser unha segunda oportunidade para conseguir os obxectivos propostos polo que se terá especial coidado en non sinalar a condición de ?repetidor? a este alumnado, agás que se faga en positivo como elemento motivador do saber facer pola experiencia do curso pasado. Aproveitarase así o que este alumnado xa sabe e recorda do curso anterior para guiar unha aprendizaxe cooperativa beneficiosa para todo o grupo, mellorando a súa aprendizaxe e autoestima, evitando a presenza de hábitos de traballo inadecuados e de que a repetición sexa ?máis do mesmo? que no curso anterior.

## Atención ao alumnado con necesidades educativas especiais

A ferramenta da aula virtual do centro favorece o tratamento da diversidade do alumnado, xa que permite unha autonomía por parte do mesmo no seguimento do curso e na realización das tarefas propostas polo profesor.

Desta forma, incluíranse actividades de reforzo (deseño de máis páxinas web sinxelas, edición de imaxes, busca e publicación de recursos en Internet e uso das redes sociais) para o alumnado que presente dificultades na adquisición dos contidos incluídos nas distintas unidades didácticas, co obxectivo de introducilos de forma máis gradual e facilitar así o seguimento do curso por parte deste alumnado.

Por outra banda, poderanse incluír actividades complementarias de maior dificultade (edición de webs con elementos interactivos máis complexos, edición avanzada de imaxes, son e vídeo) para o alumnado de altas capacidades que supere sobradamente os obxectivos marcados nesta programación.

## **Incorporación da educación en valores**

Son varios os temas relacionados directamente coa educación en valores que se abarcarán ao longo do curso, pero destacan os seguintes:

- O respecto e valoración da propia intimidade e de outras persoas.
- O respecto polas normas de protección de datos para non publicar información confidencial e legalmente protexida.
- O cumprimento dos dereitos do autor no acceso e publicación dun recurso.

## **Fomento da lectura e das TIC**

É evidente neste caso a relación directa dos contidos e actividades da materia co fomento das TIC. No tocante ao fomento da lectura, ao longo do curso será intensivo o traballo do alumnado co lectura dixital en distintas linguas, nas distintas actividades propostas nas unidades didácticas, nas que se busca reforzar a capacidade de comprensión e síntese traballando con recursos en formato electrónico.

## **Seguimento e avaliación da programación**

A avaliación formativa que se realizará ao longo do curso mediante cuestións básicas ao alumnado nas clases permitirá ao profesor avaliar a eficacia dos procesos de ensino-aprendizaxe programados, e adoptar as correccións necesarias sobre a planificación establecida na seguinte programación.

Ademais, no remate e cada unidade didáctica o alumnado realizará un cuestionario sobre os distintos contidos da mesma, que permitirá ao profesor analizar a medida na que o alumnado resolve as tarefas máis relevantes da unidade.

Estes dous elementos servirán de base para a avaliación da propia programación didáctica proposta.

## **Materiais e recursos didácticos**

O material que se empregará para o desenvolvemento do curso é o seguinte:

- Un ordenador para cada alumno.
- Un ordenador con canón proxector para o profesor.
- Cables de rede e un switch.
- Un escanner.
- Punto de acceso e tarxetas sen fíos.
- Unha cámara de vídeo.
- Micrófonos e altosfalantes.
- Software de virtualización, edición de imaxes, son, vídeo, deseño web e realización de presentacións.

O material curricular será elaborado polo profesor e accesible aos alumnos a través da aula virtual en formato wiki, con enlaces a diversas fontes de recursos en Internet.