

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Departamento: Informática

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

Asignatura: Informática

Curso: 3º

Nº horas/sem.: 2

Profesores: Loli Valero Martínez, Amador Belmonte Murcia, Rafael Gil Andrés y Diego Mira Pastor

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: Organización, diseño y producción de información digital.....	7
Bloque 2: Aprendizaje en la red.....	8
Bloque 3: Programación.....	9
Bloque 4: Elementos transversales a la asignatura.....	10
Unidades Didácticas.....	12
Organización de las unidades didácticas.....	12
Distribución Temporal de las unidades didácticas.....	20
Metodología y Orientaciones didácticas.....	21
Metodología general y específica.....	21
Recursos didácticos y organizativos.....	21
Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje.....	22
Actividades complementarias.....	22
Evaluación del alumnado.....	23
Criterios de evaluación.....	23
Instrumentos de evaluación.....	25
Evaluación del área y de las competencias.....	26
Criterios de calificación.....	27
Actividades de refuerzo y ampliación.....	29
Medidas de atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo o con necesidad de compensación educativa.....	30
Alumnado con adaptaciones curriculares de acceso al currículo.....	30
Alumnos con adaptaciones curriculares individuales significativas (ACIS).....	30
Alumnos pertenecientes al PMAR.....	30
Alumnado con informes sobre algún trastorno diagnosticado por la USMIJ.....	30
Alumnado de altas capacidades.....	30
Elementos transversales.....	31

Fomento de la lectura y la comprensión lectora.....	31
Fomento de la expresión oral y escrita.....	31
Comunicación audiovisual y TICS.....	31
Emprendimiento.....	31
Educación cívica y constitucional.....	31
Evaluación de la práctica docente e indicadores de éxito.....	32
Indicadores de éxito.....	32
Instrumentos de recogida de datos.....	32
Medidas y plan de mejora.....	32

Dep. Informática
IES Lloixa
Sant Joan d'Alacant

Introducción

Informática 3º 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 au donde se impartirán las enseñanzas de esta materia.

Cabe destacar que el alumnado que cursa la optativa de informática en 3º de la ESO, no ha cursado previamente ningún tipo de optativa de informática en el curso anterior.

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 18525 a la 18527. Los contenidos para el área en tercer curso son:

Bloque 1: Organización, diseño y producción de información digital

Planificación, individual o de forma cooperativa, en la elaboración de producciones audiovisuales digitales.

- Elaboración del guión de la producción.
- Selección de contenidos audiovisuales en medios digitales.
- Captura y descarga de fotografías, audio y vídeo digital.
- Síntesis del contenido de la producción de forma individual o cooperativa, organizando el guión de forma estructurada con coherencia y cohesión, y desarrollando el contenido con actitud crítica.

El audio digital.

- Propiedades del audio digital. Formatos y códecs de audio. Conversión entre formatos de audio.

Edición de audio.

- Uso de herramientas de reproducción, control, edición y mezcla de pistas de audio.
- Aplicación de efectos.
- Trabajo con proyectos y generación del audio en distintos formatos.

El vídeo digital.

- Propiedades del vídeo digital. Formatos y códecs de vídeo.

Edición de vídeo digital.

- Conversión entre formatos de vídeo.
- Importación de vídeo a un proyecto. Inserción de títulos en la película. Aplicación de efectos en los clips. Inserción y configuración de clips de imágenes y de pistas de audio.
- Operaciones con los clips y las pistas de audio: división, unión, recorte, desplazamiento, etc.
- Trabajo con proyectos y generación de la película en distintos formatos. Elección del formato y de la resolución en función del uso al que va destinado la película.
- Hábitos y conductas para citar las fuentes de los objetos no propios utilizados en la producción audiovisual.

Bloque 2: Aprendizaje en la red

Aprendizaje a lo largo de la vida

- Aprendizaje formal e informal.
- Entornos Personales de Aprendizaje.
- Redes Personales de Aprendizaje.

Fuentes de contenido

- Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado.
- Selección de la información de Internet a través de buscadores web, el rastreo de fuentes de contenidos y la actividad en las redes sociales.
- Sindicación RSS.
- Lector de fuentes RSS.
- Métodos para buscar, seguir y organizar la actividad en las redes sociales.

Organización de la información en servicios de la Web

- Marcadores sociales y almacenamiento en la red.
- Clasificación por taxonomía y por folcsonomía.

Compartir conocimientos

- Producción de contenidos de forma cooperativa en servicios de la web como una wiki o un procesador de textos cooperativo. Integración de elementos gráficos, sonoros y de vídeo.
- El correo electrónico.
- Métodos para compartir conocimientos y enlaces a contenidos en redes sociales.
- Hábitos y conductas para el debate crítico sobre conocimientos a través del correo electrónico y las redes sociales.
- Hábitos y conductas para filtrar la fuente de información más completa y compartirla con personas con los mismos intereses.

Bloque 3: Programación

Lenguajes de programación

- Concepto, funcionalidad y tipos de lenguajes.

Derechos de autor en las aplicaciones

- Tipos de software: el software libre y el software propietario.
- Licencias de software.

Programación de aplicaciones para dispositivos móviles

- Videojuegos, comunicación, captura y edición de fotografías, integración de elementos multimedia.
- Familiarización con el entorno de trabajo.
- Diseño de la interfaz de usuario.
- Inserción, configuración y distribución en pantalla de los componentes de la interfaz de usuario de la aplicación.
- Estructuras de control del flujo de la aplicación: condicionales, bucles y funciones.
- Definición y uso de variables.
- Uso de componentes multimedia. Integración de imágenes, audio y vídeo propios, creados o modificados mediante el software de edición correspondiente.
- Gestión de la comunicación: llamadas, mensajes, GPS, etc.
- Operaciones matemáticas y de cadenas de texto.
- Descomposición de problemas de mayor complejidad en módulos más sencillos. Funciones.
- Gestión de interfaces de la aplicación.
- Realización de proyectos de diferentes niveles de dificultad de forma individual o cooperativamente.
- Ejecución de la aplicación en dispositivos móviles o en emuladores.
- Descarga e instalación de la aplicación en el dispositivo.
- La distribución de aplicaciones para dispositivos móviles.
- Evaluación de proyectos de otros compañeros.

Bloque 4: 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, 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.
- Formatos 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 búsqueda y selección de la información

- Procedimientos de síntesis de la información.
- Procedimientos de presentación de contenidos.
- Procedimientos de cita y paráfrasis. Bibliografía y Webgrafía.

Iniciativa e innovación

- Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades.
- Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de auto-motivación. Resiliencia, superar obstáculos y fracasos.

- Perseverancia, flexibilidad.

Pensamiento alternativo.

- Sentido crítico.
- Pensamiento medios-fin.

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

Estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del área.

Autoconocimiento de aptitudes e intereses.

Proceso estructurado de toma de decisiones.

Responsabilidad y eficacia en la resolución de tareas.

Trabajo en grupo

- 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. Aprendizaje En La Red

Diseño de la tarea	
Crear una un entorno personal de aprendizaje y hacer una Wiki	
Actividad 1: Creación de entorno personal de aprendizaje (PLE).	
<p>Ejercicio 1: Crearse una cuenta de Gmail y de WikiSpaces y unirse a la Wiki creada para el grupo. Ejercicio 2: Cómo crear una etiqueta o tema y un artículo dentro del tema. Ejercicio 3: Hacer una modificación en el artículo de un compañero y comprobar las revisiones. Ejercicio 4: Participa en una discusión de un artículo. Ejercicio 5: Entrar en Feedly con la cuenta de GMail y syndica los contenidos de los Wiki creados por tus compañeros, así como otras fuentes de matemáticas o lengua (YouTube, Foros, Tumbri, Otros Blog, etc). Usar Feedly en el Smartphone y añadirlo como aplicación de Chrome. Ejercicio 6 Ampliación: Crea un artículo en la Wiki donde se explique que es un PLE y lo realizado en los ejercicios anteriores.</p>	
Actividad 2: Proyecto de una Wiki del grupo.	
<p>Ejercicio 1: Se gestionarán por grupos etiquetas para las diferentes asignaturas, creando artículos sobre los temas tratados en las mismas. Además de las aportaciones propias vistas en clase. Se incluirán podrán incluir contenidos interesantes de terceros enlazándolos.</p>	

Concreción curricular	
Objetivos generales del área	Seleccionar información en la web, siguiendo fuentes de contenidos y la actividad de las redes sociales. Producir contenidos de forma cooperativa usando servicios en la red. Compartir conocimientos y contenidos debatiendo a través del correo electrónico y las redes sociales para aprender cooperando.
Contenidos	Buscadores web y sus herramientas de filtrado. Sindicación y lectura de fuentes RSS. Organización y clasificación de la información. El correo electrónico. Métodos para compartir conocimientos. Trabajo cooperativo. Entornos Personales de Aprendizaje. Hábitos y conductas para el debate crítico sobre conocimientos a través de Internet.
Criterios / Indicadores de evaluación	BL2.1.1 Aprende seleccionando información en la web, siguiendo fuentes de contenidos y la actividad de las redes sociales. BL2.1.2 Construye cooperativamente contenidos de aprendizaje usando servicios de la red. BL2.1.3 Comparte conocimientos y contenidos debatiendo a través del correo electrónico y las redes sociales para aprender de forma cooperativa en Internet.
Competencias Clave	CD, CSC, CAA, SIEE, CCLI

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
Actividad 2	Aprendizaje por proyectos Aplicar Analizar Evaluar Crear	2	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
BL2.1.1 Aprende seleccionando información en la web, siguiendo fuentes de contenidos y la actividad de las redes sociales.	Desempeño a lo largo de las actividades	Escala de valoración o Lista de cotejo	100%
BL2.1.2 Construye cooperativamente contenidos de aprendizaje usando servicios de la red.	Desempeño en el proyecto de la tarea	Rúbrica	100%
BL2.1.3 Comparte conocimientos y contenidos debatiendo a través del correo electrónico y las redes sociales para aprender de forma cooperativa en Internet.	Desempeño en el proyecto de la tarea	Rúbrica	100%

UDI2. Sonido Digital

Diseño de la tarea	
Crear un e-portfolio de actividades de edición de audio	
Actividad 1: Introducción y principios del audio digital	
Explicación principios básicos de audio digital, conceptos, definiciones y códecs. Ejercicio 1: Realizar prueba objetiva tipo test autoevaluada con Hot Potatoes a partir de la investigación previa de las preguntas.	
Actividad 2: Introducción a la edición de audio con Audacity	
Ejercicio 1: Eliminar ruido de una pista de audio exportando el resultado a diferentes pistas de audio. Ejercicio 2: Hacer un efecto Doppler del canal izquierdo al derecho en una pista estéreo editando la envolvente y aplicando un efecto de cambio de velocidad. Ejercicio 3: Hacer una composición multipista sincronizando pistas de audio en el tiempo, editando y aplicando diferentes efectos de amplificación, cambio de velocidad, repetición, aparecer y desvanecer. Ejercicio 4 Ampliación: Buscar recursos de sonido en Internet.	
Actividad 3: Crear una composición de audio en grupos de 2 o 3 personas	
Ejercicio 1: Hacer un guión de algún tipo de programa de radio donde los protagonistas se den la alternativa (Retransmisión deportiva, Radio novela, Tertulia, etc.) El guión incluirá un par de cortes publicitarios a mitad del programa, un tema de fondo de audio que sonará durante toda la retransmisión y algún efecto sonoro durante la misma. Ejercicio 2: Buscar el audio para la retransmisión, los anuncios y los efectos en diferentes fuentes de recursos respetando los derechos de autor. Ejercicio 3: Realizar la grabación del programa, sincronizando las pistas, adecuando el volumen de las mismas para que suene como un único producto homogéneo. Guardar el proyecto y exportar el audio final a mp3.	

Concreción curricular	
Objetivos generales del área	Se pretende que el alumno sea capaz de crear contenidos audiovisuales planificando el proceso de elaboración y utilizando aplicaciones informáticas que permitan la captura, la manipulación y la integración de información para la realización de tareas en diversos contextos.
Contenidos	Selección de contenidos audiovisuales en medios digitales. Captura y descarga de fotografías, audio y vídeo digital. Elaboración del guión de la producción. Síntesis del contenido de la producción de forma individual o cooperativa, organizando el guión de forma estructurada con coherencia y cohesión, y desarrollando el contenido con actitud crítica. Propiedades del audio digital. Formatos y códecs de audio. Conversión entre formatos de audio. Uso de herramientas de reproducción, control, edición y mezcla de pistas de audio. Aplicación de efectos. Trabajo con proyectos y generación del audio en distintos formatos.
Criterios / Indicadores de evaluación	BL1.1.1 Planifica el proceso de elaboración de contenidos audiovisuales. BL1.1.2 Crea contenidos de audio digital en distintos formatos utilizando aplicaciones informáticas que permiten la captura, la manipulación y la integración de información.
Competencias Clave	CD, CEC, CAA, SIEE, CCLI, CSC

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	4	Aula de Informática	Individual con colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail	Prueba objetiva
Actividad 2	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
Actividad 3	Aprendizaje por proyectos Aplicar Analizar Evaluar Crear	6	Aula de Informática	Por grupos sin colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset 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
BL1.1.2 Crea contenidos de audio digital en distintos formatos utilizando aplicaciones informáticas que permiten la captura, la manipulación y la integración de información.	Desempeño a lo largo de las actividades	Escala de valoración o Lista de cotejo	60%
	Proyecto final audio en grupos	Rúbrica	30%
	Prueba tipo test sobre audio digital, formatos y códecs.	Prueba objetiva	10%
BL1.1.1 Planifica el proceso de elaboración de contenidos audiovisuales.	Desempeño en los proyectos	Escala de valoración	100%

UDI3. Vídeo Digital

Diseño de la tarea	
Crear un e-portfolio de actividades de edición de vídeo	
Actividad 1: Introducción y principios del vídeo digital	
Explicación principios básicos de vídeo digital, conceptos, definiciones y códecs. Ejercicio 1: Realizar prueba objetiva tipo test autoevaluada con Hot Potatoes a partir de la investigación previa de las preguntas.	
Actividad 2: Introducción a la edición de video con OpenShot	
Ejercicio 1: Crear proyecto de OpenShot teniendo en cuenta relación de aspecto, resolución y fps y realizar una simple edición de clips de vídeo. Ejercicio 2: Hacer la cuenta atrás de Universal Pictures insertando rótulos, transiciones y efectos. Generando un clip de vídeo con contenedores mp4 y avi. Ejercicio 3: Transformar imágenes en jpg a 16:9 Ejercicio 4: Incluir esas imágenes en una presentación con clips de vídeo, transiciones, efectos, audio, rótulos y créditos. Ejercicio 5: Generar subtítulos srt en inglés y castellano para un clip y encapsularlos en un contenedor mkv. Ejercicio 6 Ampliación: Cambiar el audio a un clip de vídeo.	
Actividad 3: Crear una composición multimedia (vídeo, audio) en grupos de 2 o 3 personas. Se plantearán dos proyectos posibles:	
Ejercicio 1 Opción 1: <ul style="list-style-type: none"> • Extraer o bajar de YouTube una escena de 3 o 4 minutos de película. • Hacer un guión para hacer un nuevo diálogo teniendo en cuenta los diálogos originales que se bajarán de subscene. • Hacer el doblaje del el clip manteniendo los efectos de sonido originales y añadiendo alguno nuevo. Ejercicio 1 Opción 2: <ul style="list-style-type: none"> • Extraer o bajar de YouTube 1 minuto de una canción que nos guste. • Hacer un Story Board de como vamos a crear el Stop Motion de la letra de la canción. • Prepara con tus compañeros en casa o en la calle las imágenes para el Stop Motion procurando usar un trípode. • Monta el clase el resultado final. 	

Concreción curricular	
Objetivos generales del área	Se pretende que el alumno sea capaz de crear contenidos audiovisuales planificando el proceso de elaboración y utilizando aplicaciones informáticas que permitan la captura, la manipulación y la integración de información para la realización de tareas en diversos contextos.
Contenidos	Repaso relaciones de aspecto y paso de imágenes digitales a 16:9 Conversión entre formatos de vídeo. Importación de vídeo a un proyecto. Inserción de títulos en la película. Aplicación de efectos en los clips Inserción y configuración de clips de imágenes y de pistas de audio. Operaciones con los clips y las pistas de audio: división, unión, recorte, desplazamiento, etc. Trabajo con proyectos y generación de la película en distintos formatos. Elección del formato y de la resolución en función del uso al que va destinado la película. Licenciamiento Creative Commons y creación de créditos.
Criterios / Indicadores de evaluación	BL1.1.1 Planifica el proceso de elaboración de contenidos audiovisuales. BL1.1.3 Crea contenidos de vídeo digital en distintos formatos utilizando aplicaciones informáticas que permiten la captura, manipulación e integración de información para la realización de tareas en varios contextos.
Competencias Clave	CD, CEC, CAA, SIEE, CCLI, CSC

Transposición didáctica						Instrumentos de evaluación
Actividades	Metodologías y procesos cognitivos	Sesiones	Escenarios		Recursos y recogida de material	
			Entorno	Agrupación y colaboración		
Actividad 1	Lección magistral Investigación Autoevaluación Recordar Comprender	3	Aula de Informática	Individual con colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail	Prueba objetiva
Actividad 2	Resolución de ejercicios Comprender Aplicar	9	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 3	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
BL1.1.3 Crea contenidos de vídeo digital en distintos formatos utilizando aplicaciones informáticas que permiten la captura, manipulación e integración de información para la realización de tareas en varios contextos.	Desempeño a lo largo de las actividades	Escala de valoración o Lista de cotejo	60%
	Proyecto final vídeo en grupos	Rúbrica	30%
	Prueba tipo test sobre vídeo digital, formatos y códecs.	Prueba objetiva	10%
BL1.1.1 Planifica el proceso de elaboración de contenidos audiovisuales.	Desempeño en los proyectos	Escala de valoración	100%

UDI 4. Programación De Dispositivos Móviles

Diseño de la tarea	
Crear un e-portfolio de actividades básicas de programación para móviles	
Actividad 1: Introducción-recordatorio lenguajes de programación y licencias de software.	
Explicación principios básicos lenguajes de programación y licencias de software. Ejercicio 1: Realizar prueba objetiva tipo test autoevaluada con Hot Potatoes a partir de la investigación previa de las preguntas.	
Actividad 2: Introducción a la creación de aplicaciones móviles con Applinventor.	
Ejercicio 1: Entrada y salida de datos a través del interfaz gráfico. Eventos. Ejercicio 2: Variables y operadores. Ejercicio 3: Estructuras de control y funciones. Ejercicio 4: Gestión multimedia básica imágenes, vídeos y sonido. Ejercicio 5 Ampliación: Gestión multimedia avanzada lienzo, pintar y sprites. Ejercicio 6 Ampliación: Gestión de funcionalidades del dispositivo.	
Actividad 3: Proyecto aplicación móvil multimedia a realizar en grupos de 2 o 3 personas. Se plantearán tres proyectos posibles:	
Ejercicio 1 Opción 1: <ul style="list-style-type: none"> • Test con diferentes pantallas donde dependiendo de las respuestas del usuario tomará un camino u otro llegando a diferentes resultados como por ejemplo una aventura gráfica, un test de personalidad, etc. • Planificación de la aventura: Pantallas, Finales, Grafo con los diferentes caminos, Sprites, Diálogos etc. Ejercicio 1 Opción 2: <ul style="list-style-type: none"> • Calculadora matemática para ecuaciones de 2º grado donde representaremos la curva si esta tiene solución. Ejercicio 1 Opción 3: <ul style="list-style-type: none"> • Propuesta propia de dificultad similar o adaptada al grupo que la propone. 	

Concreción curricular	
Objetivos generales del área	Se pretende que el cree aplicaciones de nivel creciente de dificultad de forma individual o cooperativa, utilizando para ello un entorno de programación para dispositivos móviles donde planificará, supervisará y evaluará el proceso.
Contenidos	Concepto, funcionalidad y tipos de lenguajes. Tipos de software: el software libre y el software propietario. Programación de aplicaciones para dispositivos móviles con Applinventor. Definición y uso de variables. Operaciones matemáticas y de cadenas de texto. Estructuras de control del flujo de la aplicación: condicionales, bucles y funciones. Descomposición de problemas de mayor complejidad en módulos más sencillos. Funciones. Diseño, creación y gestión de interfaces de la aplicación. Uso de componentes multimedia. Gestión de funcionalidades del dispositivo. Ejecución de la aplicación en dispositivos móviles o en emuladores. Descarga e instalación de la aplicación en el dispositivo.
Criterios / Indicadores de evaluación	BL3.1.1 Crea aplicaciones de nivel creciente de dificultad de forma individual o cooperativa utilizando para ello un entorno de programación para dispositivos móviles. BL3.1.2 Planifica, supervisa y evalúa el proceso de creación de aplicaciones.
Competencias Clave	CD, CAA, SIEE, CCLI, CSC

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 Recordar Comprender	3	Aula de Informática	Individual con colaboración externa	Equipo Lliurex 16 + Headset Servidor LAMP Internet y e-Mail	Prueba objetiva
Actividad 2	Resolución de ejercicios Comprender Aplicar	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 3	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 Crea aplicaciones de nivel creciente de dificultad de forma individual o cooperativa utilizando para ello un entorno de programación para dispositivos móviles.	Desempeño a lo largo de las actividades	Escala de valoración o Lista de cotejo	60%
	Proyecto final vídeo en grupos	Rúbrica	30%
	Prueba tipo test sobre lenguajes de programación y licencias de software.	Prueba objetiva	10%
BL3.1.2 Planifica, supervisa y evalúa el proceso de creación de aplicaciones.	Desempeño en los proyectos	Escala de valoración	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)	UDI1. Aprendizaje En La Red	10
	UDI2. Sonido Digital	18
2ª (11 Sem)	UDI3. Vídeo Digital	18
	UDI4. Programación De Dispositivos Móviles	4
2ª (10 Sem)	UDI4. Programación De Dispositivos Móviles	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 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 los 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. Crear distintos tipo de imágenes utilizando aplicaciones informáticas que permitan la manipulación de información para la realización de tareas en varios contextos.

BL2.1. Seleccionar información en la web, del rastreo en fuentes de contenidos y en la actividad de las redes sociales, producir cooperativamente contenidos en servicios de la red y compartir conocimientos y contenidos debatiendo a través del correo electrónico y las redes sociales para aprender cooperativamente a través de la red.

BL3.1. Crear aplicaciones de creciente nivel de dificultad y de forma individual o cooperativa utilizando un en torno a programación para dispositivos móviles y planificando, supervisando y evaluando el proceso.

BL4.1. 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.

BL4.2. 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.

BL4.3. 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.

BL4.4. 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.

BL4.5. 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.

BL4.6. 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.

BL4.7. 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.

BL4.8. 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.

BL4.9. 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.

BL4.10. 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 su desarrollo y compararlas con sus propias aptitudes e intereses para generar alternativas ante la presa de decisiones vocacional.

BL4.11. 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.

Dep. Informática
IES Lloixa
Sant Joan d'Alacant

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	
BL2.1.1 Aprende seleccionando información en la web, siguiendo fuentes de contenidos y la actividad de las redes sociales.					8
BL2.1.2 Construye cooperativamente contenidos de aprendizaje usando servicios de la red.					8
BL2.1.3 Comparte conocimientos y contenidos debatiendo a través del correo electrónico y las redes sociales para aprender de forma cooperativa en Internet.					8
BL1.1.2 Crea contenidos de audio digital en distintos formatos utilizando aplicaciones informáticas que permiten la captura, la manipulación y la integración de información.					12,5
BL1.1.3 Crea contenidos de vídeo digital en distintos formatos utilizando aplicaciones informáticas que permiten la captura, manipulación e integración de información para la realización de tareas en varios contextos.					12,5
BL1.1.1 Planifica el proceso de elaboración de contenidos audiovisuales.					26
BL3.1.1 Crea aplicaciones de nivel creciente de dificultad de forma individual o cooperativa utilizando para ello un entorno de programación para dispositivos móviles.					12,5
BL3.1.2 Planifica, supervisa y evalúa el proceso de creación de aplicaciones.					12,5
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. Aprendizaje En La Red
- UDI2. Sonido Digital
- UDI3. Vídeo Digital
- UDI4. Programación De Dispositivos Móviles

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.

Alumnos pertenecientes al PMAR

Si se impartiera informática como materia optativa de 3º de ESO a alguna agrupación entera de PMAR se tendrá especial consideración a la hora de evaluar la adquisición de las competencias básicas reforzando sobre todo la tarea práctica en lugar de realizar pruebas objetivas. Además se modificarán los criterios anteriormente descritos para calificar los bloques de materia de la siguiente forma:

- **Nota de clase:** 25% de la nota del bloque.
- **Nota de actividades prácticas:** 75% de la nota del bloque.

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.