

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES BÁSICOS APRENDIZAJES IMPRESCINDIBLES	
MATERIA: TIC	NIVEL: 4º ESO
PRIMER TRIMESTRE	<p align="center"><b>Unidad 1. Hardware, Software y Redes Informáticas.</b></p>
	<p>EAB</p> <p>4.1. Analiza y conoce los diversos componentes físicos de un ordenador, así como sus características técnicas básicas y su conexionado. 5.1. Describe las diferentes formas de interconectar dispositivos en red, los distintos medios físicos de transmisión y las ventajas de trabajar con dispositivos conectados en red.</p>
	<p>AI</p> <p>Entender la función de los diferentes componentes que conforman la estructura de un ordenador clásico (placa base, procesador, socket de conexión, ranuras de memoria y expansión, puertos físicos, dispositivos de almacenamiento masivo y periféricos de entrada y salida) así como los diferentes elementos de interconexión entre dispositivos en red (switch, router, cables de red y elementos wifi).</p>
	<p align="center"><b>Unidad 2. Software Ofimático</b></p>
	<p>EAB</p> <p>1.1. Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa. 1.3. Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.</p>
	<p>AI</p> <p>Seleccionar, usar y combinar aplicaciones informáticas (procesador de textos MS-Word, generadores de presentaciones online como Prezi o Genially, etc) para crear documentos digitales propios que cumplan unos determinados objetivos, entre los que se incluyen la recogida, el análisis, la evaluación y presentación de datos e información, siempre de forma ética y cuidando su aspecto estético al realizarlos.</p>
SEGUNDO TRIMESTRE	<p align="center"><b>Unidad 3. Creación y edición de contenidos multimedia</b></p>
	<p>EAB</p> <p>2.1. Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de contenidos digitales, adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público al que va dirigido. 2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.</p>
	<p>AI</p> <p>Editar y generar archivos multimedia de distinta naturaleza mediante la edición de imágenes (Gimp), audios (Audacity) y vídeos (OpenShot) digitales, adquiriendo y desarrollando así las capacidades necesarias para poder integrarlos en la producción de materiales multimedia propios.</p>



	<b>Unidad 4. Seguridad Informática</b>	
	EAB	1.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados. 1.3. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.
	AI	Comprender la importancia de mantener la información segura, conociendo los riesgos existentes, y aplicar medidas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.
<b>TERCER TRIMESTRE</b>	<b>Unidad 5. Internet y Redes Sociales</b>	
	EAB	1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc. 3.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.
	AI	Comprender el funcionamiento de Internet, conocer sus múltiples servicios, entre ellos la World Wide Web o el correo electrónico, y las oportunidades que ofrece a nivel de comunicación y colaboración. Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, conociendo los protocolos a seguir en caso de detectar conductas o contenidos inapropiados.
	<b>Unidad 6. Publicación y difusión de contenidos.</b>	
	EAB	1.2. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales. 1.3. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.
	AI	Utilizar una herramienta de publicación para elaborar y compartir contenidos web, aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad, fomentando hábitos adecuados en el uso de las redes sociales.

