

## **DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA**

### **1. Adaptaciones de las Programaciones Didácticas.**

En los anexos adjuntos al final de este documento se detallan los cambios realizados en cuanto a contenidos para cada nivel.

### **2. Desarrollo de la Programación.**

Se avanza en los contenidos de la Programación en la medida de lo posible, dadas las circunstancias y limitaciones de medios que tenemos. La temporalización tampoco coincide con la prevista con clases presenciales.

### **3. Criterios de evaluación.**

La evaluación se hará conforme a lo dictado en la Orden de 23 de abril de 2020 por la Consejería de Educación y Deporte de la Junta de Andalucía.

Baeza, 29 de abril de 2020.

Montserrat Ruiz Rodríguez  
JEFA DE DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

## **ANEXO I**

### **Modificación de la asignatura INFORMÁTICA APLICADA. 3º ESO.**

#### **BLOQUE I: HARDWARE Y SOFTWARE. EL ENTORNO UBUNTU/GUADALINEX**

##### **Unidad 1: Hardware y software. (AMPLIADO)**

Se han añadido los siguientes contenidos:

##### **1. Sistemas Operativos.**

- ✓ Concepto.
- ✓ Funciones de un S.O.
- ✓ Componentes de un S.O.
- ✓ S.O para ordenadores personales.
- ✓ Actividades.

#### **BLOQUE III: TELEMÁTICA (AMPLIADO)**

##### **Unidad 5: Internet**

Esta unidad es transversal a lo largo del curso. Es decir, durante las sesiones en el aula se van viendo contenidos o utilizando servicios que Internet ofrece. Para concluirla cada alumno ha hecho una presentación con los servicios que ofrece Internet (www, e-mail. Chats,...)

A este bloque se han añadido los siguientes contenidos:

##### **1. Redes:**

- ✓ Que son las redes de ordenadores y para que sirven.
- ✓ Clasificación de las redes por área y privacidad.
- ✓ Elementos para formar una red y como conectarlos
- ✓ Actividades con cada uno de los contenidos.

##### **2. Seguridad en la red.**

- ✓ Seguridad informática: definición de seguridad física, lógica y humana.
- ✓ Concepto de criptografía.
- ✓ Cifrado simétrico y asimétrico
- ✓ Un ejemplo sencillo de codificación: el cifrado de César.
- ✓ Escaperoom cifrado César.
- ✓ Protección de equipos informáticos (hardware y software).

#### **BLOQUE IV: PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS (MODIFICADO)**

##### **Unidad 6: Libre Office Impress.**

Esta unidad se vio en durante las clases presenciales. Para las entregas de actividades por parte de los alumnos desde casa, se ha optado por PowerPoint (entorno de Windows) aplicación que todos los alumnos sí tienen en casa.

#### **BLOQUE V: EDICIÓN DE IMAGEN Y VÍDEO (SUPRIMIDO)**

##### **Unidad 7: Gimp**

##### **Unidad 8: Openshot**

Este bloque se ha suprimido. Las aplicaciones utilizadas para desarrollar los contenidos no las tienen los alumnos en casa. Son aplicaciones bajo Linux (Guadalinex) y la mayoría del alumnado (por no decir todo) tiene instalado el entorno Windows en sus ordenadores. Trabajar con los programas equivalentes bajo Windows requiere tener licencia de uso (que cada uno de ellos debe comprar); por tanto, el departamento decide suprimirlos.

## **ANEXO II**

### **Modificación de la asignatura TIC. 4º ESO.**

Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital. (Modificado)

Supresión de los contenidos:

- ✓ Aplicaciones informáticas de escritorio: bases de datos.
- ✓ Aplicaciones de edición multimedia: imagen, audio, vídeo.

Las aplicaciones utilizadas para desarrollar los contenidos no las tienen los alumnos en casa. Son aplicaciones bajo Linux (Guadalinex) y la mayoría del alumnado (por no decir todo) tiene instalado el entorno Windows en sus ordenadores. Trabajar con los programas equivalentes bajo Windows requiere tener licencia de uso (que cada uno de ellos debe comprar); por tanto, el departamento decide suprimirlos.

Se añaden los siguientes contenidos

- ✓ Presentaciones con Powerpoint (aplicación que todo el alumnado tiene).

Bloque 4. Seguridad informática. (Suprimido)

- ✓ Principios de seguridad informática.
- ✓ Actualización de sistemas operativos y aplicaciones.
- ✓ Software malicioso.
- ✓ Antivirus y cortafuegos.
- ✓ Seguridad en redes inalámbricas.
- ✓ Software malicioso.
- ✓ Antivirus y cortafuegos.
- ✓ Seguridad en redes inalámbricas.
- ✓ Seguridad en redes sociales.
- ✓ Acoso y convivencia en la red.

Suprimido el bloque 4 y se sustituye por: PROGRAMACION DE ORDENADORES.

Iniciación a la programación con Scratch. Las actividades se harán en la web oficial de Scratch en el MIT. Serán online sin necesidad por parte del alumnado de instalar /adquirir software para sus ordenadores personales.

Contenidos:

- ✓ Crear un usuario en Scratch.
- ✓ El entorno de Scratch.
- ✓ Recuperar un proyecto. Escenarios y coordenadas.
- ✓ Ejecutar un proyecto y exportarlo a mi ordenador personal.
- ✓ Movimiento de objetos en el escenario.
- ✓ Interacción entre objetos.

Bloque 5: Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos. (Modificado)

Supresión de los contenidos (por los mismos motivos del bloque 3):

- ✓ Visión general de Internet.
- ✓ La Web 2.0
- ✓ Diseño de páginas Web Email Voz

### **ANEXO III**

#### **Modificación de la asignatura TIC I 1º BACHILLERATO.**

Bloque 3: Software para sistemas informáticos. (Modificado)

Supresión de los contenidos:

- ✓ Bases de datos con Open Office Base: Creación y diseño de bases de datos.
- ✓ Bases de datos con Open Office Base: Consultas, formularios e informes.

Contenidos que se añaden:

- ✓ Presentaciones con Powerpoint.

Las aplicaciones utilizadas para desarrollar los contenidos de base de datos no la tienen los alumnos en casa. Es una aplicación bajo Linux (Guadalinex) y la mayoría del alumnado (por no decir todo) tiene instalado el entorno Windows en sus ordenadores. Trabajar con los programas equivalentes bajo Windows requiere tener licencia de uso (que cada uno de ellos debe comprar); por tanto, el departamento decide sustituir estos contenidos por presentaciones con Powerpoint (aplicación que todo el alumnado tiene).

Bloque 5: Programación.

Iniciación a la programación..

Este bloque se ha orientado a la programación en el entorno Scratch

Las actividades se harán en la web oficial de Scratch en el MIT. Serán online sin necesidad por parte del alumnado de instalar /adquirir software para sus ordenadores personales.

Contenidos:

- ✓ Crear un usuario en Scratch.
- ✓ El entorno de Scratch.
- ✓ Recuperar un proyecto. Escenarios y coordenadas.
- ✓ Ejecutar un proyecto y exportarlo a mi ordenador personal.
- ✓ Movimiento de objetos en el escenario.
- ✓ Interacción entre dos o más objetos.

## **ANEXO IV**

### **Modificación de la asignatura TIC II 2º BACHILLERATO.**

Bloque 2. Publicación y difusión de contenidos (SUPRIMIDO)

La web 2.0

Plataformas de trabajo colaborativo

Herramientas de diseño web: gestor de contenidos.

Lenguaje de marcas.

Analítica web.

Sustitución de este bloque por: *Diseño y desarrollo de aplicaciones en App Inventor.*

Las aplicaciones utilizadas para desarrollar los contenidos de este bloque no las tienen los alumnos en casa. Se sustituye por desarrollo de aplicaciones en App Inventor. Las tareas serán online (en la web oficial de App Inventor en el MIT) sin necesidad por parte del alumnado de instalar/adquirir software para sus ordenadores personales.

Contenidos:

- ✓ Crear una cuenta en App Inventor.
- ✓ Primer proyecto en App Inventor.
- ✓ Ejecutar un proyecto en dispositivos móviles.
- ✓ Exportar un proyecto de App Inventor a mi ordenador personal.
- ✓ Aplicaciones con imagen y sonido.
- ✓ Campos de texto en App Inventor. Uso.
- ✓ Agrupamiento de elementos en App Inventor.
- ✓ Elementos no visibles en App Inventor.
- ✓ Propuesta de proyecto: traductor español-inglés.
- ✓ Mejorar el proyecto añadiendo traductor español-francés.