

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Departamento: Informática

Etapas: Bachillerato

Asignatura: Tecnologías de la Información y la Comunicación

Curso: 1º

Nº horas/sem.: 3

Profesores: Loli Valero Martínez
Juan Ignacio Ferrándiz Vaño

Curso: 2017-2018

Fecha: 20 de septiembre de 2017

Índice de contenido

Introducción.....	4
Justificación.....	4
Contextualización.....	4
Normativa Vigente.....	4
Objetivos de la etapa vinculados a la materia.....	5
Competencias.....	6
Competencias clave.....	6
Competencias clave trabajadas desde la materia en la etapa.....	6
Contenidos.....	7
Bloque 1: La Sociedad de la Información.....	7
Bloque 2: Arquitectura de los Equipos Informáticos.....	8
Bloque 3: Organización, Diseño y Producción de Información Digital.....	9
Bloque 4: Redes De Equipos Informáticos.....	11
Bloque 5: Programación.....	12
Bloque 6: Elementos Transversales De La Asignatura.....	13
Unidades Didácticas.....	15
Organización de las unidades didácticas.....	15
Distribución Temporal de las unidades didácticas.....	25
Metodología y Orientaciones didácticas.....	26
Metodología general y específica.....	26
Recursos didácticos y organizativos.....	26
Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje.....	27
Actividades complementarias.....	27
Evaluación del alumnado.....	28
Criterios de evaluación.....	28
Instrumentos de evaluación.....	30
Evaluación del área y de las competencias.....	31
Criterios de calificación.....	32
Actividades de refuerzo y ampliación.....	33
Medidas de atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo o con necesidad de compensación educativa.....	34
Alumnado con adaptaciones curriculares de acceso al currículo.....	34
Alumnado con informes sobre algún trastorno diagnosticado por la USMIJ.....	34
Alumnado de altas capacidades.....	34
Elementos transversales.....	35
Fomento de la lectura y la comprensión lectora.....	35

Fomento de la expresión oral y escrita.....	35
Comunicación audiovisual y TICS.....	35
Emprendimiento.....	35
Educación cívica y constitucional.....	35
Evaluación de la práctica docente e indicadores de éxito.....	36
Indicadores de éxito.....	36
Instrumentos de recogida de datos.....	36
Medidas y plan de mejora.....	36

Dep. Informática
IES Lloixa
Sant Joan d'Alacant

Introducción

Tecnologías de la Información y la Comunicación 1^{er} Curso de Bachillerato.

Justificación

En la actualidad, las tecnologías de la información y comunicación se erigen como herramientas necesarias en multitud de actividades que afectan tanto en lo económico, social y cultural.

Nos parece de máxima importancia el incorporar como optativa esta materia que ayudaría al alumno en el desarrollo de sus capacidades con el fin de obtener, seleccionar y gestionar información que hoy en día desborda todos los campos, aparte de contar con algo a su favor en la incorporación al mundo activo.

En el Bachillerato las tecnologías de la información no son tan sólo una materia instrumental, sino que también deben ser un refuerzo para las competencias básicas adquiridas en la Educación Secundaria Obligatoria, con el fin de dar competencias al alumno para el auto-aprendizaje, así como permitirle afrontar con solvencia las asignaturas con estos contenidos que hay en la gran mayoría de estudios universitarios de diferentes ramas.

Para concluir diremos que los grandes avances que esta materia se están produciendo, la hacen imprescindible para afrontar con éxito su uso futuro en un mundo laboral.

Contextualización

El IES Lloixa está situado en Sant Joan d'Alacant. Es el segundo IES de la localidad y su alumnado en la ESO proviene principalmente de el C.P Rajoletes y el C.P Lo Romero.

El número de alumnado ronda entre los 600 y 650 y el número de profesores ronda los 60.

En estos momentos el centro dispone de un programa trilingüe (Castellano, Valenciano e Inglés) con alumnos que se incorporan a un PEV desde el C.P. Lo Romero donde ya han cursado el correspondiente PIL. Siguiendo el resto el correspondiente PIP.

Existen cinco aulas de informática de las cuales dos son aulas Lliurex 16 con 30 equipos por aula donde se impartirán las enseñanzas de esta materia.

Cabe destacar que el alumnado que cursa la optativa de informática en 1^o de Bachillerato, puede no haber cursado previamente ningún tipo de optativa de informática.

Normativa Vigente

El Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre, aprobado por el Ministerio de Educación y Ciencia (MEC) y que establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato como consecuencia de la implantación de la Ley Orgánica de Educación 8/2013 (LOMCE), ha sido desarrollado en la Comunidad Valenciana por la Decreto 87/2015 (Publicado en DOGV nº 7544 de 10/06/2015), por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Valenciana, forman la base jurídica para el desarrollo de esta programación.

En concreto la página 18505 donde se especifican contenidos, criterios de evaluación y competencias para esta materia, que será impartida en un total de tres horas semanales.

En cuanto a los puntos que conforman esta programación se ha atendido al mismo Decreto 87/2015, mencionado con anterioridad.

Objetivos de la etapa vinculados a la materia

En el artículo 25 del Real Decreto 1105/2014 se indican los objetivos de esta etapa educativa, formulados en términos de capacidades que deben alcanzar los alumnos. De todos, estarán vinculados a la materia según el Decreto 87/2015 los siguientes:

- Contribuye al uso de las nuevas tecnologías con solvencia y responsabilidad.
- Contribuye al dominio, tanto en la expresión oral como escrita, de la lengua propia.
- Contribuye al desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético
- Contribuye al desarrollo de actitudes como la creatividad, la iniciativa, la confianza en un mismo y el sentido crítico.

Dep. Informática
IES Lloixa
Sant Joan d'Alacant

Competencias

Competencias clave

En el artículo 2.g del Real Decreto 1105/2014 se establecen las competencias clave para elaborar el currículo de acuerdo a las recomendaciones europeas. Estas competencias serán:

- **CCLI**: Competencia en Comunicación Lingüística.
- **CMCT**: Competencia Matemática y en Ciencias y Tecnología.
- **CD**: Competencia Digital.
- **CAA**: Competencia de Aprender a Aprender.
- **CSC**: Competencias Sociales y Cívicas.
- **SIEE**: Competencia del Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor.
- **CEC**: Competencia de Conciencia y Expresiones Culturales.

Competencias clave trabajadas desde la materia en la etapa

Según el decreto Decreto 87/2015 donde se especifica el currículo de la materia. Esta, contribuirá principalmente al desarrollo de las competencias clave en la etapa de la siguiente forma:

- **CCLI**: Se trabaja con más profundidad en la elaboración de documentos de texto o presentaciones multimedia, ya que se ejercita la expresión escrita y la exposición oral de los contenidos digitales elaborados.
- **CMCT**: Esta presente en el estudio de la representación de la información, de las características de los equipos informáticos y de las redes informáticas y de las aplicaciones de procesamiento matemático de la información.
- **CSC**: Se desarrolla a través de la participación y la relación del alumnado en las redes sociales.
- **CEC**: Se desarrolla a través de la producción de contenidos multimedia donde el alumnado puede emplear diferentes códigos y formatos digitales para la expresión artística.
- **CAA y SIEE**: Están presentes en el desarrollo propuesto del currículo por tareas o por proyectos.

Contenidos

Según el Decreto 87/2015 de la página 18505 a la 18508. Los contenidos para la materia en primer curso de bachillerato son:

Bloque 1: La Sociedad de la Información

- Introducción histórica de la informática.
- Impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los diversos ámbitos de la sociedad actual.
- Avances y riesgos.
- La brecha digital.
- Sociedad del conocimiento.
- Influencia de la informática en los sistemas de producción y de comercio.
- Nuevos sectores productivos del ámbito de las TIC.
- Servicios de la Administración digital. Comunidades, redes y medios sociales para la participación ciudadana en acciones democráticas (peticiones, campañas...).
- Impacto de las TIC en las relaciones humanas y en el ocio.

Bloque 2: Arquitectura de los Equipos Informáticos

Función, tipo, características y evolución de los subsistemas de un equipo informático

- Placa base.
- Microprocesador.
- Memoria principal.
- Almacenamiento secundario.
- Dispositivos de entrada y salida.

Comunicación e interconexión entre subsistemas.

- Bus principal y Buses secundarios.
- Ranuras de expansión y puertos.

La BIOS. Secuencia de arranque de un equipo informático.

Evaluación de prestaciones.

Resolución de problemas técnicos de hardware.

El sistema operativo

- Concepto, características y ejemplos de sistemas operativos.
- Funciones del sistema operativo.
- Servicios del sistema operativo.
- Sistemas de ficheros.
- Instalación, actualización y configuración del sistema operativo y de programas.
- Instalación de controladores.
- Resolución de problemas en la configuración del sistema operativo y de las aplicaciones.

Bloque 3: Organización, Diseño y Producción de Información Digital

Planificación, individual o de forma cooperativa, en la resolución de problemas y la realización de tareas utilizando aplicaciones informáticas.

Resolución de problemas mediante hojas de cálculo. Importación de datos.

- Funciones para la resolución de problemas.
- Selección del gráfico según la finalidad.
- Diseño de gráficos.
- Resolución de ecuaciones.
- Herramientas de análisis de datos.
- Configuración de escenarios.
- Elementos avanzados en el uso de las hojas de cálculo.
- Integración de gráficos y tablas de datos en otras aplicaciones.

Modelo relacional de datos.

- Análisis y diseño de bases de datos sencillas mediante diagramas entidad/relación.
- Paso a tablas.
- Creación de la base de datos.
- Clave primaria y clave ajena.
- Relaciones entre tablas.
- Actualización y eliminación en cascada.
- Importación de datos.
- Diseño de formularios maestro/detalle e informes.
- Consultas de selección con cláusulas de filtro, agrupación y orden.
- Integración de informes en otras aplicaciones.

Diseño de elementos gráficos para comunicar ideas utilizando alguna herramienta de diseño.

- Dibujo vectorial.
- Diseño de infografías.
- Modelado para la realidad aumentada.
- Modelado 3D.

Edición e integración de información multimedia (imagen, audio y vídeo) en producciones digitales. Planificación.

- Creación y exposición de presentaciones multimedia.
- Elaboración, formado e impresión de informes mediante documentos de texto.

Integración entre herramientas que procesan tipo diferentes de producciones digitales.

- Documentos de texto.
- Hojas de cálculo.
- Bases de datos.
- Presentaciones.

Hábitos y conductas para citar las fuentes de los objetos no propios utilizados en los contenidos y las fuentes impresas y electrónicas empleadas en la síntesis.

Exposición de la resolución del problema o de la tarea expresando el mensaje con claridad, ritmo y fluidez, estructurando el contenido con coherencia, controlando el tiempo y completando el discurso con el lenguaje corporal.

Estrategias para dar respuesta a las preguntas planteadas por la audiencia.

Dep. Informática
IES Lloixa
Sant Joan d'Alacant

Bloque 4: Redes De Equipos Informáticos

Los dispositivos físicos en la comunicación entre equipos.

- Conmutadores.
- Encaminadores.
- Puntos de acceso.

Redes cableadas y sin hilo.

- Características.
- Tecnologías.
- Conexiones.

Tipo de cables.

Topologías de red según el área de aplicación.

Niveles del modelo TCP/IP: MAC, IP y DNS.

Configuración de las propiedades de red en un equipo informático.

Configuración de el encaminador.

Bloque 5: Programación.

Representación del problema o proyecto mediante el modelado.

- Análisis de los requisitos de una aplicación.
- Entrada y salida de las datos.
- Restricciones del programa.
- Diseño de diagramas sencillos de casos de uso o de diagramas de contexto.

Aplicación de algoritmos y de diagramas de flujo en la resolución de problemas sencillos.

- Resolución de un problema dividiéndolo en subproblemas de menor complejidad que faciliten la elaboración de algoritmos para resolverlo, y combinando las soluciones para resolver el problema original.
- Resolución de un problema a través de la generalización de ejemplos particulares.

Lenguajes de programación

- Definición.
- Tipo de lenguajes de programación.
- Análisis del código fuente de un programa informático sencillo.
- Obtención de resultados a partir de unas condiciones iniciales determinadas y realizando las trazas de ejecución.

Programación de aplicaciones sencillas mediante un lenguaje de programación determinado.

- Para la programación de aplicaciones de escritorio
- Para el desarrollo web
- Para el diseño de aplicaciones de dispositivos móviles
- Para la creación de programas de control robótico y la ejecución en plataformas de Hardware.
- Sintaxis y semántica de un lenguaje de programación determinado.
 - Estructura de un programa.
 - Variables y constantes.
 - Tipo de datos sencillas.
 - Entrada y salida.
 - Operadores.
 - Estructuras de control.
 - Bifurcaciones y bucles.
 - Funciones y procedimientos.

Bloque 6: Elementos Transversales De La Asignatura

Estrategias de comprensión oral

- Activación de conocimientos previos.
- Mantenimiento de la atención.
- Selección de la información, memorización y retención de la información.
- Planificación de textos orales
- Prosodia. Uso intencional de la entonación y las pausas.
- Normas gramaticales.
- Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia Y cohesión.
- Respeto en el uso del lenguaje.
- Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.).
- Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.
- Respeto en el uso del lenguaje.

Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.

- Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura.
- Formados de presentación.
- Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales (signos de puntuación, concordancia entre los elementos de la oración, uso de conectores oracionales, etc.).
- Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia Y cohesión.
- Respeto en el uso del lenguaje.
- Estrategias de busca y selección de la información.
- Procedimientos de síntesis de la información.
- Procedimientos de presentación de contenidos.
- Procedimientos de cita y paráfrasis. Bibliografía y bibliografía web.
- Imaginación y creatividad.

Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades.

- Autoconcepto positivo.
- Proactividad.
- Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de automotivación. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos. Perseverancia, flexibilidad.
- Proceso estructurado de presa de decisiones.
- Responsabilidad.

- Pensamiento alternativo.
- Pensamiento causal.
- Sentido crítico.
- Pensamiento medios-fin.
- Pensamiento alternativo.

Estrategias de planificación, organización y gestión de proyectos.

- Selección de la información técnica y recursos materiales.
- Proceso estructurado de presa de decisiones.
- Calibración de oportunidades y riesgos.
- Estrategias de supervisión y resolución de problemas.
- Evaluación de procesos y resultados.
- Valoración del error como oportunidad.
- Habilidades de comunicación.

Estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del área

- Autoconocimiento de aptitudes e intereses.

Proceso estructurado de presa de decisiones.

- Asunción de roles diferentes en equipos de trabajo. Liderazgo.
- Pensamiento de perspectiva.
- Solidaridad, tolerancia, respeto y amabilidad.
- Estrategias de motivación y automotivación.
- Técnicas de escucha activa.
- Diálogo igualitario.
- Conocimiento de estructuras y técnicas de aprendizajes cooperativo.
- Responsabilidad y sentido ético.

Unidades Didácticas

Organización de las unidades didácticas

UDI1. Arquitectura de equipos informáticos

Diseño de la tarea	
Montaje de equipos de sobremesa	
Actividad 1: ePortfolio de actividades sobre Hardware.	
<p>Ejercicio 1: Identificar los puertos de una placa. Ejercicio 2: Identificar elementos en una placa. Ejercicio 3: Explicar el montaje de un equipo paso a paso a partir de fotos proporcionadas. Ejercicio 4: Test repaso de conceptos trabajando las preguntas previamente. Ejercicio 5 Ampliación: Trabajo sobre almacenamiento externo masivo.</p>	
Actividad 2: Montar 4 equipos de sobremesa y 1 servidor para nuestra empresa en grupos. Proyecto.	
<p>Ejercicio 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partiremos de un presupuesto. • Definir el tipo de empresa y el uso que se desea darle a cada equipo. • Uno de los equipos hará las veces de servidor (Será diferente al resto). • Se deberá elegir los componentes necesarios de tal manera que sean compatibles entre sí. • Se deberá justificar porque los componentes son compatibles entre sí. • Se debe indicar que tipo de BIOS utiliza la placa. • Se deberán incluir los dispositivos de entrada, salida y almacenamiento externo que se consideren necesarios. 	

Concreción curricular	
Objetivos generales del área	Se pretende contribuir al uso de las nuevas tecnologías con solvencia y responsabilidad sabiendo configurar un equipo de trabajo de forma personalizada de acuerdo a unas determinadas necesidades.
Contenidos	<p>Funcionamiento básico de un computador. Subsistemas básicos. Tipos de PC y factores de forma. Placa base: Estándares y componentes. Microprocesadores: Tipos y características. Memoria principal: Tipos y características. Refrigeración: : Tipos y características. Almacenamiento secundario: Tipos y características. Dispositivos de entrada y salida: Tipos y características. Comunicación e interconexión entre subsistemas: Conectores, tipos y características. Ranuras de expansión y puertos: Tipos y características. La BIOS. Secuencia de arranque de un equipo informático. Evaluación de prestaciones. Resolución de problemas técnicos de hardware.</p>
Criterios / Indicadores de evaluación	BL2.1. Analizar la arquitectura de los equipos informáticos y de su sistema operativo, identificando y describiendo la funcionalidad y características de los subsistemas o componentes que lo configuran y evaluar sus prestaciones en un contexto doméstico o académico.
Competencias Clave	CD, CMCT

Transposición didáctica						Instrumentos de evaluación
Avtividades	Metodologías y procesos cognitivos	Sesiones	Escenarios		Recursos y recogida de material	
			Entorno	Agrupación y colaboración		
Actividad 1	Lección magistral Investigación Autoevaluación Resolución de ejercicios Recordar Comprender Aplicar	10	Aula de Informática	Individual sin colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail	Escala de valoración o lista de cotejo Prueba objetiva
Actividad 2	Aprendizaje por proyectos Aplicar Analizar Evaluar Crear	4	Aula de Informática	Por grupos con colaboración externa	Equipo Lliurex 16 Servidor LAMP Internet y e-Mail	Rúbrica

Evaluación de los indicadores			
Indicador	Prueba de evaluación	Instrumento de evaluación	Peso de cada instrumento
BL2.1. Analizar la arquitectura de los equipos informáticos y de su sistema operativo, identificando y describiendo la funcionalidad y características de los subsistemas o componentes que lo configuran y evaluar sus prestaciones en un contexto doméstico o académico.	Desempeño de las propuesta de ejercicios de la actividad 1	Escala de valoración o lista de cotejo Prueba objetiva	60%
	Montar 4 equipos de sobremesa y 1 servidor para nuestra empresa en grupos	Rúbrica	40%

UDI2. Instalación y configuración del SO

Diseño de la tarea	
Instalación de equipos de sobremesa	
Actividad 1: Configura los equipos de tu empresa con un SO. Proyecto en grupos.	
Ejercicio 1: Crear una máquina virtual del SO para los 4 equipos de la empresa. Ejercicio 2: Instalar el SO en cada una de las máquinas. Ejercicio 3: Crear partición de datos desde la administración de discos. Ejercicio 4: Configurar datos personales en la nueva partición de datos. Ejercicio 5: Crear nuevos usuarios. Ejercicio 6: Compartir información por red. Ejercicio 7: Configurar un espacio común de datos en uno de los equipos. Ejercicio 8 Ampliación: Configuración de permisos de acceso.	
Actividad 3: Repaso de conceptos	
Ejercicio 1: Trabajar una serie de preguntas de test relacionadas con los conceptos trabajados en la unidad.	

Concreción curricular	
Objetivos generales del área	Se pretende contribuir al uso de las nuevas tecnologías con solvencia y responsabilidad sabiendo configurar un equipo de trabajo de forma personalizada de acuerdo a unas determinadas necesidades.
Contenidos	Sistemas de ficheros. Concepto de partición. Concepto de máquina virtual. Configuración de máquinas virtuales. Instalación, actualización y configuración del sistema operativo y de programas. Administración y configuración básica. Servicios del sistema operativo.
Criterios / Indicadores de evaluación	BL2.2. Evaluar las características del software de propósito general, los servicios del sonido, los controladores de periféricos y las herramientas de seguridad en un equipo informático, y gestionar su configuración, instalación, eliminación y actualización para adecuarlos al entorno donde se deben utilizar.
Competencias Clave	CD, CAA

Transposición didáctica						Instrumentos de evaluación
Actividades	Metodologías y procesos cognitivos	Sesiones	Escenarios		Recursos y recogida de material	
			Entorno	Agrupación y colaboración		
Actividad 1	Aprendizaje por proyectos Aplicar Analizar Evaluar Crear	8	Aula de Informática	Por grupos con colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail	Rúbrica
Actividad 2	Recordar Comprender	2	Aula de Informática	Individual sin colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail	Prueba objetiva

Evaluación de los indicadores			
Indicador	Prueba de evaluación	Instrumento de evaluación	Peso de cada instrumento
BL2.2. Evaluar las características del software de propósito general, los servicios del sonido, los controladores de periféricos y las herramientas de seguridad en un equipo informático, y gestionar su configuración, instalación, eliminación y actualización para adecuarlos al entorno donde se deben utilizar.	Repaso de conceptos	Prueba objetiva	10%
	Configura los equipos de tu empresa	Rúbrica	90%

UDI3. Redes de área local

Diseño de la tarea	
Montaje de una red local formada por equipos de sobremesa y equipos inalámbricos	
Actividad 1: ePortfolio de trabajos sobre conceptos de redes.	
Ejercicio 1: Conectar equipos en la misma red a nivel de enlace utilizando diferentes medios físicos. Ejercicio 2: Configurar la red en estos equipos. Ejercicio 3: Conectar equipos entre 2 redes. Ejercicio 4: Realizar tests de investigación/repaso de conceptos Ejercicio 5 Ampliación: Configurar algún servicio de Internet.	
Actividad 2: Proyecto montaje de una red local formada por equipos de sobremesa y equipos inalámbricos por grupos.	
Ejercicio 1: Definir el esquema de una red local para 5 equipos donde uno de ellos va a ser inalámbrico. Ejercicio 2: Especificar dispositivos y tipo de cableado a utilizar. Ejercicio 3: Configurar el equipo que hace de servidor con algún servicio TCP/IP como DNS. Ejercicio 4: Configuración TCP/IP los dispositivos y la seguridad de la red.	

Concreción curricular	
Objetivos generales del área	Se pretende contribuir al uso de las nuevas tecnologías con solvencia y responsabilidad sabiendo configurar una red de área local de acuerdo a unas determinadas necesidades.
Contenidos	Topologías de red según el área de aplicación. Niveles del arquitectura TCP/IP. Nivel físico cableado e inalámbrico. Dispositivos de conexión según el nivel. Configuración de las propiedades de red en un equipo informático. Configuración de el encaminador.
Criterios / Indicadores de evaluación	BL4.1. Analizar la arquitectura de una red de equipos informáticos, describir las funciones de los niveles del modelo TCP/IP, distinguir la topología y los dispositivos que la configuran, describir las tecnologías empleadas y relacionarla con el área de aplicación. BL4.2. Configurar los equipos informáticos y los dispositivos de conexión de una red local para la interconexión dentro de ella y con otra red externa, evaluando y seleccionando los parámetros de configuración.
Competencias Clave	CD, CMCT, CAA, SIEE

Transposición didáctica						
Actividades	Metodologías y procesos cognitivos	Sesiones	Escenarios		Recursos y recogida de material	Instrumentos de evaluación
			Entorno	Agrupación y colaboración		
Actividad 1	Lección magistral Investigación Autoevaluación Recordar Comprender	12	Aula de Informática	Individual sin colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail Packet Tracert 6	Escala de valoración o lista de cotejo Prueba objetiva
Actividad 2	Aprendizaje por proyectos Aplicar Analizar Evaluar Crear	8	Aula de Informática	Por grupos con colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail Packet Tracert 6	Rúbrica

Evaluación de los indicadores			
Indicador	Prueba de evaluación	Instrumento de evaluación	Peso de cada instrumento
BL4.1. Analizar la arquitectura de una red de equipos informáticos, describir las funciones de los niveles del modelo TCP/IP, distinguir la topología y los dispositivos que la configuran, describir las tecnologías empleadas y relacionarla con el área de aplicación.	Desempeño de las propuesta de ejercicios de la actividad 1	Escala de valoración o lista de cotejo Prueba objetiva	100%
BL4.2. Configurar los equipos informáticos y los dispositivos de conexión de una red local para la interconexión dentro de ella y con otra red externa, evaluando y seleccionando los parámetros de configuración.	Proyecto montaje de una red local formada por equipos de sobremesa y equipos inalámbricos por grupos.	Rúbrica	100%

UDI4. Creación de contenidos 3D para exponer información

Diseño de la tarea	
Creación de una infografía 3D animada	
Actividad 1: ePortfolio de actividades en Blender	
<p>Ejercicio 1: Edición básica. Ejercicio 2: Iluminación básica. Creación de estructura molecular. Ejercicio 3: Edición y Modelado. Creación de gráfica circular con materiales. Ejercicio 4: Modelado. Fondo para diapositivas. Ejercicio 5: Textos y extrusión 2D. Ejercicio 6: Texturas. Ejercicio 7: Composición y animación. Ejercicio 8: Animación para presentación.</p>	
Actividad 2: Proyecto por grupos para creación de una infografía 3D animada	
<p>Ejercicio 1: Definir la información o estadística que se desea visualizar. Ejercicio 2: Crear los modelos necesarios. Ejercicio 3: Definir el ambiente con mapa HDRI. Ejercicio 4: Definir animación y generar vídeo.</p>	

Concreción curricular	
Objetivos generales del área	Se pretende contribuir al uso de las nuevas tecnologías con solvencia y responsabilidad. Contribuye al desarrollo de actitudes como la creatividad, la iniciativa, la confianza en un mismo y el sentido crítico.
Contenidos	<p>Introducción al modelado 3D para uso en presentaciones. Conceptos fundamentales: Interfaz, Vista 3D, Transformaciones, Paneles. Pivotes, Sombreado, Mallas, Iluminación, Cámara, Edición de objetos. Extrusión, Bucles de lados y facetas, Adherencias, Objetos de revolución, Textos. Materiales, texturas e iluminación. Composiciones. Animaciones. Representación de información mediante modelado 3D. Generación de vídeos e imágenes para incluir en la presentación.</p>
Criterios / Indicadores de evaluación	BL3.1. Crear contenidos digitales con sentido estético utilizando aplicaciones informáticas que permiten la maquetación, la manipulación, el procesamiento, la captura, la integración y la organización de información para la realización de tareas en varios contextos, la publicación y exposición oral, y como instrumento de resolución de problemas.
Competencias Clave	CD, CAA, SIEE, CMCT, CEC

Transposición didáctica						
Avtividades	Metodologías y procesos cognitivos	Sesiones	Escenarios		Recursos y recogida de material	Instrumentos de evaluación
			Entorno	Agrupación y colaboración		
Actividad 1	Lección magistral Investigación Autoevaluación Recordar Comprender	15	Aula de Informática	Individual sin colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail	Escala de valoración o lista de cotejo
Actividad 2	Aprendizaje por proyectos Aplicar Analizar Evaluar Crear	10	Aula de Informática	Por grupos con colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail	Rúbrica

Evaluación de los indicadores			
Indicador	Prueba de evaluación	Instrumento de evaluación	Peso de cada instrumento
BL3.1. Crear contenidos digitales con sentido estético utilizando aplicaciones informáticas que permiten la maquetación, la manipulación, el procesamiento, la captura, la integración y la organización de información para la realización de tareas en varios contextos, la publicación y exposición oral, y como instrumento de resolución de problemas.	ePortfolio de actividades en Blender	Escala de valoración o lista de cotejo	50%
	Proyecto por grupos para creación de una infografía 3D animada	Rúbrica	50%

UDI5. Programación

Diseño de la tarea	
Aplicación Web para hacer apuestas de Primitiva y Euromillones	
Actividad 1: ePortfolio de actividades en C	
Ejercicio 1: Entrada, salida y variables en C Ejercicio 2: Condicionales en C Ejercicio 3: Bucles en C Ejercicio 4: Colecciones en C Ejercicio 5: Funciones en C	
Actividad 2: Proyecto aplicación Web para hacer apuestas de Primitiva y Euromillones	
Ejercicio 1: Diseñar diagrama de módulos. Ejercicio 2: Definir prototipos de procedimientos y funciones con parámetros de entrada y de salida. Ejercicio 3: Realizar el programa. Ejercicio 4: Depurar su ejecución.	

Concreción curricular	
Objetivos generales del área	Se pretende contribuir al uso de las nuevas tecnologías con solvencia y responsabilidad. Contribuye al desarrollo de actitudes como la creatividad, la iniciativa, la confianza en un mismo y el sentido crítico.
Contenidos	Programación de aplicaciones sencillas. Sintaxis y semántica de un lenguaje de programación determinado. Entrada y salida de datos. Estructuras de control básicas en programación estructurada. Programación modular con funciones y procedimientos. Generalización de casos particulares.
Criterios / Indicadores de evaluación	BL5.1. Diagramar problemas sencillos mediante el uso de metodologías de análisis. BL5.2. Resolver problemas sencillos mediante la definición y aplicación de algoritmos, valorar la división en subproblemas o generalizar la solución a través de casos particulares. BL5.3. Crear aplicaciones sencillas en un lenguaje de programación determinado, analizar la estructura y seleccionar la sintaxis y semántica de las construcciones básicas para la realización de proyectos y la resolución de problemas reales.
Competencias Clave	CD, CAA, CMCT, SIEE

Transposición didáctica						
Actividades	Metodologías y procesos cognitivos	Sesiones	Escenarios		Recursos y recogida de material	Instrumentos de evaluación
			Entorno	Agrupación y colaboración		
Actividad 1	Lección magistral Investigación Autoevaluación Recordar Comprender	25	Aula de Informática	Individual sin colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail	Escala de valoración o lista de cotejo
Actividad 2	Aprendizaje por proyectos Aplicar Analizar Evaluar Crear	10	Aula de Informática	Por grupos con colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail	Rúbrica

Evaluación de los indicadores			
Indicador	Prueba de evaluación	Instrumento de evaluación	Peso de cada instrumento
BL5.1. Diagramar problemas sencillos mediante el uso de metodologías de análisis.	Actividad 2	Rúbrica	100%
BL5.2. Resolver problemas sencillos mediante la definición y aplicación de algoritmos, valorar la división en subproblemas o generalizar la solución a través de casos particulares.	Actividad 1	Escala de valoración o lista de cotejo	50%
	Actividad 2	Rúbrica	50%
BL5.3. Crear aplicaciones sencillas en un lenguaje de programación determinado, analizar la estructura y seleccionar la sintaxis y semántica de las construcciones básicas para la realización de proyectos y la resolución de problemas reales.	Actividad 1	Escala de valoración o lista de cotejo	50%
	Actividad 2	Rúbrica	50%

Distribución Temporal de las unidades didácticas.

Tanto la secuencia como la distribución temporal exactas vendrán siempre influenciadas por la actitud y participación del alumnado, así como por los conocimientos iniciales que tengan los alumnos que formen cada grupo.

Teniendo en cuenta periodos de evaluación, exámenes y días de jornadas, vamos a suponer un total de 35 semanas hábiles. Puesto que disponemos de 3 horas semanales a lo largo de 35 semanas, esto hace un total de 104 horas que se distribuirán bajo la siguiente propuesta:

Evaluación	Unidades	Horas
1ª (12 Sem)	UDI1. Arquitectura de equipos informáticos	14
	UDI2. Instalación y configuración del SO	10
	UDI3. Redes de área local	12
3ª (11 Sem)	UDI3. Redes de área local	8
	UDI4. Creación de contenidos 3D para exponer información	25
2ª (10 Sem)	UDI5. Programación	35
Total:		104

Metodología y Orientaciones didácticas

Metodología general y específica

En aquellos casos donde exista una base teórica compleja, se seguirá el método tradicional de exposición por parte del profesor, con el fin de explicar los conceptos teóricos básicos necesarios.

Tan pronto como sea posible, se realizará de forma individual actividades y prácticas guiadas sencillas para asimilar las herramientas de forma autónoma. Gradualmente, la complejidad de las actividades irá aumentando y disminuyendo la ayuda proporcionada para su resolución.

Según se recomienda en la LOMCE, siempre que sea posible se realizarán tareas integradas en parejas o grupo. Buscando siempre contextos reales y cercanos al alumnado para su temática. Se pretende que el alumno desarrolle las diferentes competencias mediante aprendizaje cooperativo y amplíe dichas tareas con su propia iniciativa.

No se contempla el uso de libro o cuaderno de actividades para la materia, puesto que los contenidos de la misma son susceptibles de quedar desfasados en poco tiempo y además porque los contenidos están muy enfocados a la práctica en la versión 16 del SO LliureX. Por tanto, al alumno se le proporcionarán apuntes en formato electrónico de cada tema, para que pueda resolver las actividades introductorias o tareas integradas.

Recursos didácticos y organizativos

Para poder desarrollar los contenidos de estas materias y alcanzar los objetivos planteados necesitamos los siguientes medios y materiales:

1. Un aula de informática suficientemente grande y espaciosa para albergar a los alumnos y equipos con iluminación y ventilación adecuada. Además, deberá contar con pizarra y espacio suficiente para explicaciones previas.
Si es posible dispondrá de un proyector para hacer demostraciones.
2. Un ordenador por alumno y otro para el profesor. Es deseable que todos o la mayoría de los equipos sean de las mismas características.
Se utilizará el modelo de aula LliureX 16.
3. Paquetes de software Base incluidos en LliureX 16.
4. No se considera conveniente el uso de ningún libro de texto, por considerarse que para esta materia suelen quedar rápidamente desfasados. Por tanto, al alumno se le proporcionarán tanto los contenidos teóricos y las actividades propuestas para cada unidad didáctica en formato digital.
De considerarse algún libro de texto, se recomienda al profesor que utilice algún material donde se trabajen las unidades didácticas integradas. Siempre y cuando sigan una estructura similar a la expuesta en esta programación.
5. Con el fin de poder tratar algunos contenidos y para que el alumno empiece a familiarizarse con los servicios de Internet. Los alumnos deberán disponer de:
 - Cuenta de GMail.
 - Posibilidad de almacenamiento en la nube o en su defecto un lápiz USB donde los alumnos deberán tener una copia de seguridad de los trabajos que vayan realizando.
6. Material fungible de calidad y características adecuadas.

Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje

Las actividades al igual que los apuntes se proporcionarán a través de soporte electrónico y según los contenidos de la unidad didáctica, trataremos de que existan diferentes tipos de actividades.

- Introdutorias a los contenidos de la unidad didáctica.
- Obligatorias para todos los alumnos de forma individual o por parejas.
- De refuerzo que consistirán en actividades sencillas descritas paso a paso, para aquellos alumnos que han tenido algún problema realizando las actividades obligatorias.
- De ampliación con un poco más de complejidad, para aquellos alumnos que han finalizado sin problemas las actividades obligatorias.
- Tareas integradas por grupos para las que se les entregará un rubrica de evaluación y ellos deberán realizar una memoria de la misma. Para estas últimas podremos utilizar cualquier tipo de herramienta ya sea Trabajo en la nube, Webquest, Wikis, etc.

La forma de corregir las actividades dependerá del tipo de actividad.

Para trabajos escritos y actividades de poco tamaño:

- Cada alumno deberá utilizar una cuenta de correo de GMail, a través de la cual entregará las actividades realizadas en clase, quedando así constancia del trabajo realizado en la asignatura, de su evolución durante la evaluación y de los observaciones realizadas por parte del profesor sobre las mismas y de las dudas planteadas por los alumnos en cuanto a su realización.

Para actividades prácticas largas, por grupos o cuyo resultado sean ficheros de gran tamaño:

- Será el profesor quien de forma individualizada o en grupo, corrija en la propia clase el trabajo realizado evaluándolo en el mismo momento.

En ambos casos se comentarán las posibles soluciones, así como los fallos y errores que suelen cometerse de forma más habitual. Además se tratará de tener una atención individualizada por parte del profesor a cada alumno o grupo de alumnos, al permitir que cada uno plantee sus dudas o problemas sobre el ejercicio in-situ o por correo y se intentará resolver las dudas planteadas a través del mismo medio o en general para todo el grupo si la duda es generalizada.

Si el tiempo lo permite cabe la posibilidad de comentar las mejores tareas realizadas en la clase y que ellos la auto-evalúen utilizando la rubrica proporcionada.

Además si el profesor lo estima oportuno por el tipo de alumnado ya sea por madurez, número, experiencia previa, etc. Se podrá utilizar para entregar y evaluar las actividades y tareas algún tipo de Entorno Virtual de Aprendizaje (Moodle, Mestrecasa, Edmodo, etc.).

Actividades complementarias

No se contempla para este curso ningún tipo de actividad complementaria.

Evaluación del alumnado.

Criterios de evaluación.

BL1.1. Analizar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de los varios ámbitos de la sociedad actual.

BL2.1. Analizar la arquitectura de los equipos informáticos y de su sistema operativo, identificando y describiendo la funcionalidad y características de los subsistemas o componentes que lo configuran y evaluar sus prestaciones en un contexto doméstico o académico.

BL2.2. Evaluar las características del software de propósito general, los servicios del sonido, los controladores de periféricos y las herramientas de seguridad en un equipo informático, y gestionar su configuración, instalación, eliminación y actualización para adecuarlos al entorno donde se deben utilizar.

BL3.1. Crear contenidos digitales con sentido estético utilizando aplicaciones informáticas que permiten la maquetación, la manipulación, el procesamiento, la captura, la integración y la organización de información para la realización de tareas en varios contextos, la publicación y exposición oral, y como instrumento de resolución de problemas.

BL4.1. Analizar la arquitectura de una red de equipos informáticos, describir las funciones de los niveles del modelo TCP/IP, distinguir la topología y los dispositivos que la configuran, describir las tecnologías empleadas y relacionarla con el área de aplicación.

BL4.2. Configurar los equipos informáticos y los dispositivos de conexión de una red local para la interconexión dentro de ella y con otra red externa, evaluando y seleccionando los parámetros de configuración.

BL.5.1. Diagramar problemas sencillos mediante el uso de metodologías de análisis.

BL5.2. Resolver problemas sencillos mediante la definición y aplicación de algoritmos, valorar la división en subproblemas o generalizar la solución a través de casos particulares.

BL5.3. Crear aplicaciones sencillas en un lenguaje de programación determinado, analizar la estructura y seleccionar la sintaxis y semántica de las construcciones básicas para la realización de proyectos y la resolución de problemas reales.

BL6.1. Interpretar textos orales del nivel educativo procedentes de fuentes diversas utilizando las estrategias de comprensión oral para obtener información y aplicarla en la reflexión sobre el contenido, la ampliación de los conocimientos y la realización de tareas de aprendizaje.

BL6.2. Expresar oralmente textos planificados, del ámbito personal, académico, social o profesional, con una pronunciación clara, aplicando las normas de la prosodia y la corrección gramatical del nivel educativo y ajustados a las propiedades textuales de cada tipo y situación comunicativa, para transmitir de forma organizada los conocimientos con un lenguaje no discriminatorio.

BL6.3. Participar en intercambios comunicativos del ámbito personal, académico, social o profesional aplicando las estrategias lingüísticas y no lingüísticas del nivel educativo propias de la interacción oral y utilizando un lenguaje no discriminatorio.

BL6.4. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional.

BL6.5. Leer textos de formatos diversos y presentados en soporte de papel y digital, utilizando las estrategias de comprensión lectora del nivel educativo para obtener información y aplicarla en la reflexión sobre el contenido, la ampliación de sus conocimientos y la realización de tareas de aprendizaje.

BL6.6. Escribir textos del ámbito personal, académico, social o profesional en varios formatos y apoyos, cuidando sus aspectos formales, aplicando las normas de corrección ortográfica y gramatical del nivel educativo y ajustados a las propiedades textuales de cada tipo y situación comunicativa, para transmitir de forma organizada los conocimientos con un lenguaje no discriminatorio.

BL6.7. Buscar y seleccionar información en varias fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante varios procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar los conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente la procedencia.

BL6.8. Gestionar de forma eficaz tareas o proyectos, hacer propuestas creativas y confiar en sus posibilidades, mostrar energía y entusiasmo durante el desarrollo, tomar decisiones razonadas asumiendo riesgos y responsabilizarse de las propias acciones y de sus consecuencias.

BL6.9. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, describiendo acciones, recursos materiales, plazos y responsabilidades para conseguir los objetivos propuestos, adecuar el plan durante el desarrollo considerando varias alternativas para transformar las dificultades en posibilidades, evaluar el proceso y el producto final y comunicar de forma creativa los resultados obtenidos con el apoyo de los recursos adecuados.

BL6.10. Buscar y seleccionar información sobre los entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del nivel educativo, analizar los conocimientos, habilidades y competencias necesarias para el desarrollo y compararlas con las aptitudes propias e intereses para generar alternativas ante la presa de decisiones vocacionales.

BL6.11. Organizar un equipo de trabajo distribuyendo responsabilidades y gestionando recursos para que todos los miembros participen y lleguen a las metas comunes, influir positivamente en los otros de manera que se genere implicación en la tarea y utilizar el diálogo igualitario para resolver conflictos Y discrepancias actuante con responsabilidad y sentido ético.

Instrumentos de evaluación.

A la hora de evaluar se utilizarán los siguientes instrumentos:

- Pruebas objetivas orales o escritas.
- Para las tareas a realizar y trabajos prácticos en clase se:
 - Rubricas que en la medida de lo posible se entregarán al alumno.
 - Escalas de valoración.
 - Listas de cotejo.
 - Memorias o diarios de aprendizaje.
 - Observación.
 - Portafolio de actividades y cursos de autoaprendizaje.
- Escala de actitudes donde se podrán tener en cuenta aspectos como:
 - La asistencia con regularidad.
 - Saber lo que tiene que hacer en cada momento.
 - Saber donde encontrar apuntes, recursos y tareas proporcionadas en clase.
 - Guardar de forma organizada los recursos proporcionados en clase.
 - Participar en clase activamente.
 - Ayudar a sus compañeros y sabe trabajar en grupo.
 - Tener organización y gusto por el trabajo bien hecho.
 - Cumplir con rigurosidad las normas del aula.
 - Ser respetuoso con el profesor y estar en silencio durante las explicaciones.
 - Ser respetuoso con los compañeros.

Evaluación del área y de las competencias.

Perfil del área						
Indicadores o estándares de aprendizaje evaluados durante todo el curso	Unidades Didácticas					Porcentaje sobre el área
	UDI 1	UDI 2	UDI 3	UDI 4	UDI 5	
BL2.1. Analizar la arquitectura de los equipos informáticos y de su sistema operativo, identificando y describiendo la funcionalidad y características de los subsistemas o componentes que lo configuran y evaluar sus prestaciones en un contexto doméstico o académico.						20
BL2.2. Evaluar las características del software de propósito general, los servicios del sonido, los controladores de periféricos y las herramientas de seguridad en un equipo informático, y gestionar su configuración, instalación, eliminación y actualización para adecuarlos al entorno donde se deben utilizar.						20
BL3.1. Crear contenidos digitales con sentido estético utilizando aplicaciones informáticas que permiten la maquetación, la manipulación, el procesamiento, la captura, la integración y la organización de información para la realización de tareas en varios contextos, la publicación y exposición oral, y como instrumento de resolución de problemas.						20
BL4.1. Analizar la arquitectura de una red de equipos informáticos, describir las funciones de los niveles del modelo TCP/IP, distinguir la topología y los dispositivos que la configuran, describir las tecnologías empleadas y relacionarla con el área de aplicación.						10
BL4.2. Configurar los equipos informáticos y los dispositivos de conexión de una red local para la interconexión dentro de ella y con otra red externa, evaluando y seleccionando los parámetros de configuración.						10
BL.5.1. Diagramar problemas sencillos mediante el uso de metodologías de análisis.						6,67
BL5.2. Resolver problemas sencillos mediante la definición y aplicación de algoritmos, valorar la división en subproblemas o generalizar la solución a través de casos particulares.						6,67
BL5.3. Crear aplicaciones sencillas en un lenguaje de programación determinado, analizar la estructura y seleccionar la sintaxis y semántica de las construcciones básicas para la realización de proyectos y la resolución de problemas reales.						6,67
Total:						100

Criterios de calificación.

Calificación en los diferentes procesos de evaluación durante el curso

Será el redondeo a un valor entero entre 0 y 10 de la media aritmética de los bloques que el alumno haya completado hasta la fecha de la evaluación. Siendo estos bloques las unidades didácticas descritas con anterioridad para este nivel:

- UDI1. Arquitectura de equipos informáticos.
- UDI2. Instalación y configuración del SO.
- UDI3. Redes de área local.
- UDI4. Creación de contenidos 3D para exponer información.
- UDI5. Programación.

Si la media de los bloques es **mayor o igual a 4,5** y en alguno de ellos se ha obtenido una nota menor que 4 entonces la nota de la evaluación será calificada con **4 INSUFICIENTE**.

Calificación por bloque

Será un valor real entre 0 y 10 de la siguiente media ponderada:

- **Nota de clase:**
15% de la nota del bloque.
Será la media aritmética de los siguientes apartados evaluados de 0 a 10.
 - **La asistencia con regularidad:** Partirá de 10 en cada bloque y se restará 1,5 puntos por cada falta injustificada o retraso superior a 10 minutos hasta la nota de 0.
 - **Participar en clase activamente:** partirá de 0 en cada bloque y sumará 2,5 puntos por cada participación activa en clase hasta llegar a la nota de 10.
 - **Amonestaciones en clase:** Partirá de 10 en cada bloque y se restará 2,5 puntos hasta la nota de 0 por cada amonestación que el alumno tenga en en ITACA por motivos tales como:
 - Comer en clase.
 - Uso de dispositivos electrónicos no autorizados.
 - Acceso a páginas tales como YouTube, Juegos, etc sin la autorización del profesor.
 - Amonestaciones reiteradas por hablar durante las explicaciones.
 - Falta de respeto hacia el profesor o hacia algún compañero.
- **Nota de actividades teórico/prácticas:**
80% de la nota del bloque.
Se puntuará con un valor real de 0 a 10.
Estará compuesta por la media ponderada de las pruebas objetivas y tareas realizadas en el bloque según su dificultad y según se especifique en la programación de aula del profesor.
- **Nota de actividades de ampliación:**
5% de la nota del bloque.
Se puntuará con un valor real de 0 a 10.
Estará compuesta por la media ponderada de las actividades de ampliación propuestas al alumnado. (Ver apartado Actividades de refuerzo y ampliación).

El alumno **deberá recuperar a final de curso** aquellos bloques donde haya obtenido una nota inferior a **4**.

Calificación final

Será la media aritmética de la calificación real de todos los bloques, redondeada a un valor entero entre 0 y 10.

Si la media de todos los bloques es **mayor o igual a 4,5** y en alguno de no ha obtenido o no lo recupera con una nota **mayor o igual que 4** entonces la nota de la evaluación final será **4**. Debido al carácter continuo de la evaluación, este último criterio se podrá relajar, si al obtener una nota inferior a 4 en un solo bloque el alumno ha mostrado una evolución positiva durante el curso y si la **Nota de clase** de ese bloque es superior o igual a 7.

Recuperación bloques

La calificación real de cada bloque se guardará por separado. Por tanto, si un alumno no supera alguno de ellos con una nota superior o igual a **4**, podrá realizar una prueba de recuperación de los mismos.

Sólo se podrá recuperar la **Nota de actividades teórico/prácticas** mediante una prueba que podrá incluir todos los elementos que el profesor estime oportunos, según la naturaleza de los bloques y las capacidades que el alumno no alcanzó. Por tanto, la nota de recuperación del bloque se ponderará con los criterios de calificación de bloque manteniendo las notas de clase y de actividades de ampliación obtenida en su momento.

Estas pruebas de recuperación se realizarán justo antes de obtener la calificación final de curso. Por tanto, no habrá ningún tipo de recuperación de bloques durante el resto del curso.

Evaluación extraordinaria

Para recuperar la convocatoria extraordinaria de julio, el alumnado deberá realizar una tarea de recuperación que podrá incluir todos los elementos que el profesor estime oportunos para evaluar las competencias mínimas que el alumno no ha alcanzado durante el curso.

Esta tarea deberá ser entregada como máximo dos días antes de la fecha de evaluación extraordinaria.

La calificación de la evaluación extraordinaria será el valor redondeado de las siguientes calificaciones:

- 20% Media de las notas de clase obtenidas durante el curso.
- 80% Calificación obtenida en la tarea solicitada.

Actividades de refuerzo y ampliación.

En aquellos casos, ya sea de forma individual o en grupo, donde el alumnado no haya superado las tareas o proyectos propuestos en tiempo y calificación. Se plantearán una serie de actividades guiadas de refuerzo que servirán de nota adicional para intentar superar un determinado bloque.

En aquellos casos, ya sea de forma individual o en grupo, donde el alumnado haya terminado todas las tareas obligatorias antes de la propuesta para su finalización. Se le plantearán una serie de actividades de ampliación de la tarea o proyecto que será indispensable realizar para sacar la calificación de 10.

Medidas de atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo o con necesidad de compensación educativa

Alumnado con adaptaciones curriculares de acceso al currículo

En aquellos casos en que el alumnado precise de algún problema de accesibilidad al currículo se proveerán de acuerdo con el Departamento de Orientación de aquellos materiales necesarios para facilitar el acceso al mismo.

Alumnado con informes sobre algún trastorno diagnosticado por la USMIJ

En el caso de recibir algún informe del Departamento de Orientación sobre algún alumnado con diagnóstico de Asperger o trastorno de la conducta (TDAH, TND, Disocial). Se tendrá un especial seguimiento sobre dicho alumnado y especialmente hasta la evaluación inicial por si este necesitase de alguna adaptación curricular no significativa ya sean metodológicas o de trabajo con el resto del grupo.

Alumnado de altas capacidades

Se puede dar el caso de alumnos/as con especial talento, precocidad o genialidad sobre los contenidos del área. Esto puede hacer que se aburran o pierdan la motivación ante la asignatura al acabar con anterioridad las tareas obligatorias. Para evitar esto, siempre en función del número de alumnado y el nivel medio de la clase, se programarán actividades, tareas o proyectos de ampliación de mucha mayor dificultad una vez acabadas las obligatorias.

Elementos transversales

Fomento de la lectura y la comprensión lectora

Tanto en la LOMCE como en normativa a nivel de la Comunitat Valenciana se insta a realizar planes para el fomento de la lectura en los centros docentes.

Teniendo en cuenta esto, en nuestras clases y con nuestro alumnado fomentaremos el uso de actividades educativas que incrementen el hábito de la lectura:

1. Realizar actividades de introducción por pasos. Las explicaciones de los pasos se han realizado un poco más extensas de lo normal para obligar a la lectura comprensiva y la extracción de las instrucciones realmente relevantes.
2. Realizar actividades que supongan la síntesis de algún tipo de artículo relacionado con los contenidos propuestos para la materia, etc...

Fomento de la expresión oral y escrita

1. Favorecer el uso de respuestas propias en aquellas tareas que contengan actividades de búsqueda de información e investigación en Internet.
2. Síntesis y extracción de las ideas principales de un texto para elaborar presentaciones y exposiciones orales.
3. Fomentar la corrección sintáctica, gramatical en los trabajos escritos y el registro utilizado en la expresión oral.
4. Fomentar el uso de las herramientas de corrección del procesador de textos y de WebMail.

Comunicación audiovisual y TICS

1. Van intrínsecos en la naturaleza y contenidos de la propia materia.

Emprendimiento

1. Fomentar el autoconocimiento y la valoración de fortalezas y debilidades.
2. Favorecer el control de la ansiedad e incertidumbre y la capacidad de auto-motivación.
3. Favorecer la resiliencia y el pensamiento positivo para superar obstáculos y fracasos.
4. Ante tareas o proyectos largos fomentar la perseverancia, flexibilidad y pensamiento alternativo.
5. Fomentar el uso de estrategias de planificación, organización y gestión.
6. Aprender a valorar el error como oportunidad.

Educación cívica y constitucional

1. Favorecer la asunción de distintos roles en equipos de trabajo.
2. Favorecer el pensamiento en perspectiva y la empatía.
3. Fomentar la solidaridad, tolerancia, respeto y amabilidad.
4. Fomentar la escucha activa y el diálogo igualitario.

Evaluación de la práctica docente e indicadores de éxito

Indicadores de éxito

A lo largo del curso se realizará una evaluación continua de los siguientes indicadores de éxito:

- Accesibilidad, atractivo y suficiencia de los materiales utilizados.
- Planificación, dificultad, interés y significatividad de las tareas y actividades propuestas.
- Motivación, participación y desarrollo cognitivo del alumnado.
- Efectividad de las medidas de atención a la diversidad propuestas.
- Asimilación de los contenidos transversales.

Instrumentos de recogida de datos

Para poder medir estos indicadores se utilizarán los siguientes instrumentos de recogida de datos:

- Diario del aula donde se recogerán situaciones en la clase para su posterior reflexión.
- Rubrica de autoevaluación por parte del profesor de las tareas realizadas en el aula.
- Al menos una encuesta anónima al alumnado a través de Google Forms para que ellos evalúen algunos de los indicadores de éxito, expresen sus opiniones y gustos y realicen sus propias propuestas de mejora.

Medidas y plan de mejora

Se realizará una evaluación final de los indicadores de éxito a partir de los datos obtenidos durante el curso. Dicha evaluación ayudará a evaluar el cumplimiento de esta programación y servirá de base para la propuesta de medidas concretas de mejora que serán incluidas en la memoria final de curso.