

ANEXO I ESTANDARES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Tecnología Industrial II

1ª EVALUACIÓN

<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Estándares de aprendizaje evaluables</i>		
BLOQUE 1 Materiales				
<ul style="list-style-type: none"> • Estructura atómica y cristalina de los metales. • Propiedades mecánicas. Ensayos y medida de las propiedades. • Aleaciones. Diagrama de equilibrios de fases. • Tratamientos térmicos. Oxidación y corrosión. 	1. Identificar las características de los materiales para una aplicación concreta teniendo en cuenta sus propiedades intrínsecas y su estructura interna.	40%	1.1. Explica cómo se pueden modificar las propiedades de los materiales teniendo en cuenta su estructura interna.	10%
				1.2. Conoce cómo se realizan los diferentes ensayos e interpreta los resultados obtenidos.
	2. Conocer los diferentes procesos que modifican las propiedades de los materiales.	20%	2.1. Entiende la información obtenida en los diagramas de equilibrio de fases.	10%
			2.2. Diferencia y conoce los tratamientos térmicos empleados para modificar las propiedades de un material.	10%
	3. Investigar el uso de nuevos materiales, sus propiedades y aplicaciones.	10%	3.1. Investiga y busca información de nuevos materiales para aplicaciones tecnológicas en Internet.	10%

Contenidos	Criterios de evaluación		Estándares de aprendizaje evaluables	
		%		%
BLOQUE 2. Principios de máquinas				
<ul style="list-style-type: none"> • Principios generales mecánicos y eléctricos: Trabajo. Potencia. Energía. Rendimiento. • Principios fundamentales del magnetismo. • Principios termodinámicos. Ciclos termodinámicos. Motores térmicos. Circuitos frigoríficos. Bomba de calor. • Motores eléctricos. Clasificación. Constitución y principios de funcionamiento. 	1. Conocer y entender los conceptos fundamentales relacionados con la mecánica, la electricidad y el magnetismo; y utilizarlos para resolver problemas mediante procesos de resolución de manera razonada y coherente.	30%	1.1. Entiende y utiliza los conceptos fundamentales mecánicos y eléctricos y resuelve ejercicios relacionados con estas magnitudes.	15%
			1.2. Comprende y adquiere los conocimientos relacionados con el magnetismo, necesarios para entender el funcionamiento de motores eléctricos.	15%

2ª EVALUACIÓN

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables				
BLOQUE 2. Principios de máquinas						
<ul style="list-style-type: none"> Principios generales mecánicos y eléctricos: Trabajo. Potencia. Energía. Rendimiento. Principios fundamentales del magnetismo. Principios termodinámicos. Ciclos termodinámicos. Motores térmicos. Circuitos frigoríficos. Bomba de calor. Motores eléctricos. Clasificación. Constitución y principios de funcionamiento. 	2. Comprender los principios de la termodinámica, así como los diferentes ciclos termodinámicos en los que se basa el funcionamiento de las máquinas térmicas.	<table border="1"> <tr> <td>2.1. Maneja con destreza unidades físicas relacionadas con los principios termodinámicos, y soluciona ejercicios en los que se aplican dichos principios.</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>2.2. Reconoce y explica los diferentes ciclos termodinámicos utilizados en máquinas térmicas.</td> <td>5%</td> </tr> </table>	2.1. Maneja con destreza unidades físicas relacionadas con los principios termodinámicos, y soluciona ejercicios en los que se aplican dichos principios.	5%	2.2. Reconoce y explica los diferentes ciclos termodinámicos utilizados en máquinas térmicas.	5%
	2.1. Maneja con destreza unidades físicas relacionadas con los principios termodinámicos, y soluciona ejercicios en los que se aplican dichos principios.	5%				
	2.2. Reconoce y explica los diferentes ciclos termodinámicos utilizados en máquinas térmicas.	5%				
	3. Clasificar los distintos tipos de máquinas térmicas, describiendo las partes constituyentes de las mismas y analizando sus principios de funcionamiento.	10%	3.1. Clasifica los diferentes tipos de motores térmicos, y distingue las características principales de cada uno de ellos, según su principio de funcionamiento.	5%		
			3.2. Describe el funcionamiento de un ciclo frigorífico – bomba de calor, nombrando sus componentes, definiendo y explicando cada uno de ellos	5%		
	4. Analizar el funcionamiento de los diferentes tipos de motores eléctricos reconociendo las partes más importantes de los mismos, y calcular sus parámetros característicos.	20%	4.1. Identifica las diferentes partes de un motor eléctrico, a partir del desmontaje de motores eléctricos reales en el aula-taller o utilizando recursos informáticos.	5%		
			4.2. Soluciona problemas relacionados con el cálculo de parámetros típicos de funcionamiento de motores eléctricos.	10%		
4.3. Distingue las partes más importantes de los motores eléctricos y describe las diferencias entre motores de corriente continua y corriente alterna			5%			

Contenidos	Criterios de evaluación		Estándares de aprendizaje evaluables	
		%		%
BLOQUE 4 Circuitos y sistemas lógicos				
<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de numeración y códigos. Algebra de Boole. Puertas y funciones lógicas. Procedimientos de simplificación de funciones lógicas. • Circuitos lógicos combinacionales. Tipos. Familias lógicas. Circuitos comerciales. Aplicaciones. 	1. Conocer y entender los distintos sistemas de numeración utilizados en la electrónica digital así como los principios y propiedades que rigen la representación de funciones lógicas.	20%	1.1. Realiza conversiones entre los diferentes sistemas y códigos de numeración	5%
			1.2. Comprende las operaciones básicas y propiedades del Algebra de Boole, para representar funciones lógicas.	5%
			1.3. Realiza tablas de verdad que resuelvan problemas técnicos concretos, identificando los valores de las salidas a partir de las condiciones de los valores de las entradas.	10%
	2. Diseñar mediante puertas lógicas, sencillos automatismos de control aplicando procedimientos de simplificación de circuitos lógicos, y verificando sus resultados mediante programas de simulación informática o circuitos reales.	20%	2.1. Simplifica funciones lógicas digitales utilizando métodos de simplificación adecuados e impleméntalas con puertas lógicas.	10%
			2.2. Comprueba el funcionamiento de circuitos lógicos, utilizando programas de simulación informáticos o mediante el montaje físico del circuito, verificando que las señales obtenidas son correctas.	10%
	3. Analizar el funcionamiento de circuitos lógicos combinacionales, describiendo las características y aplicaciones de los bloques constitutivos utilizándolos en el diseño de circuitos digitales que respondan a problemas técnicos.	20%	3.1. Comprende y verifica el funcionamiento de circuitos combinacionales, mediante software de simulación o realizando el montaje real de los mismos.	10%
			3.2. Diseña con autonomía circuitos lógicos combinacionales con bloques integrados partiendo de especificaciones concretas y proponiendo el posible esquema de circuito.	10%

3ª EVALUACIÓN

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables		
BLOQUE 5. Control y programación de sistemas automáticos				
<ul style="list-style-type: none"> • Circuitos secuenciales electrónicos. Biestables. Tipos. Aplicaciones. • Elementos básicos de un circuito secuencial eléctrico. Diseño de circuitos secuenciales eléctricos. Aplicaciones. • Ordenador. Microprocesadores. Autómatas programables. Aplicaciones industriales. 	1. Comprender el funcionamiento de los distintos circuitos secuenciales, siendo capaz de analizarlos y diseñarlos, realizando sus cronogramas correspondientes, visualizándolos gráficamente mediante el equipo más adecuado o programas de simulación.	30%	1.1. Explica el funcionamiento de los biestables indicando los diferentes tipos y sus tablas de verdad asociadas.	6%
			1.2. Diseña circuitos lógicos secuenciales sencillos con biestables a partir de especificaciones concretas y elaborando el esquema del circuito	8%
			1.3. Dibuja y comprueba cronogramas de circuitos secuenciales explicando los cambios que se producen en las señales utilizando programas de simulación.	8%
			1.4. Diseña circuitos secuenciales eléctricos mediante sus grafos correspondientes, representando su circuito eléctrico y comprobando su ciclo de funcionamiento.	8%
	2. Relacionar los tipos de microprocesadores utilizados en ordenadores y autómatas, buscando la información en internet y describiendo las principales prestaciones y aplicaciones de los mismos.	20%	2.1. Identifica los principales elementos que componen un microprocesador tipo y lo compara con algún microprocesador comercial, trabajando en equipo de manera responsable y colaborativa, utilizando recursos en la red.	10%
			2.2. Identifica y describe las partes de un autómata programable, así como sus aplicaciones en el sector industrial.	10%

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables									
BLOQUE 3. Sistemas automáticos											
<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas automáticos. Definiciones. Tipos de sistemas de control: abierto y cerrado. Bloques y señales típicos de un sistema de control. • Operaciones y simplificaciones de los diagramas de bloques. Función de transferencia y estudio de la estabilidad del sistema de control. • Componentes físicos de un sistema de control: transductores y captadores, comparador o detectores de error, control y regulación, y actuadores. • Control y regulación: proporcional, integral y derivativo. • Tipos de transductores: posición, velocidad, desplazamiento, presión, temperatura y luz. 	1. Entender la importancia de los sistemas automáticos en la vida actual conociendo los tipos que hay y distinguir todos los componentes y señales típicas que contienen, comprendiendo la función de cada uno de ellos.	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td data-bbox="1151 357 1256 421" rowspan="4" style="text-align: center; vertical-align: middle;">20%</td> <td data-bbox="1256 357 1939 421">1.1. Diferencia entre sistemas de control de lazo abierto y cerrado proponiendo ejemplos razonados de los mismos</td> <td data-bbox="1939 357 2040 421" style="text-align: center;">5%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1256 421 1939 485">1.2. Identifica y explica la función de los elementos y señales típicos de un sistema automático de control.</td> <td data-bbox="1939 421 2040 485" style="text-align: center;">5%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1256 485 1939 564">1.3. Clasifica los tipos de transductores empleados en los sistemas de control e indica su principio de funcionamiento.</td> <td data-bbox="1939 485 2040 564" style="text-align: center;">5%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1256 564 1939 655">1.4. Diferencia entre las distintas señales de control que puede producir un regulador o controlador de un sistema de control.</td> <td data-bbox="1939 564 2040 655" style="text-align: center;">5%</td> </tr> </table>	20%	1.1. Diferencia entre sistemas de control de lazo abierto y cerrado proponiendo ejemplos razonados de los mismos	5%	1.2. Identifica y explica la función de los elementos y señales típicos de un sistema automático de control.	5%	1.3. Clasifica los tipos de transductores empleados en los sistemas de control e indica su principio de funcionamiento.	5%	1.4. Diferencia entre las distintas señales de control que puede producir un regulador o controlador de un sistema de control.	5%
	20%	1.1. Diferencia entre sistemas de control de lazo abierto y cerrado proponiendo ejemplos razonados de los mismos		5%							
		1.2. Identifica y explica la función de los elementos y señales típicos de un sistema automático de control.		5%							
		1.3. Clasifica los tipos de transductores empleados en los sistemas de control e indica su principio de funcionamiento.		5%							
		1.4. Diferencia entre las distintas señales de control que puede producir un regulador o controlador de un sistema de control.	5%								
	2. Utilizar las herramientas matemáticas necesarias para realizar operaciones de diagramas de bloques y analizar la respuesta de un sistema de control ante determinadas entradas verificando la estabilidad del mismo.	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td data-bbox="1151 655 1256 842" rowspan="2" style="text-align: center; vertical-align: middle;">20%</td> <td data-bbox="1256 655 1939 715">2.1. Simplifica sistemas automáticos operando con diagramas de bloques y determina su función de transferencia</td> <td data-bbox="1939 655 2040 715" style="text-align: center;">10%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1256 715 1939 842">2.2. Averigua si un sistema de control es estable utilizando algún método de análisis matemático</td> <td data-bbox="1939 715 2040 842" style="text-align: center;">10%</td> </tr> </table>	20%	2.1. Simplifica sistemas automáticos operando con diagramas de bloques y determina su función de transferencia	10%	2.2. Averigua si un sistema de control es estable utilizando algún método de análisis matemático	10%				
	20%	2.1. Simplifica sistemas automáticos operando con diagramas de bloques y determina su función de transferencia		10%							
2.2. Averigua si un sistema de control es estable utilizando algún método de análisis matemático		10%									
3. Verificar el funcionamiento de sistemas automáticos mediante simuladores reales o virtuales, interpretando esquemas e identificando las señales de entrada-salida en cada bloque del mismo	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td data-bbox="1151 842 1256 995" style="text-align: center; vertical-align: middle;">10%</td> <td data-bbox="1256 842 1939 995">3.1. Diseña sistemas de control sencillos para aplicaciones concretas y verifica su funcionamiento mediante el montaje físico en el aula-taller y/o su simulación informática.</td> <td data-bbox="1939 842 2040 995" style="text-align: center;">10%</td> </tr> </table>	10%	3.1. Diseña sistemas de control sencillos para aplicaciones concretas y verifica su funcionamiento mediante el montaje físico en el aula-taller y/o su simulación informática.	10%							
10%	3.1. Diseña sistemas de control sencillos para aplicaciones concretas y verifica su funcionamiento mediante el montaje físico en el aula-taller y/o su simulación informática.	10%									

TIC 1º Bachillerato				
Contenidos	Criterios de evaluación		Estándares de aprendizaje evaluables	
		%		%
BLOQUE 1 La sociedad de la información y la comunicación				
<ul style="list-style-type: none"> • La sociedad de la información y la comunicación. Características y evolución. • Influencia de las tecnologías en el desarrollo de la sociedad de la información y la comunicación. • De la sociedad de la información a la sociedad al conocimiento. Definición y características de la sociedad del conocimiento. • Expectativas y realidades de las tecnologías de la información y la comunicación. Influencia en la creación de nuevos sectores económicos. • La información y la comunicación como fuentes de comprensión y transformación del entorno social. 	1. Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción.	10%	1.1. Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.	4%
			1.2. Valora la influencia de las tecnologías en el avance de la sociedad de la información y la comunicación en actividades de la vida diaria como la educación y el comercio.	3%
			1.3. Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.	3%

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables		
BLOQUE 2 Arquitectura de ordenadores				
<ul style="list-style-type: none"> • Arquitecturas de ordenadores. • Componentes físicos del ordenador y sus periféricos. Funciones y relaciones. Conexiones. • Memorias del ordenador. Tipos y funcionamiento. • Dispositivos de almacenamiento de la información. • Sistemas operativos: definición y tipos. • Instalación, funciones y componentes de los sistemas operativos. • Instalación y uso de herramientas y aplicaciones vinculadas a los sistemas operativos. • Software y aplicaciones para la resolución de problemas del ordenador. • Configuración de otros dispositivos móviles. 	1. Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto.	20%	1.1. Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento.	5%
			1.2. Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales de un ordenador describiendo la contribución de cada uno de ellos al funcionamiento integral del sistema.	5%
			1.3. Diferencia dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de la información.	5%
			1.4. Reconoce los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.	5%
	2. Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación vinculado al sistema operativo evaluando sus características y entornos de aplicación.	25%	2.1. Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales y dispositivos móviles siguiendo instrucciones del fabricante.	10%
			2.2. Configura los elementos básicos del sistema operativo y de accesibilidad del equipo informático.	10%

			2.3. Gestiona el almacenamiento de la información y de las aplicaciones en dispositivos móviles.	5%
--	--	--	--	----

Contenidos	Criterios de evaluación		Estándares de aprendizaje evaluables	
		%		%
BLOQUE 3 Software para sistemas informáticos				
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones de escritorio: software libre y de propietario. Aplicaciones web. • Software de ofimática de escritorio y web. Uso de funciones de procesadores de texto, hojas de cálculo, gestores de bases de datos y de presentaciones para elaboración de documentos e informes y presentación de resultados. • Aplicaciones de diseño en 2D y 3D. • Programas de edición de archivos multimedia para sonido, vídeo e imágenes. • Montaje y producción de películas que integren elementos multimedia. • Aplicaciones específicas para uso en dispositivos móviles 	1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.	45%	1.1. Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario.	20%
			1.2. Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.	25%

Contenidos	Criterios de evaluación		Estándares de aprendizaje evaluables	
		%		%
BLOQUE 5 Programación				
<ul style="list-style-type: none"> Lenguajes de programación: tipos. Introducción a la programación estructurada. Técnicas de análisis para resolver problemas. Diagramas de flujo. Elementos de un programa: datos, variables, funciones básicas, bucles, funciones condicionales, operaciones aritméticas y lógicas. Algoritmos y estructuras de resolución de problemas sencillos. Programación en distintos lenguajes: C++, HTML, Processing, Scratch. Diseño de aplicaciones para dispositivos móviles. Herramientas de desarrollo y utilidades básicas. 	1. Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos.	15%	1.1. Elabora diagramas de flujo de algoritmos para resolver problemas sencillos.	10%
			1.2. Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos.	5%
	2. Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en sub- problemas y definiendo algoritmos que los resuelven mediante los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.	15%	2.1. Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que impliquen la división del conjunto en parte más pequeñas.	10%
			2.2. Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.	5%

	3. Realizar pequeños programas de aplicación, utilizando la sintaxis y la semántica de un lenguaje de programación determinado, aplicándolos a la solución de problemas reales.	15%	3.1. Utiliza los elementos de la sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos.	5%
			3.2. Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.	10%
	4. Realizar aplicaciones sencillas para su uso en dispositivos móviles mediante herramientas de desarrollo para resolver problemas concretos.	25%	4.1. Diseña y crea aplicaciones sencillas para dispositivos móviles.	20%
			4.2. Instala y gestiona de forma responsable el uso de aplicaciones en dispositivos móviles.	5%

Contenidos	Criterios de evaluación		Estándares de aprendizaje evaluables	
		%		%
BLOQUE 4 Redes de ordenadores				
<ul style="list-style-type: none"> • Redes de ordenadores: definición, tipos y topologías. • Tipos de conexiones: inalámbricas. • Configuración de redes: dispositivos físicos, función e interconexión. • Interconexión de sistemas abiertos: modelo OSI. • Protocolos de comunicación y parámetros de configuración de una red. 	1. Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas.	30%	1.1. Dibuja esquemas de configuración de pequeñas redes locales seleccionando las tecnologías en función del espacio físico disponible.	10%
			1.2. Describe los diferentes tipos de cableados utilizados en redes de datos.	15%
			1.3. Realiza un análisis comparativo entre tecnología cableada e inalámbrica indicando posibles ventajas e inconvenientes.	5%
	2. Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa.	25%	2.1. Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales.	10%
			2.2. Configura los parámetros básicos de una red en función de sus características.	15%
	3. Describir los niveles del modelo OSI relacionándolos con sus funciones en una red	5%	3.1. Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos equipos remotos	5%

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN II				
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables		
			%	%
BLOQUE 1 Programación				
<ul style="list-style-type: none"> • Estructuras de almacenamiento de datos: arrays, .. • Técnicas de análisis para resolver problemas. Diagramas de flujo. • Elementos de un programa: datos, variables, funciones básicas, bucles, funciones condicionales, operaciones aritméticas y lógicas. • Algoritmos y estructuras de resolución de problemas. • Programación en distintos lenguajes: C++, HTML, Processing, Scratch. • Diseño de aplicaciones móviles para uso en diversos dispositivos móviles. • Depuración, compilación y ejecución de programas. 	1. Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.	10%	1.1 Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.	10%
	2. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.	20%	2.1. Elabora diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos e interrelacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos.	10%
	2.2 Utiliza los elementos de la sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de problemas de mediana complejidad.			10%
	3. Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.	30%	3.1. Elabora programas de mediana complejidad escribiendo el código correspondiente a partir de su flujograma.	20%
	3.2. Descompone problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños susceptibles de ser programados como partes separadas.			10%

	4 Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.	20%	4.1. Desarrolla programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación.	10%
			4.2. Diseña aplicaciones para su uso en dispositivos móviles.	10%
	5 Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación.	10%	5.1. Obtiene el resultado de seguir un programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.	5%
			5.2. Optimiza el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración.	5%

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
------------	-------------------------	--------------------------------------

		%			%
BLOQUE 2 Publicación y difusión de contenidos					
<ul style="list-style-type: none"> • La web social: evolución, características y herramientas disponibles. Situación actual y tendencias de futuro. • Plataformas de trabajo colaborativo: herramientas síncronas y asíncronas. • Herramientas de creación y publicación de contenidos en la web (páginas web, blogs, wikis). • Nuevas tecnologías y su desarrollo futuro para su aplicación en el entorno de trabajos colaborativos. Realidad aumentada, Internet de las Cosas. 	1. Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.	20%	1.1. Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que ésta se basa.	10%	
				1.2. Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0.	10%
	2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir.	40%	2.1. Diseña páginas web con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada.	20%	
				2.2. Crea un espacio web mediante el uso de las herramientas que nos proporciona la web 2.0. para la publicación de contenidos de elaboración propia.	20%
	3. Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.	20%	3.1. Describe las posibilidades de utilización de dispositivos móviles para la realización de trabajos colaborativos en la web.	5%	
				3.2. Utiliza herramientas proporcionadas por las nuevas tecnologías basadas en la web 2.0. para la realización de trabajos colaborativos.	10%
				3.3. Investiga la situación actual y la influencia en la vida cotidiana y en el ámbito profesional de las nuevas tecnologías, describiendo ejemplos.	5%

Contenidos	Criterios de evaluación		Estándares de aprendizaje evaluables	
		%		%

BLOQUE 3 Seguridad					
<ul style="list-style-type: none"> Definición de seguridad activa y pasiva. Seguridad activa: uso de contraseñas seguras, encriptación de datos y uso de software de seguridad. Seguridad pasiva: dispositivos físicos de protección, elaboración de copias de seguridad y particiones del disco duro. Riesgos en el uso de equipos informáticos. Tipos de malware. Instalación y uso de programas antimalware 	1. Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal.	40%	1.1. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.	15%	
				1.2. Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.	15%
				1.3. Valora la importancia de la utilización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.	10%
	2. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales	40%	2.1. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección frente a ataques externos para una pequeña red considerando tanto los elementos hardware de protección como las herramientas software que permiten proteger la información.	10%	
			2.2. Identifica los principales peligros derivados de la navegación por internet y sus consecuencias en el usuario, en el equipo y en los datos.	5%	
			2.3. Selecciona elementos de protección software para internet relacionándolos con los posibles ataques.	10%	
			2.4. Conecta con redes WIFI desde distintos dispositivos de forma segura y desarrolla hábitos de conducta adecuados.	5%	
			2.5. Emplea medidas adecuadas de protección en la navegación por internet tanto en equipos informáticos como en dispositivos móviles.	10%	