

IES SABINAR



**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
TIC I Y II
ENSEÑANZA DE PERSONAS
ADULTAS**

ÍNDICE:

Introducción justificación y marco legal	3
Objetivos generales de bachillerato y del área	5
Contribución del área a las competencias clave	6
Atención a la diversidad	10
Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables TIC I	11
Ponderación criterios de evaluación TIC I	14
Secuenciación unidades TIC I	15
Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables TIC II	15
Ponderación criterios de evaluación TIC II	18
Secuenciación unidades TIC II	19
Metodología	19
Evaluación, recuperación y calificación	22
Recursos	26
Anexo I Plan lector y criterios comunes de Centro	28
Anexo II Informe prueba extraordinaria	29

1. INTRODUCCIÓN

PROFESOR: JOSÉ JAVIER GARCÍA ROMERO.

ÁREA/MATERIA: INFORMÁTICA.

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022.

CURSOS 1º BACHILLERATO Y 2º BACHILLERATO. (ENSEÑANZA DE ADULTOS)

JUSTIFICACIÓN:

Las circunstancias personales del alumnado de Enseñanzas de adultos les llevaron a abandonar sus estudios que ahora vuelven a retomar. Las circunstancias en las que han de desarrollar estos estudios son muy diferentes a como lo hace el alumnado que asiste al centro en durante la mañana.

Podemos decir, pues, que nuestro alumnado encaja en dos tipos de perfiles:

-Aquellos que dejaron los estudios a mitad de la etapa por desánimo ante la impotencia de no poder gestionar adecuadamente su proceso de enseñanza-aprendizaje, y mostrar una actitud de rechazo ante la ayuda de la comunidad educativa.

-Y los que interrumpieron también su formación por circunstancias ajenas a su voluntad (trabajo obligatorio, colaborar con la familia en la atención a menores).

No obstante, ambos perfiles no están exentos de querer reincorporarse al sistema educativo, bien para reciclarse o bien para ampliar sus estudios, con el fin de ser competentes en sus trabajos y en las relaciones con su familia y con la sociedad, en última instancia. La intención de estudios futuros de nuestros estudiantes, oscila entre un 40% que desea ir a la Universidad, el 38% ingresar en un Ciclo Formativo de Grado Superior y el 22% quiere presentarse a oposiciones para el cuerpo militar o de policía del Estado.

Por todo ello, el sistema educativo ha tenido en cuenta estos factores diseñando una enseñanza para adultos en la que se parte de una organización y metodología basada en el autoaprendizaje que tiene en cuenta sus experiencias, necesidades e intereses. Asimismo, se les ofrece una oferta educativa flexible en la adquisición de sus aprendizajes con la intención de facilitarles la movilidad y permitirles la conciliación con otras responsabilidades.

Así pues, nuestra programación didáctica recoge y aplica toda la normativa en la que se desarrollan los diferentes aspectos de la enseñanza de adultos.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, (art. 67 organización y metodología de la enseñanza de adultos).

Ley 17/2007, de 10 de Diciembre, Ley de Educación de Andalucía (LEA), que regula el sistema educativo en la Comunidad de Andalucía.

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (apartado 7 establece que no será de aplicación lo dispuesto en su art. 32, relativo a la promoción del alumnado en dicha etapa).

DECRETO 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía

DECRETO 183/2020, de 10 de noviembre, por el que se, modifica el Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, y el Decreto 301/2009, de 14 de julio, por el que se regula el calendario y la jornada escolar en los centros docentes, a excepción de los universitarios.

ORDEN de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía

ORDEN de 25 de enero de 2018, por la que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato para personas adultas en la Comunidad Autónoma de Andalucía

En cuanto a las características del alumnado y el modo en que trabajan en el aula de informática hacemos las siguientes descripciones:

- a) 1º Bachillerato.- el alumnado es bastante heterogéneo y responsable. Se ha establecido una colaboración con el departamento de inglés mediante la cual los trabajos de inglés se realizarán con medios informáticos haciendo uso de diferentes programas que previamente ya se habrán trabajado en clase.
- b) 2º Bachillerato.- se trata de un grupo reducido de alumnado en el que su interés por las tecnologías de la información es muy grande, demandan que se les imparta materia muy específica y aplicada a la práctica. El interés mostrado es muy grande y eso permite que se avance rápido y se dé materia con profundidad.

En el ámbito de la Educación, la tecnología informática ofrece a los alumnos y alumnas la oportunidad de adquirir conocimientos y habilidades que se precisarán en una sociedad de gran dinamismo. Por su valor pedagógico, deseamos destacar las siguientes cualidades de la informática que refuerzan su potencia en el aula:

- a) Interactividad.- El ordenador necesita la colaboración consciente de los alumnos y alumnas y fomenta un aprendizaje activo y en equipo al permitir explorar y experimentar las diversas situaciones que se producen. Interesa que los alumnos y alumnas consideren que la informática es más una herramienta con la que trabajar que una tecnología que trabaja para ellos.
- b) Retroalimentación.- Permite al alumnado aprender de sus errores y controlar su propio aprendizaje.
- c) Múltiples presentaciones.- El ordenador permite la integración de diferentes sistemas simbólicos. Nos ofrece la posibilidad de manejar, además de datos numéricos y alfanuméricos, el color, los gráficos, el sonido y las imágenes fijas y móviles que nos permiten interactuar fácilmente con el mundo generado por esta tecnología, así como intercambiar y compartir nuevas experiencias.
- d) Almacenamiento.- La gran capacidad del ordenador para archivar datos permite a los alumnos y alumnas no tener que concentrarse fundamentalmente en tareas de memorización y poder adoptar de esta forma un papel más activo, con procesos mentales de más calidad, para localizar, procesar y utilizar la información que necesitan en el momento preciso.

El papel que ha de desempeñar el profesorado que imparte la asignatura es complejo y requiere una perspectiva amplia. Además de conocer las propiedades y posibilidades técnicas de los medios informáticos de que dispone y el manejo práctico del soporte lógico, debe tener un modelo en el que fundamentar "por qué" usa la informática; "para qué" hacerlo y "cómo" llevarlo a cabo. Todo esto dentro de un campo profesional en el que hay que actualizarse rápidamente ya que de forma continua y vertiginosa aparecen nuevos productos. La dedicación que esta situación requiere del profesorado suele tener como aliada a los alumnos y alumnas, con su visión positiva, entusiasta y participativa de la informática.

Es necesario destacar las importantes posibilidades que ofrecen los recursos informáticos para facilitar la integración social y laboral de alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales. Podemos atender sus dificultades ofreciéndoles adaptaciones curriculares, ayudas

técnicas con la utilización de diferentes programas y dispositivos de entrada y salida conectados al ordenador.

CONTEXTUALIZACIÓN:

Ubicación del Centro

El Centro está ubicado en la población de Roquetas de Mar (Almería), inicialmente en las afueras de la localidad, colindante con los Centros de enseñanza CEIP Juan de Orea e IES Turaniana. Actualmente, debido a la expansión del municipio, forma parte de un barrio cercano al núcleo principal.

El Centro

Contamos con un Centro ampliado y remodelado en casi todas sus instalaciones, dotándolo de nuevas aulas específicas que contribuirán a una mayor calidad en el trabajo del profesorado y una mayor riqueza en los procesos de enseñanza-aprendizaje de nuestro alumnado, si bien queda pendiente la homogeneización de algunos espacios e instalaciones que quedaron sin ejecutarse en la reforma.

Compartimos con la EOI Roquetas de Mar espacios en el turno vespertino lo que nos exige adoptar a veces medidas organizativas extraordinarias en determinadas circunstancias, como son las reuniones con los padres a principio de curso o la entrega de boletines de calificaciones al final de cada trimestre. Además de los espacios que se asignaron tras la remodelación del edificio, tienen acceso a todos los espacios comunes del Centro.

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA/NIVEL:

- 1) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- 2) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- 3) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- 4) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- 5) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- 6) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- 7) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- 8) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- 9) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- 10) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- 11) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- 12) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

- 13) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- 14) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL ÁREA/MATERIA:

- 1) Entender el papel principal de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual, y su impacto en los ámbitos social, económico y cultural.
- 2) Comprender el funcionamiento de los componentes hardware y software que conforman los ordenadores, los dispositivos digitales y las redes, conociendo los mecanismos que posibilitan la comunicación en Internet.
- 3) Seleccionar, usar y combinar múltiples aplicaciones informáticas para crear producciones digitales, que cumplan unos objetivos complejos, incluyendo la recogida, el análisis, la evaluación y presentación de datos e información y el cumplimiento de unos requisitos de usuario.
- 4) Crear, revisar y replantear un proyecto web para una audiencia determinada, atendiendo a cuestiones de diseño, usabilidad y accesibilidad, midiendo, recogiendo y analizando datos de uso.
- 5) Usar los sistemas informáticos y de comunicaciones de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad, reconociendo contenido, contactos o conductas inapropiadas y sabiendo cómo informar al respecto.
- 6) Fomentar un uso compartido de la información, que permita la producción colaborativa y la difusión de conocimiento en red, comprendiendo y respetando los derechos de autor en el entorno digital.
- 7) Emplear las tecnologías de búsqueda en Internet, conociendo cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los recursos digitales obtenidos.
- 8) Comprender qué es un algoritmo, cómo son implementados en forma de programa, cómo se almacenan y ejecutan sus instrucciones, y cómo diferentes tipos de datos pueden ser representados y manipulados digitalmente.
- 9) Desarrollar y depurar aplicaciones informáticas, analizando y aplicando los principios de la ingeniería del software, utilizando estructuras de control, tipos avanzados de datos y flujos de entrada y salida en entornos de desarrollo integrados.
- 10) Aplicar medidas de seguridad activa y pasiva, gestionando dispositivos de almacenamiento, asegurando la privacidad de la información transmitida en Internet y reconociendo la normativa sobre protección de datos.

COMPETENCIAS CLAVE

Podemos definir las competencias clave como las capacidades para aplicar de forma integrada los aprendizajes propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

En el Proyecto DeSeCo (Definición y Selección de Competencias), se establece que las competencias deben convertirse en un elemento más del currículo escolar, aunque con una peculiaridad muy especial: no se trataría de un elemento que se sumase al resto, sino que se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral, que daría sentido y coherencia al conjunto del currículo. Esto tiene como consecuencia la necesidad de repensar los procesos de enseñanza y aprendizaje del alumnado.

Su transversalidad implica que el proceso de enseñanza y aprendizaje de competencias clave debe abordarse desde todas las materias, y por parte de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa, tanto en los ámbitos formales como en los no formales.

Su dinamismo se refleja en que las competencias no se adquieren en un determinado momento y permanecen inalterables, sino que implican un proceso de desarrollo mediante el cual las personas van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de las mismas.

Además implica una formación integral de la persona que, al finalizar su etapa académica, será capaz de transferir aquellos aprendizajes adquiridos a distintas situaciones y escenarios en los que se desenvuelva.

La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un “saber”, “saber hacer” y “saber estar” que se aplica a múltiples y diversos contextos y entornos académicos, sociales y profesionales.

Las competencias clave del currículo son las que se describen a continuación:

a) Comunicación lingüística (CCL).
b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).
c) Competencia digital (CD).
d) Aprender a aprender (CPAA).
e) Competencias sociales y cívicas (CSC).
f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIE).
g) Conciencia y expresiones culturales (CEC).

- **COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)**

Esta competencia se refiere a la utilización del lenguaje como instrumento, tanto de comunicación oral y escrita como de aprendizaje y regulación de conductas y emociones. Integra en esta etapa educativa tanto la lengua materna como el aprendizaje de lenguas extranjeras y lenguas clásicas. Todas ellas conjuntamente posibilitan comunicarse satisfactoriamente en un mundo como el actual. La meta no es otra que comprender y saber comunicar. Además, al ser el lenguaje el instrumento primordial de aprendizaje y comunicación en las instituciones educativas, la adquisición de esta competencia clave influirá en la adquisición de los conocimientos en todos los ámbitos y materias. Se pueden señalar cuatro dimensiones esenciales para agrupar los elementos que caracterizan esta competencia: comprensión oral, expresión oral, comprensión escrita y expresión escrita.

- **COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT)**

La competencia matemática es la habilidad para desarrollar y aplicar el razonamiento matemático con el fin de resolver diversos problemas en situaciones cotidianas. Implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto.

Las competencias básicas en ciencia y tecnología son aquellas que proporcionan un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones tanto individuales y como colectivas, orientadas a la conservación y mejora del medio natural, decisivas para la protección y mantenimiento de la calidad de vida y el progreso de los pueblos. Además contribuyen al desarrollo del pensamiento científico, pues incluyen la aplicación de los métodos propios de la racionalidad científica y las destrezas tecnológicas, que conducen a la adquisición de conocimientos, el contraste de ideas y la aplicación de los descubrimientos al bienestar social.

- **COMPETENCIA DIGITAL (CD)**

La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el

trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Esta competencia supone, además de la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, un conjunto nuevo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital.

Requiere de conocimientos relacionados con el lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia. Esto conlleva el conocimiento de las principales aplicaciones informáticas. Supone también el acceso a las fuentes informativas digitales y el conocimiento de los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

- **APRENDER A APRENDER (CPAA)**

La competencia de aprender a aprender es fundamental para el aprendizaje permanente que se produce a lo largo de la vida y que tiene lugar en distintos contextos formales, no formales e informales.

Aprender a aprender es la habilidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, para organizar el proceso y gestionar el tiempo y la información eficazmente, ya sea individualmente o en grupos. Conlleva ser consciente del propio proceso de aprendizaje y de las necesidades de aprendizaje que se tienen, determinar las oportunidades disponibles y ser capaz de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito.

- **COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC)**

Las competencias sociales y cívicas implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas. Además de incluir acciones a un nivel más cercano y mediato al individuo como parte de una implicación cívica y social.

Se trata, por lo tanto, de aunar el interés por profundizar y garantizar la participación en el funcionamiento democrático de la sociedad, tanto en el ámbito público como privado, y preparar a las personas para ejercer la ciudadanía democrática y participar plenamente en la vida cívica y social gracias al conocimiento de conceptos y estructuras sociales y políticas y al compromiso de participación activa y democrática.

- **SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE)**

La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Ello significa adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto.

Esta competencia está presente en los ámbitos personal, social, educativo y laboral en los que se desenvuelven las personas, permitiéndoles el desarrollo de sus actividades y el aprovechamiento de nuevas oportunidades. Constituye igualmente el cimiento de otras capacidades y conocimientos más específicos, e incluye la conciencia de los valores éticos relacionados.

- **CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)**

La competencia en conciencia y expresión cultural implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.

Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal. Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural

y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.

Relación de las Competencias Básicas con los objetivos específicos del área/materia:

Objetivos de la materia	Competencias Clave	CCL	CMCT	CD	CPAA	CSC	SIE	CEC
1.- Entender el papel principal de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual, y su impacto en los ámbitos social, económico y cultural.				X		X	X	
2.- Comprender el funcionamiento de los componentes hardware y software que conforman los ordenadores, los dispositivos digitales y las redes, conociendo los mecanismos que posibilitan la comunicación en Internet.		X	X	X	X			
3.- Seleccionar, usar y combinar múltiples aplicaciones informáticas para crear producciones digitales, que cumplan unos objetivos complejos, incluyendo la recogida, el análisis, la evaluación y presentación de datos e información y el cumplimiento de unos requisitos de usuario.		X	X	X	X		X	X
4.- Crear, revisar y replantear un proyecto web para una audiencia determinada, atendiendo a cuestiones de diseño, usabilidad y accesibilidad, midiendo, recogiendo y analizando datos de uso.		X		X	X	X	X	X
5.- Usar los sistemas informáticos y de comunicaciones de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad, reconociendo contenido, contactos o conductas inapropiadas y sabiendo cómo informar al respecto.			X	X	X	X	X	
6.- Fomentar un uso compartido de la información, que permita la producción colaborativa y la difusión de conocimiento en red, comprendiendo y respetando los derechos de autor en el entorno digital.		X		X	X	X	X	X
7.- Emplear las tecnologías de búsqueda en Internet, conociendo cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los recursos digitales obtenidos.		X	X	X		X	X	
8.- Comprender qué es un algoritmo, cómo son implementados en forma de programa, cómo se almacenan y ejecutan sus instrucciones, y cómo diferentes tipos de datos pueden ser representados y manipulados digitalmente.			X	X				

9.- Desarrollar y depurar aplicaciones informáticas, analizando y aplicando los principios de la ingeniería del software, utilizando estructuras de control, tipos avanzados de datos y flujos de entrada y salida en entornos de desarrollo integrados.		X	X			X	
10.- Aplicar medidas de seguridad activa y pasiva, gestionando dispositivos de almacenamiento, asegurando la privacidad de la información transmitida en Internet y reconociendo la normativa sobre protección de datos.		X	X	X	X	X	

Las competencias clave deberán estar estrechamente vinculadas a los objetivos definidos para la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. Esta vinculación favorece que la consecución de dichos objetivos a lo largo de la vida académica lleve implícito el desarrollo de las competencias clave, para que todas las personas puedan alcanzar su desarrollo personal y lograr una correcta incorporación a la sociedad

El carácter integrado de la competencia digital (CD), permite desarrollar el resto de competencias clave de una manera adecuada. De esta forma, la materia de Tecnologías de la Información y Comunicación contribuye a la competencia en comunicación lingüística (CCL) al ser empleados medios de comunicación electrónica.

NOTA: En todas las actuaciones se trabajará además la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación y la educación en valores.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- a) Programas de Refuerzo para la Recuperación de los aprendizajes no adquiridos. (Materias pendientes de cursos anteriores).
- b) Planes personalizados para el alumnado que no promociona.

En relación a los alumnos/as repetidores que podamos tener en el grupo, se analizarán las causas que motivaron la repetición para poder tomar acciones concretas. Estas acciones pueden ser las mismas que las consideradas para aquellos alumnos y alumnas con ritmo de aprendizaje alto o bajo.

Otras actuaciones en general:

- Se diferenciarán todos aquellos elementos que resulten esenciales de los contenidos que amplían o profundizan en los mismos.
- Se graduará la dificultad de las tareas, de forma que todos los alumnos y alumnas puedan encontrar espacios de respuesta adecuados para su actuación.
- Las actividades se pueden desarrollar en grupos de trabajo heterogéneos con flexibilidad en el reparto de tareas.
- En la medida de lo posible se realizará una atención personalizada.
- Detectar dificultades en el aula y dar las soluciones apropiadas.

ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN

El desarrollo del principio de atención a la diversidad presenta varios niveles de concreción curricular. Se adaptará el currículo a los alumnos y alumnas que, por algún motivo, tengan necesidades educativas diferentes.

Es evidente que el ritmo de desarrollo de las capacidades no tiene por qué ser el mismo en todos los alumnos y alumnas. En un proceso de aprendizaje en el que lo principal o exclusivo es la adquisición de conocimientos, las adaptaciones curriculares a los diferentes ritmos de aprendizaje deben realizarse actuando sobre el método, proponiendo actividades diversas que conduzcan a metas semejantes.

Podemos plantear acciones para cinco grandes grupos de alumnos y alumnas con necesidades, sin olvidar que la programación está abierta y es flexible en cuanto a la incorporación de modificaciones requeridas por nuevos campos de actuación:

- Alumnado con ritmo de aprendizaje rápido o alumnado superdotado.

Para aquellos alumnos y alumnas con nivel elevado de conocimientos o con un ritmo de enseñanza-aprendizaje más rápido, se plantearán en cada una de las unidades didácticas una serie de *actividades de ampliación* que permitirán mantener la motivación de estos alumnos y alumnas mientras el resto de compañeros y compañeras alcanzan los objetivos propuestos.

- Alumnos/as con dificultades en el aprendizaje.

Bajo el apartado de *actividades de refuerzo*, se plantearán actividades de desarrollo que pueden servir para que aquellos alumnos y alumnas con un ritmo más lento de aprendizaje y con necesidad de reforzar los contenidos planteados en cada unidad didáctica, alcancen los objetivos establecidos.

CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN I.

Bloque 1. La sociedad de la información y el ordenador

CONTENIDOS

La Sociedad de la Información y la Sociedad del Conocimiento.

Impacto de las tecnologías de la información y comunicación: aspectos positivos y negativos.

Ejemplos y exponentes: las redes sociales, el comercio electrónico, la publicidad en Internet, la creatividad digital, protección de datos, etc.

Nuevos sectores laborales: marketing en buscadores (SEO/SEM), gestión de comunidades, analítica web, etc.

Áreas emergentes: Big Data, Internet de las Cosas, etc.

CRITERIOS COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES

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. CSC, CD, SIEP.

1.1. Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.

1.2. Explica que nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.

Bloque 2. Arquitectura de ordenadores

CONTENIDOS

- 1) Hardware y Software.
- 2) Sistemas propietarios y libres.
- 3) Arquitectura: Concepto clásico y Ley de Moore.
- 4) Unidad Central de Proceso.
- 5) Unidad de control.
- 6) Unidad aritmético-lógica.
- 7) Memoria principal.
- 8) Memoria secundaria: estructura física y estructura lógica.
- 9) Dispositivos de almacenamiento.
- 10) Fiabilidad.
- 11) Sistemas de entrada/salida: Periféricos. Clasificación. Periféricos de nueva generación.
- 12) Buses de comunicación: datos, control y direcciones.
- 13) Sistemas operativos: Arquitectura.
- 14) Funciones.
- 15) Normas de utilización (licencias).
- 16) Gestión de procesos.
- 17) Sistema de archivos.
- 18) Usuarios, grupos y dominios.

- 19) Gestión de dispositivos e impresoras.
- 20) Compartición de recursos en red.
- 21) Monitorización.
- 22) Rendimiento. Instalación de SS.OO: requisitos y procedimiento.
- 23) Configuración.
- 24) Software de aplicación: Tipos. Clasificación. Instalación. Uso.

CRITERIOS COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES

1. Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto. CCL, CMCT, CD, CAA.

1.1. Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento.

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.

1.3. Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de la información.

1.4. Describe los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.

2. Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación. CCL, CMCT, CD, CAA.

2.1. Elabora un diagrama de la estructura de un sistema operativo relacionando cada una de las partes las funciones que realiza.

2.2. Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales siguiendo instrucciones del fabricante.

3. Utilizar y administrar sistemas operativos de forma básica, monitorizando y optimizando el sistema para su uso. CD, CMCT, CAA.

Bloque 3. Software para sistemas informáticos

CONTENIDOS

- 1) Procesadores de texto: Formatos de página, párrafo y carácter.
- 2) Imágenes. Tablas. Columnas. Secciones. Estilos. Índices. Plantillas. Comentarios.
- 3) Exportación e importación.
- 4) Hojas de cálculo: Filas, columnas, celdas y rangos. Referencias. Formato.
- 5) Operaciones. Funciones lógicas, matemáticas, de texto y estadísticas.
- 6) Ordenación. Filtrado. Gráficos. Protección.
- 7) Exportación e importación.
- 8) Base de datos: Sistemas gestores de bases de datos relacionales.
- 9) Tablas, registros y campos.
- 10) Tipos de datos. Claves. Relaciones.
- 11) Lenguajes de Definición y Manipulación de Datos, comandos básicos en SQL.
- 12) Vistas, informes y formularios.
- 13) Exportación. e importación.
- 14) Presentaciones. Multimedia. Formatos de imágenes, sonido y vídeo.
- 15) Aplicaciones de propósito específico.

CRITERIOS COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES

1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos. Buscar y seleccionar aplicaciones informáticas de propósito general o específico, dados unos requisitos de usuario. CCL, CMCT, CD, CAA, SIEP, CEC.

1.1. Diseña bases de datos sencillas y /o extrae información, realizando consultas, formularios e informes.

1.2. Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario.

1.3. Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.

1.4. Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos.

1.5. Diseña elementos gráficos en 2D y 3D para comunicar ideas.

- 1.6. Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia.
2. Buscar y seleccionar aplicaciones informáticas de propósito general o específico, dados unos requisitos de usuario. CD, CAA, SIEP, CEC.

Bloque 4. Redes de ordenadores

CONTENIDOS

- 1) Redes de ordenadores e Internet.
- 2) Clasificación de las redes.
- 3) Modelo de referencia OSI y arquitectura TCP/IP.
- 4) Capa de enlace de datos. Capa de Internet. Capa de Transporte. Capa de Aplicación.
- 5) Redes cableadas y redes inalámbricas.
- 6) Direccionamiento de Control de Acceso al Medio.
- 7) Dispositivos de interconexión a nivel de enlace: concentradores, conmutadores y puntos de acceso.
- 8) Protocolo de Internet (IP). Enrutadores. Direcciones IP públicas y privadas.
- 9) Modelo Cliente/Servidor.
- 10) Protocolo de Control de la Transmisión (TCP).
- 11) Sistema de Nombres de Dominio (DNS).
- 12) Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP).
- 13) Servicios: World Wide Web, email, voz y video.
- 14) Buscadores. Posicionamiento.
- 15) Configuración de ordenadores y dispositivos en red.
- 16) Monitorización. Resolución de incidencias básicas.

CRITERIOS COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES

1. Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas. CMCT, CD, CSC.
 - 1.1. Dibuja esquemas de configuración de pequeñas redes locales seleccionando las tecnologías en función del espacio físico disponible.
 - 1.2. Realiza un análisis comparativo entre diferentes tipos de cableados utilizados en redes de datos.
 - 1.3. Realiza un análisis comparativo entre tecnología cableada e inalámbrica indicando posibles ventajas e inconvenientes.
2. Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa. CMCT, CD, CAA.
 - 2.1. Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales.
3. Describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática. CCL, CD, CAA.
4. Explicar el funcionamiento de Internet, conociendo sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados. CMCT, CD, CAA.
5. Buscar recursos digitales en Internet, conociendo cómo se seleccionan y organizan los resultados, evaluando de forma crítica los contenidos y recursos obtenidos. CD, CCL, CMCT, CSC, SIEP.
 - 3.1. Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos equipos remotos

Bloque 5. Programación

CONTENIDOS

- 1) Lenguajes de programación: Estructura de un programa informático y elementos básicos del lenguaje.
- 2) Tipos de lenguajes.
- 3) Tipos básicos de datos.
- 4) Constantes y variables.
- 5) Operadores y expresiones.
- 6) Comentarios.
- 7) Estructuras de control.
- 8) Condicionales e iterativas.

- 9) Estructuras de datos.
- 10) Funciones y bibliotecas de funciones.
- 11) Reutilización de código.
- 12) Facilidades para la entrada y salida de datos de usuario.
- 13) Manipulación de archivos.
- 14) Programación orientada a objetos: objetos, atributos y métodos.
- 15) Interfaz gráfico de usuario.
- 16) Programación orientada a eventos.
- 17) Metodologías de desarrollo de software: Enfoque Top-Down, fragmentación de problemas y algoritmos.
- 18) Pseudocódigo y diagramas de flujo.
- 19) Depuración.
- 20) Entornos de desarrollo integrado.
- 21) Trabajo en equipo y mejora continua.

CRITERIOS COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES

1. Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos. CMCT, CD.

1.1. Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.

2. Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en sub-problemas y definiendo algoritmos que los resuelven. CMCT, CD.

2.1. Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que implique la división del conjunto en parte más pequeñas.

3. Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado. CMCT, CD.

3.1. Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.

4. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación. CMCT, CD.

4.1. Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.

5. Realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales. CMCT, CD, SIEP.

5.1. Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.

PONDERACIÓN CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
TIC1.1	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.	6,25
TIC2.1	Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto.	6,25
TIC2.2	Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.	6,25
TIC2.3	Utilizar y administrar sistemas operativos de forma básica, monitorizando y optimizando el sistema para su uso.	6,25
TIC3.1	Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos. Buscar y seleccionar aplicaciones informáticas de propósito general o específico, dados unos requisitos de usuario.	6,25

TIC3.2	Buscar y seleccionar aplicaciones informáticas de propósito general o específico, dados unos requisitos de usuario.	6,25
TIC4.1	Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas.	6,25
TIC4.2	Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa.	6,25
TIC4.3	Describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática.	6,25
TIC4.4	Explicar el funcionamiento de Internet, conociendo sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados.	6,25
TIC4.5	Buscar recursos digitales en Internet, conociendo cómo se seleccionan y organizan los resultados, evaluando de forma crítica los contenidos y recursos obtenidos.	6,25
TIC5.1	Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos.	6,25
TIC5.2	Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en sub-problemas y definiendo algoritmos que los resuelven.	6,25
TIC5.3	Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.	6,25
TIC5.4	Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación.	6,25
TIC5.5	Realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.	6,25

SECUENCIACIÓN DE UNIDADES:

	Unidad Didáctica Integrada (UDI)	Bloque de Contenidos (B.C)	Criterios de Evaluación(C.E)
1º Trimestre	Ud1. Hardware de Ordenadores Ud2. El Sistema Operativo y las Aplicaciones	2.1 2.1-2.3,3.1,3.2	2.1-2.3 2.2,3.1-3.2
2º Trimestre	Ud3.La sociedad de la información Ud4. Redes de computadoras y Software de Comunicación	1.1 3.1,3.2,4.1-4.5	1.1 3.1,3.2,4.1-4.5
3º Trimestre	Ud5. Programación	3.1,3.2,5.1-5.5	5.1-5.5

CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES TIC II

Bloque 1. Programación

CONTENIDOS

- 1) Lenguajes de programación: Estructura de un programa informático y elementos básicos del lenguaje.
- 2) Tipos de lenguajes. Tipos básicos de datos.
- 3) Constantes y variables.
- 4) Operadores y expresiones.
- 5) Comentarios.
- 6) Estructuras de control. Condicionales e iterativas.
- 7) Profundizando en un lenguaje de programación: Estructuras de datos. Funciones y bibliotecas de funciones.
- 8) Reutilización de código. Facilidades para la entrada y salida de datos de usuario.
- 9) Manipulación de archivos.
- 10) Orientación a objetos: Clases, objetos y constructores.
- 11) Herencia. Subclases y superclases.
- 12) Polimorfismo y sobrecarga.
- 13) Encapsulamiento y ocultación.
- 14) Bibliotecas de clases.
- 15) Metodologías de desarrollo de software: Enfoque Top-Down, fragmentación de problemas y algoritmos.
- 16) Pseudocódigo y diagramas de flujo.
- 17) Depuración.
- 18) Entornos de desarrollo integrado.
- 19) Ciclo de vida del software.
- 20) Análisis, Diseño, Programación y Pruebas.
- 21) Trabajo en equipo y mejora continua.
- 22) Control de versiones.

CRITERIOS Y ESTÁNDARES

1. Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas. CMCT, CD.
 - 1.1. Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.
2. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación. CMCT, CD.
 - 2.1. Elabora diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos e inter relacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos.
3. Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales. CMCT, CD.
 - 3.1. Elabora programas de mediana complejidad definiendo el flujograma correspondiente y escribiendo el código correspondiente.
 - 3.2. Descompone problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños susceptibles de ser programados como partes separadas.
4. Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos. CMCT, CD, SIEP.
 - 4.1. Elabora programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación.
5. Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación. CMCT, CD.
 - 5.1. Obtiene el resultado de seguir un programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.
 - 5.2. Optimiza el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración.
6. Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal. CMCT, CD, CAA, CSC
 - 6.1. Selecciona elementos de protección software para internet relacionándolos con los posibles ataques.
 - 6.2. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando los elementos hardware de protección.

6.3. Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan

Bloque 2. Publicación y difusión de contenidos

CONTENIDOS

- 1) Visión general de Internet.
- 2) Web 2.0: características, servicios, tecnologías, licencias y ejemplos.
- 3) Plataformas de trabajo colaborativo: ofimática, repositorios de fotografías, líneas del tiempo y marcadores sociales.
- 4) Diseño y desarrollo de páginas web: Lenguaje de marcas de hipertexto (HTML), estructura, etiquetas y atributos, formularios, multimedia y gráficos.
- 5) Hoja de estilo en cascada (CSS).
- 6) Introducción a la programación en entorno cliente. Javascript.
- 7) Accesibilidad y usabilidad (estándares).
- 8) Herramientas de diseño web.
- 9) Gestores de contenidos.
- 10) Elaboración y difusión de contenidos web: imágenes, audio, geolocalización, vídeos, sindicación de contenidos y alojamiento.
- 11) Analítica web.

CRITERIOS Y ESTÁNDARES

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. CD, CSC, SIEP.
 - 1.1. Diseña páginas web y blogs 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.
 - 1.2. Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que esta se basa.
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. CCL, CD, CAA, CEC.
 - 2.1. Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0.
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. CD, CSC, CAA.
 - 3.1. Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que esta se basa

Bloque 3. Seguridad

CONTENIDOS

- 1) Principios de la seguridad informática.
- 2) Seguridad activa y pasiva. Seguridad física y lógica. Seguridad de contraseñas.
- 3) Actualización de sistemas operativos y aplicaciones.
- 4) Copias de seguridad, imágenes y restauración.
- 5) Software malicioso, herramientas antimalware y antivirus, protección y desinfección. Cortafuegos.
- 6) Seguridad en redes inalámbricas.
- 7) Ciberseguridad.
- 8) Criptografía. Cifrado de clave pública.
- 9) Seguridad en redes sociales, acoso y convivencia en la red.
- 10) Firmas y certificados digitales. Agencia española de Protección de datos.

CRITERIOS Y ESTÁNDARES

1. 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. Describir los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad. CMCT, CD, CSC, CAA.

1.1. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando tanto los elementos hardware de protección como las herramientas software que permiten proteger la información.

2. Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal. CD, CSC, SIEP. **(Este criterio aparece como C.6 en el Bloque 1 del RD.1105/2014)**

6.1. Selecciona elementos de protección software para internet relacionándolos con los posibles ataques.

6.2. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando los elementos hardware de protección.

6.3. Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.

PONDERACIÓN CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
TIC1.1	Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.	9
TIC2.1	Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación. CMCT, CD.	9
TIC1.3	Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales. CMCT, CD.	9
TIC1.4	Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos. CMCT, CD, SIEP	9
TIC1.5	Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación. CMCT, CD	9
TIC1.6	Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal. CMCT, CD, CAA, CSC	9
TIC2.1	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. CD, CSC, SIEP	9
TIC2.2	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. CCL, CD, CAA, CEC	9
TIC2.3	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. CD, CSC, CAA.	9
TIC3.1	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. Describir los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad. CMCT, CD, CSC, CAA	9

TIC3.2	Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal. CD, CSC, SIEP. (Este criterio aparece como C.6 en el Bloque 1 del RD.1105/2014)	10
--------	--	----

SECUENCIACIÓN DE UNIDADES

	Unidad Didáctica Integrada (UDI)	Bloque de Contenidos (B.C)	Criterios de Evaluación(C.E)
1º Trimestre	Ud 1. Introducción a la Programación	1.1-1.12,1.17,1.18	1.1-1.5
	Ud 2. Fundamentos de Programación Orientada a Objetos	1.13-1.15	1.2-1.5
	Ud 3. Metodologías de Diseño de Software	1.15,1.19,1.20	1.6
2º Trimestre	Ud 4. Producción Multimedia y Ofimática	2.2-2.4	2.2,2.3
	Ud 5. Diseño, Desarrollo y Publicación de Páginas Web	2.1,2.5-2.7	2.1-2.3
3º Trimestre	Ud 6. Principios de Seguridad Informática	3.1-3.7	1.1-1.3
	Ud 7. CiberSeguridad	3.8-3.14	1.1-1.3

METODOLOGÍA GENERAL Y ESPECÍFICA DEL ÁREA/MATERIA

Los principios pedagógicos y didácticos que se seguirán de forma general serán los siguientes:

- El lenguaje que se usará será comprensible y de acuerdo con la edad y nivel del curso que se imparte, de manera que los alumnos y alumnas encuentren significado lógico a aquello que se explica.
- Los contenidos que aprenden los alumnos y alumnas deben corresponderse con una funcionalidad determinada.
- Los alumnos y alumnas deben participar lo máximo posible.
- Se debe posibilitar que los alumnos y alumnas puedan aprender por sí mismos mediante la utilización de los recursos disponibles (prácticas, bibliografía, búsquedas en Internet, etc.)

A continuación, se especifica la distribución temporal y por orden cronológico que, de forma general, se va a seguir durante el desarrollo de las distintas unidades didácticas:

1. **Presentación:** Actividad de motivación para el alumnado donde se realizará una exposición de los contenidos temáticos más relevantes de forma explicativa y descriptiva, con aportación de hechos que interesen al alumnado, relacionándolos con su futura actividad profesional.
2. **Conocimientos previos:** Preguntas abiertas en clase o pequeños debates con el objetivo de averiguar la base de conocimiento que tienen los alumnos y alumnas acerca del tema en cuestión.
3. **Desarrollo:** A partir de un esquema o mapa conceptual de la unidad, se explicarán los diferentes contenidos de la unidad. Debido al enfoque práctico de esta asignatura, las explicaciones teóricas serán limitadas a la explicación de los conceptos básicos para cada

unidad, de forma que la mayor parte del tiempo se pueda utilizar para la parte práctica o realización de ejercicios en el ordenador.

4. Aprendizaje: Actividades de enseñanza-aprendizaje que faciliten la comprensión de los contenidos del tema.

En esta parte se incluye la realización de prácticas en el ordenador. Estas prácticas se realizarán bien individualmente, bien en equipos de dos personas, en cuyo caso actuarán repartiéndose cada componente del grupo una tarea, eso sí, ambos componentes deben de saber realizar todas las tareas que se proponen en clase, puesto que los serán evaluados individualmente.

Durante su realización el alumnado deberá incluir la anotación de aquellos pasos más importantes que se realicen para la elaboración de los ejercicios, pues la próxima vez que los alumnos y alumnas tengan que realizar una actividad podrán consultar las anotaciones personales que cada uno haya realizado.

Otras actividades que pueden ser útiles: preguntas, debates, aplicaciones prácticas, trabajos de exposición en clase, etc.

5. Refuerzo: Se realizará un resumen con las ideas básicas de las que consta la unidad con la idea de refrescar y relacionar conceptos.

ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Se proponen las siguientes actividades de enseñanza-aprendizaje para conseguir los objetivos propuestos:

- Actividades de presentación-motivación: explicación breve al principio de cada unidad didáctica intentando captar el interés de los alumnos y alumnas por la materia.
- Actividades de conocimientos previos: mediante preguntas generalizadas o pequeñas pruebas escritas, se obtendrá información acerca de los conocimientos que disponen los alumnos y alumnas sobre un tema.
- Actividades de desarrollo de contenidos: actividades específicas para cada unidad didáctica para que los alumnos y alumnas adquieran nuevos conocimientos tanto conceptuales, como procedimentales y actitudinales.
- Actividades de consolidación de conocimientos: mediante la elaboración de ejercicios prácticos.
- Actividades que simulen situaciones reales: realización de ejercicios o actividades que se puedan plantear en la vida real, de esta forma los alumnos y alumnas podrán observar la utilidad de lo que han aprendido.
- Actividades de refuerzo: actividades dirigidas a alumnos y alumnas que presenten mayor dificultad de aprendizaje con la intención de que puedan alcanzar los objetivos didácticos establecidos.
- Actividades que desarrollen la autonomía y favorezcan una actitud investigadora y potenciadora de las iniciativas del alumnado: consultas utilizando Internet sobre cualquier información relacionada con la informática y que pueda ser de interés para los alumnos y alumnas.
- Actividades de evaluación: actividades de evaluación formativa del alumnado a través de pruebas.

Sistemas de motivación y/o participación del alumnado

Motivar a un alumnado de Bachillerato es una labor mucho más sencilla que motivar al alumnado de la ESO, ya que es una enseñanza no obligatoria y pensada como acceso a la Universidad, por lo que es más difícil encontrarse con alumnos y alumnas problemáticos en

términos de actitud, lo cual va a facilitar mucho la labor docente, sobre todo a la hora de hacer más dinámicas y atractivas las clases (por ejemplo, en el caso del hardware podemos llegar a desmontar un ordenador e instalar físicamente dispositivos, que es bastante llamativo para los alumnos y alumnas, actividad muy difícil de realizar en los cursos numerosos). Se dispone de una mayor facilidad para motivar al alumnado e insertarlo en una buena dinámica de trabajo.

Las siguientes estrategias para conseguir la motivación del alumnado se basan en:

1. *Forma de presentar y estructurar cada tarea que los alumnos y alumnas han de realizar en el desarrollo de las clases.*

Se trata de activar la curiosidad y el interés del alumnado por el contenido del tema a tratar o de la tarea a realizar. En este caso, intentar buscar, para todos los contenidos que se desarrollan en clase, una aplicación en su vida diaria, de forma que el alumnado sea consciente de que los contenidos de clase podrán utilizarlos y aplicarlos para la elaboración de las tareas de otras áreas del curso, o simplemente en sus propias tareas.

Por enumerar algunos ejemplos, suele ser bastante atractivo por su utilidad fuera de clase el planteamiento de actividades como el arreglo de pequeñas averías, la instalación de discos duros y lectores de DVD, la aplicación del procesador de textos para crear sus propios documentos (como una tabla con su horario de clase, dar un formato personalizado y como más les guste a cada documento, pasar los apuntes diarios a limpio), la aplicación de la hoja de cálculo (simulación de facturas, uso de gráficos), el uso de Internet (búsqueda de información, realización de trabajos, lectura de periódicos, descarga de ficheros, intercambio de mensajes,...)

2. *Forma de organizar la actividad en el contexto de la clase.*

Las actividades de clase se pueden desarrollar bien individualmente (si hay suficientes ordenadores para hacerlo) o bien en grupo, dependiendo de la decisión del propio profesor.

Es necesario e interesante formar grupos entre ellos y ellas para la realización de determinados trabajos y tareas, pues esto tiene efectos positivos desde el punto de vista motivacional, ya que suele estimular la búsqueda del incremento de la propia competencia, todos en el grupo tienen algo que aportar, por lo que nadie se siente inútil, además de existir diferentes puntos de vista que suelen promover más la búsqueda de información. Además, el trabajo en grupo es un valor básico a inculcar, pues es, en definitiva, lo que se van a encontrar en un futuro.

Por otra parte también hay que considerar que hay alumnos y alumnas que trabajan mejor individualmente, pues les gusta seguir su propio ritmo, e incluso hay alumnos y alumnas que es mejor que trabajen solos, puesto que a veces se aprovechan del trabajo de su compañero o compañera para no realizar sus actividades, por eso hay que estar siempre observándolos para detectar el buen o mal funcionamiento de cada grupo, para tomar las medidas necesarias.

3. *Mensajes que el profesor da antes, durante y después de la tarea y que afectan a la relevancia y valor de las metas, a la valoración del sujeto, a la adecuación de formas de pensar y actuar, etc.*

Se trata de:

- Orientar a los alumnos y alumnas hacia el proceso de solución más que hacia el resultado, hacia la búsqueda y comprobación de posibles medios de superar las dificultades, dividiendo la tarea en pasos, para que eviten pensar que no pueden superarlas.
- Informarles sobre lo correcto o incorrecto del resultado obtenido, pero centrando la atención en el proceso seguido, en lo que se ha aprendido, tanto si el resultado ha sido un éxito como si no.

En definitiva, para conseguir la motivación del alumnado, se tratará de:

- Que los alumnos y alumnas se muestren participativos en clase.
- Desarrollar unos contenidos eminentemente prácticos.
- Plantear un sistema de evaluación continua, en el cual se le da bastante valor al trabajo diario y a la realización de prácticas en clase.
- Insistir a los alumnos y alumnas en que su trabajo de clase se valora constantemente. Si el alumnado cree que el trabajo de una sesión en particular no se le va a tener en cuenta, sin duda pierde las pocas ganas de trabajar que pudiera tener y suele dedicarse a jugar o, bien navegar por Internet, si disponen de conexión. Resulta conveniente, pues, realizar una valoración del trabajo al final de la sesión, felicitándoles cuando hayan obtenido buenos resultados y ayudando a aquellos que no consiguen resultados satisfactorios, intentando hacerles ver que son capaces de conseguirlos con un poco más de trabajo y dedicación, y sobre todo dándoles un margen de confianza para que crean en ellos mismos y en sus posibilidades.

EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación de esta asignatura será continua e integradora a lo largo de todo el curso. Por tanto, requiere la asistencia regular a clase por parte del alumnado, ya que de no ser así el alumno o alumna perdería el ritmo de las unidades didácticas.

Debido a las especiales características de esta asignatura, la materia impartida en cada evaluación no tendrá carácter eliminatorio, ya que los contenidos de cada evaluación requieren la aplicación de los conocimientos adquiridos en las evaluaciones anteriores.

Al comienzo del curso se pasará un cuestionario, para conocer el nivel de conocimientos que poseen los alumnos y alumnas, esto servirá como prueba de evaluación inicial. Los resultados de este cuestionario servirán para definir el nivel de la clase y hacer más o menos hincapié en los conceptos que se supone que conoce el alumnado.

Como instrumentos de evaluación que se llevarán a cabo se señalan los siguientes:

- Observación directa del trabajo diario. Prácticas en clase, participación del alumnado en el trabajo en grupo, responsabilidad del alumnado en su trabajo personal.
- Observación directa de los ejercicios y las prácticas propuestas en clase.
- Traer el material a clase y utilizarlo adecuadamente.
- Anecdotario diario de clase.
- Actitud, comportamiento y trabajo diario del alumno y alumna en clase.
- Resultado de pruebas objetivas de las unidades didácticas. Se realizará al menos una prueba por unidad didáctica. Éstas pruebas pueden ser preguntas tipo test, preguntas cortas, supuestos prácticos o la combinación de estos tres.
- La asistencia a clase.
- Los proyectos y trabajos realizados por el alumnado a propuesta del profesor como trabajos que engloben conceptos de una o varias unidades didácticas.
- Además de lo mencionado, diariamente en clase el profesor va comprobando las actividades o prácticas que se realizan en clase.

TIPO DE EVALUACIÓN

En el desarrollo de la Programación Didáctica nos planteamos la siguiente cuestión: ¿cuándo evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje? dando respuesta a este interrogante podemos encontrar que la evaluación puede ser realizada de acuerdo a la temporalización, es decir, en los momentos en que se puede realizar y de acuerdo a tres espacios en el tiempo: evaluación inicial, procesual y final.

La evaluación inicial consiste en la recolección de datos, por lo que se considera el punto de partida del proceso de enseñanza-aprendizaje, además permite conocer la realidad de inicio del

estudiante y determinar, más adelante, los verdaderos logros y progresos realizados por éste, relacionados con su participación en una experiencia de enseñanza-aprendizaje.

Como se ha mencionado en el apartado anterior, en las primeras semanas de clase se realizará una evaluación inicial mediante un cuestionario que nos permitirá conocer el nivel de cada alumno y alumna y el nivel general del grupo, a través del cual el docente inicia el proceso educativo con un conocimiento real de todos y cada uno de los estudiantes.

En función de los datos que se obtengan en la evaluación inicial se logra:

- Establecer el punto de partida del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Adecuar el proceso de enseñanza a las características de los estudiantes.
- Determinar los objetivos didácticos.
- Plantear diversos niveles de exigencia adecuados a la diversidad de estudiantes.
- Diseñar la metodología adecuada.
- Prevenir situaciones y actitudes negativas
- Elaborar los criterios de evaluación.

La evaluación de tipo procesual, se realiza cuando la valoración se desarrolla sobre la base de un proceso continuo y sistemático de evaluación de los aprendizajes, con el objetivo de mejorar los resultados de los estudiantes. Esta evaluación es de gran importancia dentro de una concepción formativa de la evaluación, porque permite tomar decisiones de mejora sobre la marcha del proceso educativo. Surge como un proceso de perfeccionamiento y optimización, donde a raíz de una situación inicial, se pretende el establecimiento de cambios en la conducta de los alumnos y alumnas.

La evaluación procesual durante todo el desarrollo de un curso tiene la función de formativa. Esta función consiste en la valoración a través de la recogida continua y sistemática de datos del proceso educativo. La evaluación procesual sirve como estrategia de mejora para ajustar y regular la marcha de los procesos educativos del curso.

Esta evaluación tiene la posibilidad de reconocer potencialidad y dificultades del proceso de aprendizaje de cada alumno y alumna, la cual se realiza a través de la recogida sistemática de información y datos. Con una evaluación procesual se obtiene el conocimiento sobre el nivel que los alumnos y alumnas están alcanzando, o bien las dificultades a las que se enfrenta. Por lo tanto esta evaluación procesual tiene carácter preventivo, y nos da la posibilidad de regular la metodología que se ha planteado.

La evaluación procesual tiene función retroalimentadora. A través de la información recogida, de la forma de aprender de cada alumno y alumna, como se alcanzan nuevos aprendizajes, dificultades que nos encontramos, podemos reajustar el proceso de enseñanza-aprendizaje mejorando la didáctica de cada curso.

Se pretende reconducir el proceso de aprendizaje, utilizando la observación como instrumento esencial:

- Durante la realización de actividades de aprendizaje. Se utiliza la observación y el apoyo constante, dando directrices y mostrando estrategias para ayudar al alumnado a alcanzar la solución.
- Durante la corrección individualizada de determinados trabajos de los alumnos y alumnas. Se aportan ideas de mejora o soluciones alternativas, pudiendo el alumnado defender las ventajas o desventajas de su opción.
- Durante la puesta en común de los trabajos en grupo.
- Al comienzo de la clase. Controlando las faltas de asistencia y retrasos y analizando sus causas.
- Al finalizar la clase. Observando cómo deja el puesto de trabajo.
- Durante el trabajo en grupo. Observando actitudes de colaboración y liderazgo, tanto respecto a los compañeros y compañeras como respecto al profesor.

La evaluación procesual se caracteriza por:

- a) Hacer un seguimiento continuo del proceso de aprendizaje de cada uno de los alumnos y alumnas a lo largo de todo el curso.
- b) Posibilitar el perfeccionamiento del proceso didáctico y metodológico, a través del actuar del docente en un momento en que todavía son factibles las debidas modificaciones.
- c) Conocer progresivamente los resultados de los aprendizajes y corregir sus defectos.
- d) Emitir un juicio específico a tiempo indicando el nivel de aprovechamiento y poniendo de manifiesto las dificultades más notables y así posibles soluciones.
- e) Orientar y ayudar a los estudiantes a superar las dificultades encontradas.
- f) Verificar a través de pruebas objetivas o mediante la observación directa, la actividad de aprendizaje que realizan a diario los alumnos y alumnas.

La evaluación final consiste en la recogida y valoración de datos al finalizar un periodo de tiempo previsto para la realización de un proceso de enseñanza-aprendizaje; como constatación del alcance de los objetivos esperados. Es la evaluación final la que determina la consecución de los objetivos planteados al final del curso escolar.

La finalidad primordial de la evaluación final es conocer lo que saben los estudiantes a fin de comprobar que es lo que han aprendido y como han quedado integrados los conocimientos dentro de su estructura cognitiva.

La evaluación final puede adoptar dos funciones: formativa y sumativa, además sirve así, en su función formativa para continuar adecuando la enseñanza al modo de aprendizaje del estudiante y para retroalimentar la programación del docente, quien a la vista de lo conseguido tomará las decisiones oportunas para mejorar el proceso:

El momento final de la evaluación permitirá conocer los siguientes datos:

- Conocer y valorar el logro de los objetivos generales.
- Comprobar el desarrollo de las capacidades de los estudiantes.
- Posibilitar la promoción al curso siguiente, la graduación, etc.
- Emitir un informe global de las actividades desarrolladas.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Las calificaciones de acuerdo con la Orden de evaluación han de expresarse de forma numérica utilizando la escala de 1 a 10 sin decimales. Se considerarán aprobados todos los alumnos/as cuya calificación sea de 5 o superior. Esta calificación se obtendrá a través de la corrección de las actividades y trabajos realizados en clase/casa.

Se emplearán varios procedimientos de exposición de lo aprendido:

- Trabajos y actividades escritas, orales o prácticas.
- Técnicas de comunicación (presentaciones, debates, audiovisuales, etc.).
- En la evaluación también debe tenerse en cuenta el trabajo diario de clase, las exposiciones y defensas de los trabajos, el cumplimiento de las responsabilidades y la actitud. (Relacionada esta directamente con los criterios comunes de Centro y aprobada por la comunidad escolar del IES SABINAR).

Se calificará a los alumnos y alumnas en sesiones de evaluación una vez al final de cada trimestre.

Los porcentajes de calificación son los siguientes:

- 100 % Trabajo realizado en clase/casa.

○ Calificación por evaluación:

Para la nota final del alumno/a en cada una de las evaluaciones se procederá de la siguiente forma: Se hará la media de todos los trabajos realizados a lo largo de la evaluación (dicha nota contará como un 100% en la nota final de la evaluación). Para

- aprobar una evaluación debe haberse obtenido una nota igual o superior a 5 en la misma.
- Calificación final de curso:
Para superar la asignatura, el alumno/a deberá haber aprobado todas las evaluaciones, en cuyo caso, la nota final será la media de las notas de cada evaluación. Para los alumnos/as que suspendan alguna evaluación se establecerán medidas de recuperación, tal y como se indica más adelante.
 - Medidas de Recuperación:
Para los alumnos/as suspensos/as en una evaluación: realizarán un trabajo de recuperación tras el trimestre correspondiente por cada una de las unidades no aprobadas. En dicho trabajo deberá reflejarse el esfuerzo demostrado para la recuperación del mismo.
Al finalizar el curso, los alumnos/as con alguna evaluación suspensa presentarán un trabajo final en la convocatoria ordinaria de junio correspondiente a los trabajos que no haya superado en cada uno de los trimestres del curso escolar.
Si tras las recuperaciones el alumno/a tiene todas las evaluaciones aprobadas, entonces su nota final del curso será la media de las notas de las 3 evaluaciones, debiendo obtener una nota final igual o superior a 5 para aprobar la asignatura.
Los alumnos/as suspensos en junio podrán presentarse a una prueba en la convocatoria extraordinaria, en septiembre para TIC I y en junio para TIC II.
Para ello el profesor/a indicará en la plataforma MOODLE, o en persona, a los alumnos/as que han de recuperar, los trabajos que deben realizar para aprobar en la convocatoria extraordinaria. En esta prueba se actuará igual que en la convocatoria ordinaria de junio.
 - Alumnado pendiente:
Para el alumnado que tenga pendiente la asignatura deberá llevar a cabo el desarrollo de trabajos propuestos durante el curso escolar y se calificará según los criterios expuestos anteriormente.

EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Como instrumentos y técnicas para evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje se podrán utilizar los siguientes:

- Cuestionario al alumnado después de cada trimestre, y al final del curso.
- Participación del alumnado entre las actividades programadas, la secuenciación de las unidades y la temporalización de éstas.
- Estadísticas de resultados obtenidos mediante pruebas escritas o prácticas.
- Mediante reuniones de departamento.

Con los instrumentos anteriores recogemos información acerca del agrado, la secuenciación y temporalización de las diferentes unidades.

Se suele hacer al final de cada trimestre y al final de cada curso escolar. Con esta información el profesor de la materia reestructura su programación en cuanto a secuenciación y tipo de actividades a realizar, en otras palabras, que los contenidos no varían pero que al alumnado les sea más agradable trabajar esta asignatura.

Al final de cada curso, la mayoría del alumnado tiene preferencia por algunas unidades didácticas en concreto, siendo esta información la que utiliza el profesor para profundizar más en los próximos cursos.

Igualmente, si a la mayoría del alumnado le desagradan algunas unidades didácticas, el profesor toma nota para poder presentarlas de manera más amigable en cursos posteriores.

Criterios para la elaboración de las pruebas extraordinarias

Estadísticas de las pruebas durante todo el curso, memorias de tutorías y memorias de equipos educativos anteriores.

Valoración global de la capacidad del grupo acerca de las actividades, secuenciación, y temporalización de cada una de las unidades didácticas.

Recuperación de materias pendientes del curso anterior

Los alumnos y alumnas de materias pendientes del curso anterior deberán estar en contacto con el profesor o profesora de la materia. Estos alumnos y alumnas deberán de interesarse por los contenidos impartidos durante cada trimestre, e ir siguiendo la dinámica de la materia.

Para cada trimestre el profesor o profesora de la materia propondrá una relación de actividades que constarán en ejercicios teóricos y prácticos, con una fecha de entrega (siempre anterior a las fecha de evaluación de cada trimestre).

La realización de estas actividades servirá como instrumento de evaluación para cada trimestre.

Si finalmente se consigue una calificación positiva en cada uno de los trimestres, el alumno o alumna aprobará la asignatura.

RECURSOS DIDÁCTICOS Y ORGANIZATIVOS

- Instalaciones:
 - Aula de Informática (como laboratorio), la mayor parte de las asignatura se impartirán en este aula.
- Agrupamientos:
 - En aquellas tareas que lo necesiten, se realizarán agrupaciones de 2 alumnos y alumnas por ordenador.
 - Siempre que sea posible se ubicará un alumno o alumna por ordenador.
- Consumibles informáticos actuales y desfasados: CDs, DVDs, disquetes, papel de impresora, tarjetas gráficas, placas electrónicas, etc.
- Ordenadores y periféricos.
- Sería interesante que los ordenadores estuvieran conectados en red local.
- Conexión a Internet desde los ordenadores.
- Sistema Operativo: GNU/LINUX (Guadalinex) y Windows 7 preferentemente.
- Paquete ofimático OpenOffice y MS Office.
- Otros programas para edición de textos, creación de dibujos, retoque fotográfico, creación de páginas web, etc.
- Tablas y colecciones de datos susceptibles de poder ser utilizados.
- Libro de consulta, de forma que los alumnos y alumnas intenten buscar soluciones a los problemas que les surjan antes de solicitar la ayuda del profesor, ya que eso les aportará experiencia.
- Todos aquellos instrumentos que faciliten la tarea de exposición del profesor, por ejemplo cañones de exposición.

ANEXO I PLAN LECTOR Y CRITERIOS COMUNES DE CENTRO

FOMENTO DE LA LECTURA

La competencia lectora ha sido siempre un instrumento primordial en el aprendizaje escolar. Varias razones avalan esta afirmación. En primer lugar, los conocimientos de las distintas áreas y materias se articulan fundamentalmente de forma lingüística y simbólica; en segundo lugar, una gran parte de los conocimientos se obtiene a través de los textos escritos; por último, las diferencias observadas en lectura son, en gran medida, predictoras del futuro desarrollo educativo de los alumnos y alumnas. Pero, además, podemos afirmar que el desarrollo del lenguaje escrito y el éxito curricular son interdependientes: un buen nivel de lenguaje escrito es condición para el éxito curricular y, al mismo tiempo, difícilmente se puede alcanzar un nivel alto en competencia lectora sin un adecuado progreso curricular.

Las definiciones de alfabetización, competencia lectora y hábito lector han evolucionado a lo largo del tiempo y están cambiando en las actuales circunstancias: la información disponible es inmensa, los soportes en que se sustenta han experimentado y experimentarán en el futuro importantes cambios y con ello, los modos de leer, como la lectura hipertextual en textos digitales. Este nuevo escenario requiere el desarrollo de capacidades relacionadas con la búsqueda de información, con su evaluación y selección y con su tratamiento.

En el nuevo contexto se ha instaurado ineludiblemente el aprendizaje permanente. Por ello adquiere gran importancia el desarrollo de las competencias que faculten a las personas para aprender de forma autónoma a lo largo de la vida. Es necesario, además, ser capaz de transformar la información en conocimiento y, aún más, de compartir ese conocimiento con los demás.

RECURSOS DIDÁCTICOS DEL PLAN LECTOR

Para esta asignatura sería interesante disponer del siguiente material:

- Revistas de informática.
- Lecturas de ampliación de cada unidad del libro de consulta.
- Direcciones de páginas web en Internet.
- Varios documentos adjuntados en formato digital.

METODOLOGÍA DEL PLAN LECTOR

En cada unidad didáctica se podrá proponer un texto, para su lectura, comprensión, expresión y posterior evaluación.

Esta lectura puede ser de un artículo, una revista, un trabajo, una dirección de Internet o de un libro.

El texto estará relacionado con los contenidos o ampliación de los contenidos de la unidad didáctica que se esté trabajando.

EVALUACIÓN DEL PLAN LECTOR

Se realizará una prueba para evaluar, los conocimientos adquiridos, la comprensión y expresión de la lectura.

CRITERIOS COMUNES DE CENTRO RESPECTO A LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.

Durante la ejecución de los diferentes instrumentos de evaluación, que con el alumnado se usan en el proceso de su aprendizaje de las diferentes áreas o materias; recogemos en el proyecto educativo de Centro unos criterios comunes.

La aplicación de estos criterios comunes, va orientada a conseguir de nuestro alumnado una mejora tanto a nivel formal como estético en la presentación de cualquier documento.

Por ello establecemos las siguientes normas comunes, que serán de aplicación en cada instrumento de evaluación en las que puedan estar presentes.

Al evaluar los trabajos de alumnos y alumnas, el profesorado debe prestar especial atención a:

- ✓ Conocimiento y uso del vocabulario específico usado en el área.
- ✓ Interpretación, obtención, relación, organización y resumen de datos conceptos e ideas.
- ✓ Interpretación correcta de gráficos, imágenes y datos artísticos.
- ✓ Uso correcto de la expresión oral en exposiciones, presentaciones y pruebas orales.
- ✓ Orden, claridad y limpieza en trabajos, pruebas escritas y cuaderno: párrafos, márgenes...
- ✓ Trabajos: tanto en grupo como individuales, se valorará la presentación, el uso de las TIC en su elaboración y la estructura acorde con lo exigido por el docente.

Se restará esta puntuación si los siguientes aspectos no son adecuados:

- Tachones y orden: - 0,2 puntos
- Letra: - 0,2 puntos
- Márgenes y sangrías: - 0,2 puntos

No se corregirá ningún trabajo, ejercicio o examen que se entregue escrito a lápiz.

Uso correcto de la Ortografía:

Debido a la importancia de este aspecto para el desempeño de cualquier actividad futura por parte del alumnado, se hace especial hincapié en la corrección ortográfica (tildes o letras).

Se establece la siguiente penalización al corregir pruebas escritas de cualquier materia (en caso de que en estas se evalúen Criterios de varios Bloques, se aplicará la penalización de forma independiente a cada bloque):

RÉGIMEN DE ADULTOS (NOCTURNO)

ESOPA Y BACHILLERATO
-0,1 por falta
Máximo 1 punto de penalización

- Se penaliza desde la primera falta de ortografía.
- Cuentan igual letras, tildes y uso incorrecto de las mayúsculas.
- La misma falta repetida varias veces en un texto solo se penaliza una vez.

9. UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Dada la naturaleza de estas asignaturas, es inminente la utilización de todos los recursos posibles y disponibles de las TIC.

Pizarra digital, plataformas educativas, conexión a Internet, y otros materiales de apoyo las unidades didácticas como hardware y software moderno y primitivo.

ANEXO II INFORME PRUEBA EXTRAORDINARIA
INFORME INDIVIDUALIZADO SOBRE MATERIAS NO
APROBADAS.

Los criterios de evaluación están en la programación. Publicados en la página web del Centro

Bloques a recuperar	Contenidos	Actividades de Recuperación
<i>I</i>	<p>Lenguajes de programación: estructura de un programa informático y elementos básicos del lenguaje.</p> <p>Tipos de lenguajes.</p> <p>Tipos básicos de datos. Constantes y variables. Operadores y expresiones. Comentarios.</p> <p>Estructuras de control. Condicionales e iterativas.</p> <p>Profundizando en un lenguaje de programación: estructuras de datos.</p> <p>Funciones y bibliotecas de funciones. Reutilización de código.</p> <p>Facilidades para la entrada y salida de datos de usuario.</p> <p>Manipulación de archivos.</p> <p>Pseudocódigo y diagramas de flujo.</p> <p>Depuración.</p> <p>Control de versiones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiar los apuntes • Analizar los ejemplos • Realizar todos los ejercicios de C <p>Todo ello disponible en el Bloque I: Programación del Curso en la Moodle del Centro.</p>
<i>II</i>	<p>Visión general de Internet.</p> <p>Web 2.0: características, servicios, tecnologías, licencias y ejemplos.</p> <p>Plataformas de trabajo colaborativo: ofimática, repositorios de fotografías, líneas del tiempo y marcadores sociales.</p> <p>Diseño y desarrollo de páginas web: lenguaje HTML, estructura, etiquetas y atributos, formularios, multimedia y gráficos.</p> <p>Hoja de estilo en cascada (CSS).</p> <p>Introducción a la programación en entorno cliente. Javascript.</p> <p>Accesibilidad y usabilidad (estándares).</p> <p>Herramientas de diseño web.</p> <p>Gestores de contenidos.</p> <p>Elaboración y difusión de contenidos web: imágenes, audio, geolocalización, vídeos, sindicación de contenidos y alojamiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiar los apuntes • Analizar los ejemplos • Realizar todos los ejercicios de HTML, CSS y Google Sites <p>Todo ello disponible en el Bloque II: Publicación de Contenidos del Curso en la Moodle del Centro.</p>

<p>III</p>	<p>Principios de la seguridad informática. Seguridad activa y pasiva. Seguridad física y lógica. Seguridad de contraseñas. Actualización de sistemas operativos y aplicaciones. Copias de seguridad, imágenes y restauración. Software malicioso, herramientas antimalware y antivirus, protección y desinfección. Seguridad en redes inalámbricas. Ciberseguridad. Criptografía. Cifrado de clave pública. Seguridad en redes sociales, acoso y convivencia en la red. Firmas y certificados digitales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiar los apuntes (incluido los que hay en el enunciado de cada práctica) • Realizar todos los ejercicios <p>Todo ello disponible en el Bloque III: Seguridad del Curso en la Moodle del Centro.</p>
-------------------	--	---