

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Departamento: Informática

Etapas: Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.)

Asignatura: Informática

Curso: 1º

Nº horas/sem.: 2

Profesores: Anna M. Albeza Baus, 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: Equipos Informáticos.....	7
Bloque 2: Internet.....	8
Bloque 3: Organización, diseño y producción de información digital.....	9
Bloque 4: Introducción a la programación.....	10
Bloque 5: Elementos transversales a la asignatura.....	11
Unidades Didácticas.....	13
Organización de las unidades didácticas.....	13
Distribución Temporal de las unidades didácticas.....	28
Metodología y Orientaciones didácticas.....	29
Metodología general y específica.....	29
Recursos didácticos y organizativos.....	29
Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje.....	30
Actividades complementarias.....	31
Evaluación del alumnado.....	32
Criterios de evaluación.....	32
Instrumentos de evaluación.....	34
Evaluación del área y de las competencias.....	35
Criterios de calificación.....	37
Actividades de refuerzo y ampliación.....	39
Medidas de atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo o con necesidad de compensación educativa.....	40
Alumnado con adaptaciones curriculares de acceso al currículo.....	40
Alumnos con adaptaciones curriculares individuales significativas (ACIS).....	40
Alumnado de altas capacidades.....	40
Elementos transversales.....	41
Fomento de la lectura y la comprensión lectora.....	41
Fomento de la expresión oral y escrita.....	41

Comunicación audiovisual y TICS.....	41
Emprendimiento.....	41
Educación cívica y constitucional.....	41
Evaluación de la práctica docente e indicadores de éxito.....	42
Indicadores de éxito.....	42
Instrumentos de recogida de datos.....	42
Medidas y plan de mejora.....	42

Dep. Informática
IES Lloixa
Sant Joan d'Alacant

Introducción

Informática 1^{er} Curso de Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.)

Justificación

En la actualidad, la informática se erige como herramienta necesaria en multitud de actividades que afectan tanto en lo económico, como en lo social y cultural.

Nos parece de máxima importancia el incorporar como troncal u 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 la Educación Secundaria Obligatoria las tecnologías de la información han de utilizarse como medio didáctico de apoyo a las diferentes áreas curriculares desde dentro de ellas, con el objeto de poner en práctica metodologías que favorezcan aprendizajes significativos. No es tan sólo una materia instrumental, sino que también debe capacitar para comprender un presente cultural y social. Su finalidad es, pues, formar al alumnado en el conocimiento y uso responsable de la informática como herramienta de trabajo, de creatividad, de comunicación, de organización y de ocio.

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.

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 18525 donde se especifican contenidos, criterios de evaluación y competencias para esta materia, que será impartida en un total de dos 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 11 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:

- Desarrolla destrezas básicas en la utilización de fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos.
- Consolida hábitos de trabajo individual y en equipo.
- Contribuye a la comprensión y la expresión en la lengua propia.
- Utiliza la expresión artística a través de medios digitales.
- Desarrolla la autonomía y la iniciativa personal y prepara para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

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:

- **CD**: Por la propia naturaleza de la asignatura.
- **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.

Cabe mencionar también la contribución al conocimiento y la prevención de los riesgos derivados de la utilización de las TIC. a través de los bloques relacionados con la arquitectura de los ordenadores (Protección de la salud y sostenibilidad medioambiental) y con la seguridad informática (protección de los datos y del individuo).

Contenidos

Según el Decreto 87/2015 de la página 18522 a la 18523. Los contenidos para el área en el primer curso son:

Bloque 1: Equipos Informáticos

Concepto de informática.

Hardware:

- Tipo de equipos informáticos.
- Elementos funcionales de los equipos.
- Periféricos y dispositivos de almacenamiento común.
- Unidades de medida de la capacidad del almacenamiento digital.

Software:

- Sistemas operativos comunes.
- El escritorio de trabajo del sistema operativo.
- Personalización del entorno de trabajo.
- Organización de la información en el almacenamiento secundario.
- Operaciones básicas con archivos y carpetas.

Informática y salud:

- Consecuencias del uso prolongado de tecnologías.
- Aspectos adictivos de los medios digitales.
- Medidas preventivas para proteger la salud.
- Ergonomía.
- Actitud equilibrada hacia el uso tecnológico.
- Discernir entre mundo virtual y mundo real.

Bloque 2: Internet

Conceptos básicos de Internet.

- Redes de área local y de área extensa.
- Tecnologías de conexión de redes cableadas y sin hilo.
- El ancho de banda.
- Arquitectura cliente/servidor.
- Servicios de Internet: WWW, correo electrónico, videoconferencia, etc.
- Selección de información en medios digitales contrastando su veracidad.

El navegador web.

- Tipo de buscadores.
- Estrategias de filtración en la busca de la información.
- Páginas seguras.
- Marcadores o favoritos.
- Configuración básica del navegador Web.
- Precauciones en la navegación web.

Correo electrónico.

- Envío, respuesta y reexpedición de mensajes de correo electrónico.
- Normas de cortesía en la comunicación.
- Contactos.
- Adjuntar archivos.
- Organización y filtración de mensajes.
- Precauciones en la recepción de correos.
- Correo no deseado.
- Credibilidad de los mensajes recibidos.

Bloque 3: Organización, diseño y producción de información digital

Tipo de documentos analizando su estructura.

Guías de estilo y estándares de publicación.

Planificación en la elaboración de documentos.

Descarga de imágenes y archivos.

Formatos de imagen. Escalado, rotación y recorte de imágenes.

Elaboración, formateo e impresión de contenidos en un documento de texto:

- Operaciones básicas en los documentos de texto.
- Formato de carácter, de párrafo y de página.
- Encabezamiento y pie de página, notas en el pie, numeración y viñetas.
- Inserción y maquetación de tablas.
- Inserción de imágenes.
- Corrección ortográfica y gramatical, sinónimos.
- Aplicación de estilos modificando el formato de carácter y de párrafo.

Derechos de autor:

- Licencias de publicación.
- Hábitos y conductas para citar las fuentes de los objetos no propios utilizados en el documento y las fuentes impresas y electrónicas usadas en la síntesis del texto.

Bloque 4: Introducción a la programación

Introducción a la programación en entornos de aprendizaje.

- Elaboración guiada de programas sencillos a través de aplicaciones de escritorio, móviles o de portales web de aprendizaje
- Promoción de la programación en entornos educativos.

Introducción a los conceptos de la programación por bloques:

- Composición de las estructuras básica y encajonamiento de bloques.
- Programación de gráficos, animaciones y juegos sencillos.

Dep. Informática
IES Lloixa
Sant Joan d'Alacant

Bloque 5: Elementos transversales a 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, 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.

Formatos de presentación.

Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales:

- Signos de puntuación.
- Concordancia entre los elementos de la oración.
- Uso de conectores oracionales.

Propiedades textuales en situación comunicativa:

- Adecuación, coherencia y cohesión.

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.

Iniciativa e innovación.

Autoconocimiento.

- Valoración de fortalezas y debilidades.
- Autorregulación de emociones.
- Control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de automotivación.

Resiliencia, superar obstáculos y fracasos.

- Perseverancia, flexibilidad.
- Pensamiento alternativo.
- Sentido crítico.
- Pensamiento medios-fino.

Estrategias de planificación, organización y gestión.

- Selección de la información técnica y recursos materiales.
- Estrategias de supervisión y resolución de problemas.
- Evaluación de procesos y resultados.
- Valoración del error como oportunidad.

Habilidades de comunicación.

Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos de el área.

- Responsabilidad y eficacia en la resolución de tareas.
- Asunción de distintos roles en equipos de trabajo.
- Pensamiento de perspectiva.
- Solidaridad, tolerancia, respeto y amabilidad.
- Técnicas de escucha activa.
- Diálogo igualitario.
- Conocimiento de estructuras y técnicas de aprendizajes cooperativo.

Unidades Didácticas

Organización de las unidades didácticas

UDI 1. Elaboración de documentos

Diseño de la tarea	
Maquetación de un artículo de prensa	
Actividad 1: ePortfolio de actividades de elaboración de documentos con Writer	
<p>Ejercicio 1: Repaso práctica teclas básicas shift, bloqueo mayúscula, backspace, tab, supr, alt gr, inicio, fin, flechas, av pag, re pag, insert, ctrl + esc, etc...</p> <p>Ejercicio 2: A partir de un texto dado poner que hacen cada una de las siguiente combinaciones de teclas: Selección shift + flechas, ctrl + shift + flechas, alt + botn izquierdo ratón Edición ctrl + c, ctrl + x y ctrl + v Otras ctrl + z , ctrl + y, ctrl + rueda</p> <p>Ejercicio 3: Crea un documento seleccionando idioma Español donde habrá varios párrafos, saltos de línea y tabulaciones visualizando de caracteres no imprimibles. Hacer revisión ortográfica y guardarlo como odg y pdf.</p> <p>Ejercicio 4: Dar formato de carácter, párrafo y página usando estilos. Se crearán encabezados y pies de página.</p> <p>Ejercicio 5: Insertar marcos de texto en otro texto con diferentes ajustes, anclajes, tamaños, etc...</p> <p>Ejercicio 6: Descargar imágenes e insertarlas en un texto de forma aislada y dentro de un marco de texto con un pié que indique el autor.</p> <p>Ejercicio 7: Enumeraciones y mosca con diferentes subniveles.</p> <p>Ejercicio 8: Creación y edición de secciones simples o a varias columnas.</p> <p>Ejercicio 9: Creación y edición básica de tablas. Formato de celdas y cuadrícula.</p> <p>Ejercicio 10 Ampliación: Combinación y división de celdas. Filas y columnas de cabecera. Ajuste y distribución de filas y columnas.</p>	
Actividad 2: Proyecto de creación de un artículo periodístico por parejas.	
<p>Se proporcionará varios ejemplos de maquetación de artículos periodísticos donde se usen cosas vistas en los ejercicios. Se deberá escoger un tema de actualidad o educativo para realizar el artículo.</p> <p>Se deberá realizar un boceto de la maquetación en un folio A4.</p> <p>Se formateará el documento creando estilos y usando los visto en los ejercicios de la actividad 1: Párrafos, Imagenes, Secciones, Cuadros de texto, etc...</p> <p>Se valorará la producción propia y la corrección ortográfica y gramatical.</p> <p>Además, tanto para las imágenes, como para el texto. Se deberán citar las fuentes de información en todo momento.</p>	

Concreción curricular	
Objetivos generales del área	Desarrolla destrezas básicas en la utilización de fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos. Consolida hábitos de trabajo individual y en equipo. Utiliza la expresión artística a través de medios digitales.
Contenidos	Tipo de documentos analizando su estructura. Guías de estilo y estándares de publicación. Planificación en la elaboración de documentos. Descarga de imágenes y archivos. Formatos de imagen. Escalado, rotación y recorte de imágenes. Elaboración, formateo e impresión de contenidos en un documento de texto: <ul style="list-style-type: none"> • Operaciones básicas en los documentos de texto. • Formato de carácter, de párrafo y de página. • Encabezamiento y pie de página, notas en el pie, numeración y viñetas. • Inserción y maquetación de tablas. • Inserción de imágenes. • Corrección ortográfica y gramatical, sinónimos. • Aplicación de estilos modificando el formato de carácter y de párrafo. Derechos de autor. <ul style="list-style-type: none"> • Licencias de publicación. • Hábitos y conductas para citar las fuentes de los objetos no propios utilizados en el documento y las fuentes impresas y electrónicas usadas en la síntesis del texto.

Concreción curricular	
Criterios / Indicadores de evaluación	<p>BL3.1.1. Planifica el proceso de creación de documentos en un procesador de textos.</p> <p>BL3.1.2. Crea documentos con estructura y estilo adecuados a su fin en un procesador de textos, realizando la corrección ortográfica y gramatical, utilizando guías de estilo, adoptante estándares de publicación y seleccionando los derechos de autor.</p> <p>BL3.1.3. Sintetiza la información seleccionada de medios digitales en la creación de documentos en un procesador de textos, citando las fuentes de los objetos utilizados y las fuentes de que obtiene información.</p> <p>BL3.1.4. Formatea el contenido de documentos creados en un procesador de textos.</p> <p>BL3.1.5. Inserta imágenes en documentos creados en un procesador de textos descargándolas previamente en varios formatos y realizando operaciones sencillas de edición.</p>
Competencias Clave	CD, CAA

Transposición didáctica						
Actividades	Metodologías y procesos cognitivos	Sesiones	Escenarios		Recursos y recogida de material	Instrumentos de evaluación
			Entorno	Agrupación y colaboración		
Actividad 1	Resolución de ejercicios Comprender Aplicar	14	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	6	Aula de Informática	Por grupos con colaboración externa	Equipo Lliurex 16 Servidor LAMP Internet y e-Mail	Rúbrica

Evaluación de los indicadores / Estándares de aprendizaje evaluables			
Indicador	Prueba de evaluación	Instrumento de evaluación	Peso de cada instrumento
BL3.1.1. Planifica el proceso de creación de documentos en un procesador de textos.	Desempeño a lo largo de la actividad 2	Rúbrica	100%
BL3.1.2. Crea documentos con estructura y estilo adecuados a su fin en un procesador de textos, realizando la corrección ortográfica y gramatical, utilizando guías de estilo, adoptante estándares de publicación y seleccionando los derechos de autor.	Desempeño a lo largo de la actividad 2	Rúbrica	100%
BL3.1.3. Sintetiza la información seleccionada de medios digitales en la creación de documentos en un procesador de textos, citando las fuentes de los objetos utilizados y las fuentes de que obtiene información.	Desempeño a lo largo de la actividad 2	Rúbrica	100%
BL3.1.4. Formatea el contenido de documentos creados en un procesador de textos.	Desempeño a lo largo de la actividad 1	Escala de valoración o Lista de cotejo	75%
	Desempeño a lo largo de la actividad 2	Rúbrica	25%
BL3.1.5. Inserta imágenes en documentos creados en un procesador de textos descargándolas previamente en varios formatos y realizando operaciones sencillas de edición.	Desempeño a lo largo de la actividad 1	Escala de valoración o Lista de cotejo	75%
	Desempeño a lo largo de la actividad 2	Rúbrica	25%

UDI 2. Navegadores y búsquedas en Internet

Diseño de la tarea	
ePortfolio de actividades de búsqueda en Internet.	
Actividad 1: ePortfolio de actividades de búsqueda en Internet.	
<p>Ejercicio 1: Explicar los pasos para crear una cuenta de Gmail en casa con fecha límite. Ejercicio 2: Identificar elementos en el navegador. Ejercicio 3: Configuración básica del navegador, barras de herramientas, pagina de inicio, marcadores y páginas emergentes. Ejercicio 4: Gestión del historial y cookies. Ejercicio 5: Buscar información en una web con Clrt + F Ejercicio 6: Descargar imágenes y copiar texto sin formato de una web. Ejercicio 7: Búsqueda avanzada. Ejercicio 8: búsqueda de imágenes, lugares, libros. Ejercicio 9 Ampliación: Búsquedas en Google con optimizadores de búsqueda... "..", +..., -..., ~..., filetype:..., 2012..2015, cache:..., intitle:...,(...)</p>	

Concreción curricular	
Objetivos generales del área	<p>Desarrolla destrezas básicas en la utilización de fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos. Consolida hábitos de trabajo individual y en equipo.</p>
Contenidos	<p>Selección de información en medios digitales contrastando su veracidad. El navegador web. Tipo de buscadores. Estrategias de filtración en la busca de la información. Páginas seguras. Marcadores o favoritos. Configuración básica del navegador Web. Precauciones en la navegación web.</p>
Criterios / Indicadores de evaluación	<p>BL2.2.2. Utiliza estrategias de filtración en buscadores. BL2.2.3. Adopta conductas de protección en la busca de información en medios digitales. BL2.2.4. Selecciona información de forma contrastada en medios digitales registrarla en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente.</p>
Competencias Clave	CD

Transposición didáctica						Instrumentos de evaluación
Avtividades	Metodologías y procesos cognitivos	Sesiones	Escenarios		Recursos y recogida de material	
			Entorno	Agrupación y colaboración		
Actividad 1	Resolución de ejercicios Comprender Aplicar	8	Aula de Informática	Individual sin colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail	Escala de valoración o Lista de cotejo

Evaluación de los indicadores / Estándares de aprendizaje evaluables			
Indicador	Prueba de evaluación	Instrumento de evaluación	Peso de cada instrumento
BL2.2.2. Utiliza estrategias de filtración en buscadores.	Desempeño a lo largo de la tarea	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%
BL2.2.3. Adopta conductas de protección en la busca de información en medios digitales.	Desempeño a lo largo de la tarea	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%
BL2.2.4. Selecciona información de forma contrastada en medios digitales registrarla en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente.	Desempeño a lo largo de la tarea	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%

UDI 3. Internet y sus servicios

Diseño de la tarea	
ePortfolio de actividades sobre Internet	
Actividad 1: Autoevaluación	
Explicación conceptos básicos internet. Ejercicio 1: Realizar prueba objetiva tipo test autoevaluada con Hot Potatoes a partir de la investigación previa de las preguntas.	
Actividad 2: Uso del correo electrónico. En grupos de 4 o más.	
Ejercicio 1: Crear una lista de contactos llamada 1ºESO donde se añadirá al resto de miembros del grupo. Capturar una pantalla donde se vea que la lista. Ejercicio 2: Crear una etiqueta llamada 1º ESO y dentro de la misma una etiqueta para cada uno de los compañeros del grupo. Capturar una pantalla donde se vea que la jerarquía de etiquetas creada. Ejercicio 3: Enviar a todos los miembros del grupo las imágenes capturadas como ficheros adjuntos y al profesor en Cco. Cada miembro del grupo etiquetará los mensajes recibidos con la etiqueta correspondiente y archivará la conversación. Ejercicio 4: Crear una historia en cadena reenviando un correo entre los miembros del grupo individualmente y el último reenviará el correo a todo el grupo y en Cco al profesor. Ejercicio 5: Capturar una imagen donde se vean todos los correos de la actividad etiquetados y enviarla al profesor. Ejercicio 6: Los miembros del grupo realizarán un trabajo sobre confianza de las fuentes en Internet. Buscar ejemplos de engaños ya sean imágenes o vídeos trucados (fakes), HOAX o noticias en Internet. Ejercicio 7 Ampliación: Salir a la pizarra a contar lo que han encontrado en su trabajo y realizar un debate con el resto de la clase. Nota: EL profesor hará hincapié en la necesidad de contrastar las fuentes antes de comentar o publicar una noticia en las redes sociales.	

Concreción curricular	
Objetivos generales del área	Desarrolla destrezas básicas en la utilización de fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos. Consolida hábitos de trabajo individual y en equipo.
Contenidos	<p>Conceptos básicos de Internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Redes de área local y de área extensa. • Tecnologías de conexión de redes cableadas y sin hilo. • El ancho de banda. • Arquitectura cliente/servidor. • Servicios de Internet: WWW, correo electrónico, videoconferencia, etc. <p>Correo electrónico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Envío, respuesta y reexpedición de mensajes de correo electrónico. • Normas de cortesía en la comunicación. • Contactos. • Adjuntar archivos. • Organización y filtración de mensajes. • Precauciones en la recepción de correos. • Correo no deseado.
Criterios / Indicadores de evaluación	<p>BL2.1.1. Describe los servicios de WWW, correo electrónico, videoconferencia y mensajería instantánea explicando la arquitectura cliente/servidor y otras de sus características, y su finalidad.</p> <p>BL2.1.2. Describe las tecnologías de conexión cableadas y sin hilo, en redes de área local y de área extensa, explicando la anchura de banda y otros de sus características, y su finalidad.</p> <p>BL2.2.1. Busca información en medios digitales como páginas web, blogs, foros, canales de distribución multimedia, diccionarios y enciclopedias en línea, organizándola mediante marcadores.</p> <p>BL2.3.1. Se comunica a través del correo electrónico, enviando, respondiendo, reenviando, organizando y filtrando mensajes, adjuntando archivos y organizando la agenda de contactos.</p> <p>BL2.3.2. Adopta conductas de protección y de cortesía, tomando precauciones en la recepción de correo y eliminando el no deseado.</p> <p>BL2.3.3. Contrasta la credibilidad de los correos recibidos.</p>
Competencias Clave	CD, CMCT, CSC

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	1	Aula de Informática	Individual sin colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail	Prueba Objetiva
Actividad 2	Aprendizaje por grupos Aplicar Analizar Evaluar	5	Aula de Informática	Por grupos con colaboración externa	Equipo Lliurex 16 Servidor LAMP Internet y e-Mail	Escala de valoración, Lista de cotejo o Rúbrica

Evaluación de los indicadores / Estándares de aprendizaje evaluables			
Indicador	Prueba de evaluación	Instrumento de evaluación	Peso de cada instrumento
BL2.1.1. Describe los servicios de WWW, correo electrónico, videoconferencia y mensajería instantánea explicando la arquitectura cliente/servidor y otras de sus características, y su finalidad.	Desempeño a lo largo de la actividad 1	Prueba Objetiva	100%
BL2.1.2. Describe las tecnologías de conexión cableadas y sin hilo, en redes de área local y de área extensa, explicando la anchura de banda y otros de sus características, y su finalidad.	Desempeño a lo largo de la actividad 1	Prueba Objetiva	100%
BL2.2.1. Busca información en medios digitales como páginas web, blogs, foros, canales de distribución multimedia, diccionarios y enciclopedias en línea, organizándola mediante marcadores.	Desempeño a lo largo de la actividad 1	Prueba Objetiva	100%
BL2.3.1. Se comunica a través del correo electrónico, enviando, respondiendo, reenviando, organizando y filtrante mensajes, adjuntando archivos y organizando la agenda de contactos.	Desempeño a lo largo de la actividad 2	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%
BL2.3.2. Adopta conductas de protección y de cortesía, tomando precauciones en la recepción de correo y eliminando el no deseado.	Desempeño a lo largo de la actividad 2	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%
BL2.3.3. Contrasta la credibilidad de los correos recibidos.	Desempeño a lo largo de la actividad 2	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%

UDI 4. Equipos Informáticos

Diseño de la tarea	
ePortfolio de actividades sobre Equipos Informáticos	
Actividad 1: Nociones básicas sobre equipos informáticos	
<p>Ejercicio 1: Identificar diferentes equipos informáticos de uso común e indicar para que se utilizan.</p> <p>Ejercicio 2: Clasificar diferentes componentes comunes a equipos informáticos.</p> <p>Ejercicio 3: El Teclado. Identificación de sus partes y teclas.</p> <p>Ejercicio 4: El Teclado. Ejercicios básicos de mecanografía.</p> <p>Ejercicio 5: Problemas básicos sobre unidades básicas de almacenamiento, velocidad y conversión.</p> <p>Ejercicio 6 Ampliación: Clasificación de dispositivos de almacenamiento haciendo hincapié en su capacidad de almacenamiento y su velocidad de transmisión.</p> <p>Ejercicio 7 Ampliación: Problemas avanzados sobre unidades básicas de almacenamiento, velocidad y conversión.</p>	

Concreción curricular	
Objetivos generales del área	Desarrolla destrezas básicas en la utilización de fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos. Consolida hábitos de trabajo individual y en equipo.
Contenidos	Tipo de equipos informáticos. Elementos funcionales de los equipos. Periféricos y dispositivos de almacenamiento común. Unidades de medida de la capacidad del almacenamiento digital.
Criterios / Indicadores de evaluación	BL1.1.1. Describe los tipo de equipos informáticos en un entorno cotidiano. BL1.1.2. Describe los componentes básicos de los equipos informáticos en un entorno cotidiano. BL1.1.3. Clasifica los componentes básicos de los equipos informáticos en hardware y software. BL1.1.4. Clasifica los componentes básicos Hardware de los equipos informáticos en dispositivos de entrada, de salida, de procesamiento y de almacenamiento. BL1.1.5. Clasifica los dispositivos de almacenamiento de los equipos informáticos según su uso. BL1.1.6. Reconoce los múltiples y submúltiplos de las unidades de medida de la capacidad de almacenamiento de información digital y de velocidad de los componentes Hardware.
Competencias Clave	CD, CMCT

Transposición didáctica						
Actividades	Metodologías y procesos cognitivos	Sesiones	Escenarios		Recursos y recogida de material	Instrumentos de evaluación
			Entorno	Agrupación y colaboración		
Actividad 1	Resolución de ejercicios Comprender Aplicar	6	Aula de Informática	Individual sin colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail	Escala de valoración o Lista de cotejo

Evaluación de los indicadores / Estándares de aprendizaje evaluables			
Indicador	Prueba de evaluación	Instrumento de evaluación	Peso de cada instrumento
BL1.1.1. Describe los tipos de equipos informáticos en un entorno cotidiano.	Desempeño a lo largo de la tarea	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%
BL1.1.2. Describe los componentes básicos de los equipos informáticos en un entorno cotidiano.	Desempeño a lo largo de la tarea	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%
BL1.1.3. Clasifica los componentes básicos de los equipos informáticos en hardware y software.	Desempeño a lo largo de la tarea	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%
BL1.1.4. Clasifica los componentes básicos Hardware de los equipos informáticos en dispositivos de entrada, de salida, de procesamiento y de almacenamiento.	Desempeño a lo largo de la tarea	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%
BL1.1.5. Clasifica los dispositivos de almacenamiento de los equipos informáticos según su uso.	Desempeño a lo largo de la tarea	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%
BL1.1.6. Reconoce los múltiplos y submúltiplos de las unidades de medida de la capacidad de almacenamiento de información digital y de velocidad de los componentes Hardware.	Desempeño a lo largo de la tarea	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%

UDI 5. Sistemas Operativos

Diseño de la tarea	
ePortfolio de ejercicios sobre Gnome y Nautilus	
Actividad 1: Gestión básica del escritorio	
<p>Ejercicio 1: Distinguir elementos en el escritorio. Ejercicio 2: Personalizar escritorio Gnome. Ejercicio 3: Nombre de ficheros y carpetas. Ejercicio 4: Utilizar Nautilus para crear estructura de archivos y escritorios. Ejercicio 5: Utilizar Nautilus para copiar, mover y borrar carpetas y archivos. Ejercicio 6 Ampliación: Organizar con sentido común una estructura de escritorio proporcionada. Ejercicio 7 Ampliación: Personalizar escritorio con Compiz.</p>	

Concreción curricular	
Objetivos generales del área	Desarrolla destrezas básicas en la utilización de fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos. Consolida hábitos de trabajo individual y en equipo.
Contenidos	Sistemas operativos comunes. El escritorio de trabajo del sistema operativo. Personalización del entorno de trabajo. Organización de la información en el almacenamiento secundario. Operaciones básicas con archivos y carpetas.
Criterios / Indicadores de evaluación	BL1.2.1. Organiza la información en almacenamiento secundario por categorías, jerarquías, ubicación, orden cronológico u orden alfabético en el uso de equipos informáticos. BL1.2.2. Personaliza el escritorio, el protector de pantalla y la apariencia de las ventanas del entorno de trabajo del sistema operativo en el uso de equipos informáticos.
Competencias Clave	CD

Transposición didáctica						Instrumentos de evaluación
Avtividades	Metodologías y procesos cognitivos	Sesiones	Escenarios		Recursos y recogida de material	
			Entorno	Agrupación y colaboración		
Actividad 1	Resolución de ejercicios Comprender Aplicar	6	Aula de Informática	Individual sin colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail	Escala de valoración o Lista de cotejo

Evaluación de los indicadores / Estándares de aprendizaje evaluables			
Indicador	Prueba de evaluación	Instrumento de evaluación	Peso de cada instrumento
BL1.2.1. Organiza la información en almacenamiento secundario por categorías, jerarquías, ubicación, orden cronológico u orden alfabético en el uso de equipos informáticos..	Desempeño a lo largo de la tarea	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%
BL1.2.2. Personaliza el escritorio, el protector de pantalla y la apariencia de las ventanas del en torno a trabajo del sistema operativo en el uso de equipos informáticos.	Desempeño a lo largo de la tarea	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%

UDI 6. Informática y Salud

Diseño de la tarea	
sPortfolio actividades sobre riesgos para la salud de las TIC	
Actividad 1: sPortfolio actividades sobre riesgos de salud físicos	
Ejercicio 1: Identificar posturas incorrectas frente al ordenador y comentarlas en clase. Ejercicio 2: Buscar información sobre los principales problemas de salud derivados del uso del ordenador y comentar en clase por que se producen y en que consisten. Ejercicio 3 Ampliación: Trabajo sobre los principales ejercicios de estiramiento y explicarlo en clase.	
Actividad 2: sPortfolio actividades sobre riesgos de salud psicológicos	
Ejercicio 1: Trabajo por grupos sobre riesgos de colgar fotografías e información personal en las redes sociales. Realizando un debate posterior en clase haciendo hincapié en nuestra huella digital en Internet y su uso rastreo por parte de terceros. Ejercicio 2: Trabajo por grupos sobre los Chat, Redes Sociales y You Tube como ladrones de tiempo. Realizando un debate posterior en clase haciendo hincapié en dar prioridad al mundo real sobre el virtual.	

Concreción curricular	
Objetivos generales del área	Desarrolla destrezas básicas en la utilización de fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos. Desarrolla la autonomía y la iniciativa personal y prepara para el ejercicio de la ciudadanía democrática. Consolida hábitos de trabajo individual y en equipo.
Contenidos	Consecuencias del uso prolongado de tecnologías. Aspectos adictivos de los medios digitales. Medidas preventivas para proteger la salud. Ergonomía. Actitud equilibrada hacia el uso tecnológico. Discernir entre mundo virtual y mundo real.
Criterios / Indicadores de evaluación	BL1.3.1. Previene los riesgos para la salud físicos derivados del uso de las TIC aplicando varias recomendaciones ergonómicas. BL1.3.2. Previene los riesgos para la salud psicológicos derivados del uso de las TIC encontrando un equilibrio entre el mundo real y el mundo virtual.
Competencias Clave	CD, SIEE

Transposición didáctica						Instrumentos de evaluación
Actividades	Metodologías y procesos cognitivos	Sesiones	Escenarios		Recursos y recogida de material	
			Entorno	Agrupación y colaboración		
Actividad 1	Resolución de ejercicios Comprender Aplicar	2	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	Resolución de ejercicios Comprender Aplicar	2	Aula de Informática	Individual sin colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail	Escala de valoración o Lista de cotejo

Evaluación de los indicadores / Estándares de aprendizaje evaluables			
Indicador	Prueba de evaluación	Instrumento de evaluación	Peso de cada instrumento
BL1.3.1. Previene los riesgos para la salud físicos derivados del uso de las TIC aplicando varias recomendaciones ergonómicas.	Desempeño a lo largo de la actividad 1	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%
BL1.3.2. Previene los riesgos para la salud psicológicos derivados del uso de las TIC encontrando un equilibrio entre el mundo real y el mundo virtual.	Desempeño a lo largo de la actividad 2	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%

UDI 7. Introducción a la programación

Diseño de la tarea	
Curso acelerado de 20 horas de Code.org para nivel K-8	
Actividad 1: Curso acelerado de 20 horas de Code.org para nivel K-8	
<p>Ejercicio 1: Introducción al Arte de las Ciencias de la Computación (Ejercicio sin ordenador) Ejercicio 2: El laberinto (Ejercicio con ordenador e Internet) Ejercicio 3: Pensamiento computacional (Ejercicio sin ordenador) Ejercicio 4: Programación de hoja cuadrículada (Ejercicio sin ordenador) Ejercicio 5: El artista (Ejercicio con ordenador e Internet) Ejercicio 6: Algoritmos (Ejercicio sin ordenador) Ejercicio 7: El artista (Ejercicio con ordenador e Internet) Ejercicio 8: Funciones (Ejercicio sin ordenador) Ejercicio 9: El granjero (Ejercicio con ordenador e Internet) Ejercicio 10: Condicionales (Ejercicio sin ordenador) Ejercicio 11: El artista (Ejercicio con ordenador e Internet) Ejercicio 12: Escribir canciones (Ejercicio sin ordenador) Ejercicio 13: El granjero (Ejercicio con ordenador e Internet) Ejercicio 14: Liberación abstracta (Ejercicio sin ordenador) Ejercicio 15: El artista (Ejercicio con ordenador e Internet) Ejercicio 16: Programación bajo presión (Ejercicio sin ordenador) Ejercicio 17: El granjero (Ejercicio con ordenador e Internet) Ejercicio 18: Internet (Ejercicio sin ordenador) Ejercicio 19 Ampliación: El artista (Ejercicio con ordenador e Internet) Ejercicio 20 Ampliación: Cierre (Ejercicio sin ordenador)</p>	

Concreción curricular	
Objetivos generales del área	<p>Desarrolla destrezas básicas en la utilización de fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos. Consolida hábitos de trabajo individual y en equipo. Utiliza la expresión artística a través de medios digitales.</p>
Contenidos	<p>Elaboración guiada de programas sencillos a través de de portales web de aprendizaje Composición de las estructuras básica y encajonamiento de bloques. Programación de gráficos, animaciones y juegos sencillos.</p>
Criterios / Indicadores de evaluación	<p>BL4.1.1. Crea aplicaciones sencillas, como animaciones o videojuegos, utilizando un entorno para el aprendizaje de la programación y siguiendo una estrategia guiada.</p>
Competencias Clave	<p>CD, SIEE</p>

Transposición didáctica						Instrumentos de evaluación
Avtividades	Metodologías y procesos cognitivos	Sesiones	Escenarios		Recursos y recogida de material	
			Entorno	Agrupación y colaboración		
Actividad 1	Resolución de ejercicios Comprender Aplicar	20	Aula de Informática	Individual sin colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail	Escala de valoración o Rúbrica

Evaluación de los indicadores / Estándares de aprendizaje evaluables			
Indicador	Prueba de evaluación	Instrumento de evaluación	Peso de cada instrumento
BL4.1.1. Crea aplicaciones sencillas, como animaciones o videojuegos, utilizando un entorno para el aprendizaje de la programación y siguiendo una estrategia guiada.	Desempeño a lo largo de la actividad	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%

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 2 horas semanales a lo largo de 35 semanas, esto hace un total de 70 horas que se distribuirán bajo la siguiente propuesta:

Evaluación	Unidades	Horas
1ª (12 Sem)	UDI 1. Elaboración de documentos.	20
	UDI 2. Navegadores y búsquedas en Internet.	8
2ª (11 Sem)	UDI 3. Internet y sus servicios.	6
	UDI 4. Equipos Informáticos.	6
	UDI 5. Sistemas Operativos.	6
	UDI 6. Informática y Salud.	4
2ª (10 Sem)	UDI 7. Introducción a la programación.	20
Total:		70

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 las 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. Describir los tipos de equipos informáticos y sus componentes básicos en un entorno cotidiano y clasificarlos según su funcionalidad.

BL1.2. Organizar la información en almacenamiento secundario siguiendo diferentes criterios y personalizar el entorno de trabajo del sistema operativo en el uso de equipos informáticos.

BL1.3. Prevenir los riesgos para la salud físicos y psicológicos derivados del uso de las TIC, aplicando varias recomendaciones ergonómicas y encontrando un equilibrio entre el mundo real y el mundo virtual.

BL2.1. Describir los servicios más comunes de Internet y las tecnologías de conexión en redes de área local y de área extensa, explicando sus características y su finalidad.

BL2.2. Buscar y seleccionar información de forma contrastada en medios digitales como páginas web, blogs, foros, canales de distribución multimedia, diccionarios y enciclopedias en línea, utilizando estrategias de filtración en buscadores, adoptando conductas de protección y registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente.

BL2.3. Comunicarse a través del correo electrónico, adoptando conductas de protección y de cortesía, y contrastando su credibilidad.

BL3.1. Crear documentos con estructura y estilo adecuados a su fin, planificando el proceso, sintetizando la información seleccionada de medios digitales, formateando el contenido y insertando elementos gráficos en un procesador de textos.

BL4.1. Crear aplicaciones sencillas, como son animaciones o videojuegos, utilizando un entorno para el aprendizaje de la programación y siguiendo una estrategia guiada.

BL5.1. 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 sus conocimientos y la realización de tareas de aprendizaje.

BL5.2. Expresar oralmente textos previamente 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 sus conocimientos con un lenguaje no discriminatorio.

BL5.3. 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 utilizando un lenguaje no discriminatorio.

BL5.4. 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.

BL5.5. Leer textos de formatos diversos y presentados en apoyo 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.

BL5.6. 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 sus conocimientos con un lenguaje no discriminatorio.

BL5.7. 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 sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.

BL5.8. Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas.

BL5.9. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, haciendo una previsión de recursos y tiempo ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.

BL5.10. Reconocer los estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del nivel educativo e identificar los conocimientos, habilidades y competencias que piden para relacionarlas con sus fortalezas y preferencias.

BL5.11. Participar en equipos de trabajo para conseguir metas comunes asumiendo varios roles con eficacia y responsabilidad, dar apoyo a compañeros y compañeras demostrando empatía y reconociendo sus aportaciones y utilizar el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias.

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:
 - Rúbricas 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	UDI 6	UDI 7	
BL1.1.1. Describe los tipos de equipos informáticos en un entorno cotidiano.								2,38
BL1.1.2. Describe los componentes básicos de los equipos informáticos en un entorno cotidiano.								2,38
BL1.1.3. Clasifica los componentes básicos de los equipos informáticos en hardware y software.								2,38
BL1.1.4. Clasifica los componentes básicos Hardware de los equipos informáticos en dispositivos de entrada, de salida, de procesamiento y de almacenamiento.								2,38
BL1.1.5. Clasifica los dispositivos de almacenamiento de los equipos informáticos según su uso.								2,38
BL1.1.6. Reconoce los múltiplos y submúltiplos de las unidades de medida de la capacidad de almacenamiento de información digital y de velocidad de los componentes Hardware.								2,38
BL1.2.1. Organiza la información en almacenamiento secundario por categorías, jerarquías, ubicación, orden cronológico u orden alfabético en el uso de equipos informáticos.								7,14
BL1.2.2. Personaliza el escritorio, el protector de pantalla y la apariencia de las ventanas del entorno de trabajo del sistema operativo en el uso de equipos informáticos.								7,14
BL1.3.1. Previene los riesgos para la salud físicos derivados del uso de las TIC aplicando varias recomendaciones ergonómicas.								7,14
BL1.3.2. Previene los riesgos para la salud psicológicos derivados del uso de las TIC encontrando un equilibrio entre el mundo real y el mundo virtual.								7,14
BL2.1.1. Describe los servicios de WWW, correo electrónico, videoconferencia y mensajería instantánea explicando la arquitectura cliente/servidor y otras de sus características, y su finalidad.								2,38
BL2.1.2. Describe las tecnologías de conexión cableadas y sin hilo, en redes de área local y de área extensa, explicando la anchura de banda y otras de sus características, y su finalidad.								2,38
BL2.2.1. Busca información en medios digitales como páginas web, blogs, foros, canales de distribución multimedia, diccionarios y enciclopedias en línea, organizándola mediante marcadores.								2,38
BL2.2.2. Utiliza estrategias de filtración en buscadores.								4,76
BL2.2.3. Adopta conductas de protección en la busca de información en medios digitales.								4,76

Perfil del área								
Indicadores o estándares de aprendizaje evaluados durante todo el curso	Unidades Didácticas							Porcentaje sobre
	UDI 1	UDI 2	UDI 3	UDI 4	UDI 5	UDI 6	UDI 7	
BL2.2.4. Selecciona información de forma contrastada en medios digitales registrarla en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente.								4,76
BL2.3.1. Se comunica a través del correo electrónico, enviando, respondiendo, reenviando, organizando y filtrando mensajes, adjuntando archivos y organizando la agenda de contactos.								2,38
BL2.3.2. Adopta conductas de protección y de cortesía, tomando precauciones en la recepción de correo y eliminando el no deseado.								2,38
BL2.3.3. Contrasta la credibilidad de los correos recibidos.								2,38
BL3.1.1. Planifica el proceso de creación de documentos en un procesador de textos.								2,86
BL3.1.2. Crea documentos con estructura y estilo adecuados a su fin en un procesador de textos, realizando la corrección ortográfica y gramatical, utilizando guías de estilo, adoptando estándares de publicación y seleccionando los derechos de autor.								2,86
BL3.1.3. Sintetiza la información seleccionada de medios digitales en la creación de documentos en un procesador de textos, citando las fuentes de los objetos utilizados y las fuentes de que obtiene información.								2,86
BL3.1.4. Formatea el contenido de documentos creados en un procesador de textos.								2,86
BL3.1.5. Inserta imágenes en documentos creados en un procesador de textos descargándolas previamente en varios formatos y realizando operaciones sencillas de edición.								2,86
BL4.1.1. Crea aplicaciones sencillas, como animaciones o videojuegos, utilizando un entorno para el aprendizaje de la programación y siguiendo una estrategia guiada.								14,29
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:

- UDI 1. Elaboración de documentos.
- UDI 2. Navegadores y búsquedas en Internet.
- UDI 3. Internet y sus servicios.
- UDI 4. Equipos Informáticos.
- UDI 5. Sistemas Operativos.
- UDI 6. Informática y Salud.
- UDI 7. Introducción a la 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:**
20% 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.

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.

Recuperación pendientes

Se aplicarán los criterios de recuperación aprobados por del departamento y ratificados en COCOPE los cuales son por el siguiente:

1. Si el alumno está cursando la optativa en el curso actual, superará la materia pendiente si aprueba las dos primeras evaluaciones de la pendiente en el curso actual.
2. Si el alumno está cursando la optativa en el curso actual, superará la materia pendiente si, a juicio del profesor de la materia del curso en que se encuentra matriculado, ha superado los objetivos de la materia pendiente.
3. Superando una tarea final del temario de la asignatura pendiente. El alumno deberá realizar una tarea de recuperación que podrá incluir todos los elementos que el profesor estime oportunos para evaluar las competencias clave que el alumno no alcanzó en ese nivel. La tarea calificará de 0 a 10 y será entregada con al menos un mes de antelación

antes de la fecha designada para su recuperación en el calendario unificado de pendientes.

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.

Dep. Informática
IES Lloixa
Sant Joan d'Alacant

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.

Alumnos con adaptaciones curriculares individuales significativas (ACIS)

En aquellos casos en que el alumnos precise de ACIS en todas las materias. De acuerdo al informe del Departamento de Orientación se realizará un documento donde se actualizarán objetivos, contenidos y criterios de evaluación reforzando aquellos aspectos instrumentales y transversales básicos. Dicho documento se entregará a final del curso al Departamento de Orientación indicando el grado de consecución de las competencias trabajadas. Siendo su calificación de acuerdo al grado de consecución de los mismos según este documento..

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.