



PROGRAMACIÓN DIDACTICA
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y
TECNOLOGÍA

CURSO 2017-2018

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

4º ESO

Profesor: Francisco Jesús Montero

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. OBJETIVOS	3
2.1. OBJETIVOS DE LA ETAPA.....	3
2.2. OBJETIVOS DEL ÁREA TIC 4 ESO.....	4
1. COMPETENCIAS CLAVE.	5
2. BLOQUES DE TRABAJO, CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	7
3. TEMPORALIZACIÓN.....	12
4. ASPECTOS PROCEDIMENTALES.....	13
Respecto a la evaluación inicial.....	18
5. MEDIDAS PARA LA INCORPORACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EL ÁREA.	14
6. ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA	15
7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	15
Alumnos con Necesidades Educativas Especiales.....	15
8. EVALUACIÓN.....	16
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	16
9. MATERIALES. RECURSOS DIDÁCTICOS.....	19
10. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA ALUMNOS CON EL ÁREA PENDIENTE, ASÍ COMO ORIENTACIONES Y APOYOS PARA DICHA RECUPERACIÓN.....	19

1. INTRODUCCIÓN

El área de Informática en la ESO debe ser entendida como un lugar donde adquirir conocimientos y experiencias de aprendizaje dirigido a facilitar el uso de las TIC dónde y cómo éstas se presenten.

Con el cambio de legislación, en el curso 2016-2017 entran en vigor los nuevos contenidos LOMCE para la asignatura de Tecnologías de la información y la comunicación, que deja de llamarse Informática y pasa de 3 a 2 sesiones de trabajo semanales.

Las TIC y el uso de internet avanzan a gran velocidad, provocando un cambio cultural y social. Debemos y queremos preparar a nuestros alumnos/as para desenvolverse más allá de una simple alfabetización digital centrada en el manejo de herramientas que previsiblemente quedarán obsoletas a corto plazo. A finales del siglo XX ha habido una auténtica Revolución Digital, y por ello es necesario que nuestros alumnos/as transiten de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento, una sociedad a la que el sistema educativo tiene que servir.

Se propiciará por tanto la adquisición de un conjunto de destrezas que permitan al alumno/a utilizar las tecnologías para continuar su aprendizaje a lo largo de la vida, adaptándose a las demandas de un mundo en permanente cambio. Desde el punto de vista económico en la sociedad en que vivimos, se considera que las TIC son una fuente de desarrollo y de progreso.

Surge una nueva escuela, en la que el rol del profesor ha cambiado desde un mero transmisor de conocimientos a una posición de orientador y mediador de aprendizajes, según los objetivos que pretende alcanzar.

Hay que destacar que el currículo del área de informática tiene un carácter muy abierto, dada la gran cantidad de recursos y nuevas herramientas que continuamente aparecen en la red, en un marco continuamente cambiante. Por ello, es muy probable que se utilicen recursos no programados en este documento, si el profesor estima que alguna iniciativa o recurso encontrado en la web es interesante y significativo para el aprendizaje de los alumnos. Por este motivo, como docente que pretende cuidar siempre la mejora de su quehacer pedagógico y la innovación educativa, el presente documento aspira a ser vivo y susceptible de incorporaciones y mejoras durante el presente curso y en cursos posteriores.

El rol del alumnado también ha cambiado. Se pretende que los alumnos aborden con creatividad, autonomía, y disfrutando de ello, la elaboración de diversas producciones digitales. Deben ser para ello hábiles buscadores, procesadores y evaluadores de información, para posteriormente transformarla. Han de ser autónomos, tenaces, creativos, metódicos, y críticos con los medios y consigo mismos. El alumno debe saber que las tecnologías de la información y la comunicación le conceden un papel del que no es consciente, papel que no es otro que el de creador de información, una información que rápidamente llegará a otros usuarios y que podrá ser difundida en ámbitos sumamente amplios. Estas destrezas comunicativas, podrán ser puestas al servicio de su formación académica e intelectual, sobre todo porque le familiarizan con unos nuevos hábitos que le resultaban ajenos.

Buena parte de esta acción se desarrolla en torno al trabajo en pareja o en el gran grupo de la clase, que desarrolle las cualidades necesarias para un futuro profesional trabajando dentro de un grupo.

En cuanto al desarrollo de actitudes y valores, el área ofrece un contexto privilegiado para la práctica de las habilidades sociales, así como para abordar valores humanos cristianos propios de nuestra identidad como centro católico. De esta forma, y como apoyo a jóvenes en una etapa crucial de su crecimiento, se intentará promover su autonomía, constancia, autoestima positiva y su espíritu de superación, actitudes fundamentales para su incorporación a la sociedad de adultos que les espera.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS DE LA ETAPA

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes; conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás; practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos; ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás y resolver pacíficamente los conflictos, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo y los comportamientos sexistas.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, incorporar nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en uno mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, y contribuir así a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2.2. OBJETIVOS DEL ÁREA TIC 4 ESO

1. Promover la capacidad de los alumnos para regular su propio aprendizaje con autonomía, confiando en sus aptitudes y conocimientos, así como para desarrollar la creatividad, la iniciativa personal, el espíritu emprendedor y la constancia ante las dificultades.
2. Estimular en el alumnado el desarrollo de competencias clave.
3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para localizar y seleccionar información contenida en diversas fuentes y soportes, organizarla y presentarla, para transformarla en conocimiento.
4. Ofrecer al alumnado la posibilidad de convertirse en creadores y difusores de conocimiento a través de diversas herramientas de la Web 2.0, publicando contenidos en la Web.

5. Participar en el desarrollo y evaluación del currículo teniendo la libertad de elegir el formato de presentación y temática curricular de diversos trabajos, así como la temática del blog a desarrollar durante todo el curso escolar.
6. Conocer los componentes básicos y características de un ordenador.
7. Conocer los elementos básicos en sistemas alámbricos e inalámbricos.
8. Conocer el concepto de red y los distintos elementos que la constituyen, así como compartir información y recursos en una red local. Comunicar equipos y sistemas a través de software.
9. Conocer las principales funciones de un sistema operativo y los métodos de administración básica de ficheros y carpetas. Analizar la función y configuración de los equipos informáticos.
10. Instalar y eliminar software.
11. Utilizar herramientas para integrarse en redes sociales de forma responsable, aportando al crecimiento de las mismas y adoptando las actitudes de respeto a las normas de conducta y seguridad dentro de la red y entornos virtuales (normas de Netiqueta), para posibilitar la creación de producciones colectivas. Desarrollar una mirada crítica en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.
12. Cuidar la seguridad y responsabilidad en el acceso a servicios de intercambio y publicación de información digital.
13. Conocer los conceptos de virus, programas espía, correo basura, técnicas de Phising para implementar mecanismos de seguridad activos y pasivos para la protección de los equipos así como la seguridad y la intimidad de las personas.
14. Producir documentos a través de diferentes programas informáticos.
15. Incorporar diferentes tipos de contenidos a la Web decidiendo la forma en la que se ponen a disposición del resto de usuarios (blogs, wikis, google sites, slides, Wix).
16. Aprender a generar documentos en formato de texto y con elementos multimedia. Conocer las etapas fundamentales del proceso de edición de vídeo. Capturar y digitalizar imágenes, textos y sonidos y manejar las funcionalidades principales de los programas de tratamiento digital de imagen y sonido para integrarlas en producciones multimedia con finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa.
17. Utilizar los hiperenlaces en la publicación y relación de contenido multimedia.
18. Fomentar en el alumnado el uso del lenguaje oral, preparándoles para hablar en público ante sus compañeros, como método para comunicarse de forma eficaz, perder el miedo a la coevaluación y ensayo de técnicas para realizar críticas constructivas.
19. Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo, el espíritu de superación y el mantenimiento de la motivación personal y colectiva.
20. Ayudar a los alumnos a que reflexionen sobre su aprendizaje con evidencias y argumentos, proponiéndoles la elaboración de un portfolio personal de aprendizaje, en el que incluirán su propio PLE (Personal Learning Environment), una reflexión personal acerca de cómo aprenden, incluyendo rúbricas de autoevaluación.
21. Fomentar el uso ético y legal de las TIC's, reflexionando acerca del uso seguro y adecuado de las redes, desde una mirada crítica. Incorporar a las producciones propias recursos existentes en la red valorando la importancia de respetar la propiedad intelectual y la conveniencia de recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización, citándolas expresamente en ese caso. Identificar los derechos de autor en los contenidos digitales.

3. COMPETENCIAS CLAVE.

La relación de competencias clave es la siguiente: comunicación lingüística **(CL)**; competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología **(CMCT)**; competencia digital **(CD)**; aprender a aprender **(AA)**; competencias sociales y cívicas **(CSC)**; sentido de iniciativa y espíritu emprendedor **(SIEE)**; conciencia y expresiones culturales **(CEC)**. El carácter integrador de las asignaturas de Tecnologías de la Información y la Comunicación hace que contribuyan al desarrollo y adquisición de las siguientes competencias clave:

1) Comunicación lingüística.

La adquisición de vocabulario técnico relacionado con las TIC es una parte fundamental de la asignatura. La búsqueda de información de diversa naturaleza (textual, gráfica) en diversas fuentes se favorece también desde esta asignatura. La publicación y difusión de contenidos supone la utilización de una expresión oral y escrita en múltiples contextos, ayudando así al desarrollo de la competencia lingüística. Se fomentará la adecuada expresión oral con corrección y coherencia, y la escucha atenta a los interlocutores.

El continuo trabajo en internet favorece el uso funcional de lenguas extranjeras por parte del alumno, lo cual contribuye a la adquisición de esta competencia.

2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

El desarrollo de algoritmos dentro del ámbito de la programación forma parte del pensamiento lógico presente en la competencia matemática. Asimismo, es objeto de esta competencia el uso de programas específicos en los que se trabaja con fórmulas, gráficos y diagramas.

La habilidad para utilizar y manipular herramientas y dispositivos electrónicos son elementos propios de la competencia científica y tecnológica, así como la valoración de los avances, las limitaciones y la influencia de la tecnología en la sociedad. - Asimismo, manejar los conocimientos sobre ciencia y tecnología para solucionar problemas, comprender lo que ocurre a nuestro alrededor y responder preguntas.

3) Competencia digital.

La competencia digital entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, el ocio y la comunicación. Los contenidos de la asignatura están dirigidos específicamente al desarrollo de esta competencia, principalmente el uso de ordenadores para obtener, evaluar-filtrar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet de forma crítica y sistemática. Se fomenta también a través de esta competencia la comunicación audiovisual.

Aunque en otras asignaturas se utilicen las TIC como herramienta de trabajo, es en esta asignatura donde los alumnos adquieren los conocimientos y destrezas necesarios para su uso posterior.

4) Aprender a aprender.

Desde esta asignatura se favorece el acceso a nuevos conocimientos y capacidades, y la adquisición, el procesamiento y la asimilación de éstos. La asignatura posibilita a los alumnos la gestión y planificación de su propio aprendizaje de forma autónoma y autodisciplinada y la evaluación de su propio trabajo, contribuyendo de esta forma a la adquisición de esta competencia. Es importante gestionar en el tiempo la motivación personal hacia el aprendizaje y la generación de estrategias de aprendizaje en diferentes contextos.

5) Competencias sociales y cívicas.

El uso de redes sociales y plataformas de trabajo colaborativo preparan a las personas para participar de una manera eficaz y constructiva en la vida social y profesional y para resolver conflictos en una sociedad cada vez más globalizada. El respeto a las leyes de propiedad intelectual, la puesta en práctica de actitudes de igualdad y no discriminación y la creación y el uso de una identidad digital adecuada al contexto educativo y profesional contribuyen a la adquisición de esta competencia. El respeto a las normas de convivencia en el entorno escolar es fundamental, así como la capacidad de diálogo en tareas grupales de trabajo y resolución de conflictos de convivencia.

6) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

La contribución de la asignatura a esta competencia se centra en el fomento de la innovación y la asunción de riesgos, así como la habilidad para planificar y gestionar proyectos mediante los medios informáticos, cada vez más presentes en la sociedad. Se deben fomentar y valorar explícitamente la autonomía personal, el liderazgo en el trabajo en grupo, y la creatividad para

generar nuevas posibilidades en las tareas encomendadas. El sistema económico actual está marcado por el uso de las TIC y de internet facilitando el uso de éstas la aparición de oportunidades y desafíos que afronta todo emprendedor, sin olvidar posturas éticas que impulsen el comercio justo y las empresas sociales.

7) Conciencia y expresiones culturales.

La expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de las TIC está en pleno auge, siendo esta asignatura un canal adecuado para fomentar que el alumno adquiera esta competencia. El respeto y una actitud abierta a la diversidad de la expresión cultural se potencian mediante esta asignatura, con más incidencia en el patrimonio científico-técnico y audiovisual. Es importante que los alumnos elaboren trabajos y presentaciones con sentido estético y creatividad.

8) Competencia Espiritual

Esta competencia, no marcada en la LOMCE, es añadida por nuestro Centro dentro de su ideario propio. Su objetivo es "aprender a ser". Implica la competencia básica irrenunciable para orientar y comprender la vida, para vivir en profundidad. Plantea caminos para la felicidad. Algunas pistas para su desarrollo son: la capacidad de preguntarse por la propia vida, encontrar horizontes de sentido, ser capaz de elegir y clarificar los propios valores, discernir y elegir libremente las propias respuestas y de una manera u otra explorar la propia interioridad.

4. BLOQUES DE TRABAJO, CONTENIDOS,

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE¹

Bloque 1. Ética y estética en la interacción en red	
<p>3º) Competencia digital. 5º) Competencias sociales y cívicas. 7º) Conciencia y expresiones culturales.</p>	
<p>CONTENIDOS.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La sociedad de la información. 2. Seguridad en entornos virtuales: Hábitos orientados a la protección de la intimidad. Uso correcto de datos personales y contraseñas seguras 3. Identidad digital y fraude: DNIE. Suplantación de identidad 4. Propiedad e intercambio de información. Ley de propiedad intelectual. Contenidos legales. 5. Acceso a los recursos: distribuciones y licencias de software, derechos de autor y materiales de libre distribución. 	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales. 1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.
2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.	<ol style="list-style-type: none"> 2.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.
3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.	<ol style="list-style-type: none"> 3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web. 3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.

¹ Acordes al DECRETO 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria

Propuesta de trabajo en el siguiente enlace:

<http://tecnomapas.blogspot.com.es/2016/09/tic4eso-tareas-bloques-1-y-4-etica.html>

Bloque 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes.	
<p>1º) <i>Comunicación lingüística</i> 3º) <i>Competencia digital.</i> 6º) <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i></p>	
<p>CONTENIDOS.</p> <ol style="list-style-type: none"> Principales componentes de un ordenador, funciones y conexiones. Periféricos y dispositivos de almacenamiento. Sistemas operativos: Tipos. Requerimientos del sistema. Manejo, configuración y principales utilidades. Organización y almacenamiento de la información. Otros programas y aplicaciones Redes de ordenadores: tipos. Conexiones cableadas e inalámbricas. Protocolos de comunicación. Software de comunicación. Dispositivos móviles. Sistemas operativos, aplicaciones e interconexión entre móviles. 	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.	<ol style="list-style-type: none"> Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información. Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.
2. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.	<ol style="list-style-type: none"> Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.
3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.	<ol style="list-style-type: none"> Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.
4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.	<ol style="list-style-type: none"> Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.
5. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.	<ol style="list-style-type: none"> Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.

Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital	
<p>1º) <i>Comunicación lingüística.</i> 2º) <i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i> 3º) <i>Competencia digital.</i></p>	
<p>CONTENIDOS.</p> <ol style="list-style-type: none"> Software ofimático para generar documentación electrónica: procesador de texto, hojas de cálculo, bases de datos sencillas y presentaciones. Software multimedia. Adquisición, tratamiento y montaje multimedia de <ol style="list-style-type: none"> Imagen fija Audio Video <p>Integración y organización de la información a partir de diferentes fuentes.</p>	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.	<ol style="list-style-type: none"> Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e

	<p>interactúa con otras características del programa.</p> <p>1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.</p> <p>1.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.</p>
<p>2. Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.</p>	<p>2.1. Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido.</p> <p>2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.</p>

Propuestas de trabajo para trabajar los contenidos:

- Tratamiento de imagen fija.
- <http://tecnomapas.blogspot.com.es/2009/04/trabajando-con-gimp.html>
- <http://tecnomapas.blogspot.com.es/2015/06/gimp-cartelesanimacionlectura-hechos.html>
- <http://tecnomapas.blogspot.com.es/2011/05/graffitis-que-no-manchan-paredes.html>

El resto de contenidos y propuestas de trabajo se irán aportando a medida que vaya avanzando el curso.

Bloque 4. Seguridad informática	
<p>3º) <i>Competencia digital.</i> 4º) <i>Aprender a aprender.</i> 5º) <i>Competencias sociales y cívicas.</i></p>	
<p>CONTENIDOS.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dispositivos físicos de interconexión de equipos. Software de protección de equipos informáticos. 2. Riesgos en el uso de equipos informáticos en redes locales y virtuales: <ol style="list-style-type: none"> a. protocolos seguros, b. recursos compartidos, c. creación de usuarios y grupos d. asignación de permisos. 3. Intercambio de información entre dispositivos móviles 4. Seguridad en Internet. Identidad y huella digital. Adquisición de hábitos orientados a la protección de la intimidad y la seguridad personal en los entornos virtuales: acceso a servicios de ocio, suplantación de identidad, ciberacoso,... 5. Malware. 6. Seguridad activa (uso de contraseñas seguras, encriptación de datos y uso de software de seguridad) y pasiva (dispositivos físicos de protección, elaboración de copias de seguridad y particiones del disco duro). 	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ol style="list-style-type: none"> 1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos. 1.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.

	1.3. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.
--	--

Propuesta de trabajo en el siguiente enlace:

<http://tecnomapas.blogspot.com.es/2016/09/tic4eso-tareas-bloques-1-y-4-etica.html>

Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos	
1º) <i>Comunicación lingüística.</i> 3º) <i>Competencia digital.</i> 4º) <i>Aprender a aprender.</i>	
CONTENIDOS. 1. Organización e integración hipertextual de la información. 2. Página web 3. Blog 4. Wiki 5. Estándares de publicación. 6. Accesibilidad de la información. Software para compartir información en la nube y plataformas de trabajo colaborativo.	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.	1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.
2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.	2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales. 2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.
3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.	3.1. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.

Los contenidos del bloque 5 serán trabajados transversalmente y de forma práctica en conexión con los contenidos de los bloques 2 y 6.

Bloque 6. Internet, redes sociales, hiperconexión	
1º) <i>Comunicación lingüística.</i> 3º) <i>Competencia digital.</i> 5º) <i>Competencias sociales y cívicas.</i>	
CONTENIDOS. 1. Internet: historia, definición, funcionamiento y su influencia en la sociedad. 2. Direcciones IP, servidores y dominios. 3. Acceso a recursos y plataformas a. de intercambio de información b. de formación c. de ocio d. de servicios de administración electrónica e. de intercambios económicos 4. Redes sociales: evolución, características, tipos. a. de contenido b. profesionales c. de ocio d. mixtas	

5. Canales de distribución de contenidos multimedia: presentaciones, imagen, video, audio. 6. Modalidades de acceso, descarga e intercambio.	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.	1.1. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma. 1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc. 1.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.
2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.	2.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.
3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos	3.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Asistencia y puntualidad, ya que la materia que se va a impartir está basada en el uso del ordenador.
- Predisposición al cuidado y perfecto mantenimiento de los equipos informáticos de trabajo, como modo de obtener el máximo rendimiento de su utilización.
- Predisposición para interactuar con el ordenador de forma que sea lo más saludable posible: sentándose correctamente delante del ordenador.
- Actitud positiva y creativa ante la forma de trabajo con los equipos informáticos en la creación de documentos, a tareas en las distintas aplicaciones estudiadas.
- Actitud abierta y flexible, al explorar y desarrollar ideas en la utilización de herramientas informáticas.
- Predisposición a la colaboración, cooperación y al trabajo en equipo.

Elementos transversales:

Los contenidos trasversales no forman un bloque aparte, son contenidos específicos que aparecen en las distintas actividades realizadas. Se pueden distinguir los siguientes:

1. Educación para la igualdad de oportunidades entre sexos

Tiene como objetivos fundamentales:

- Analizar la realidad críticamente y corregir juicios sexistas.
- Fomentar hábitos no discriminatorios.

2. Educación moral y cívica

Tiene como objetivos fundamentales:

- Respetar la autonomía de los demás.
- Fomentar el diálogo como medio de resolver conflictos.
- Desde las Tecnologías de la Información y de la Comunicación de Bachillerato se pueden desarrollar actitudes morales y cívicas en el alumnado, tales como la colaboración, la ayuda mutua, el esfuerzo, la constancia o el trabajo responsable.

3. Educación para el consumidor

Tiene como objetivos fundamentales:

- Crear una conciencia crítica ante el consumo.
- Adquirir instrumentos para poder decidir sobre distintas alternativas.

- Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación de Bachillerato, aportan muchos contenidos como son los relativos a aplicaciones educativas, comerciales y lúdicas, que serán herramientas útiles para evaluar la importancia de un consumo racional.

4. Educación para la paz

Tiene como objetivos fundamentales:

- Generar actitudes de defensa de la paz.
- Fomentar el diálogo como medio de resolver conflictos.

5. Educación para la salud

Tiene como objetivos fundamentales:

- Desarrollar hábitos de salud.
- Adquirir un conocimiento del cuerpo, de las principales enfermedades y de cómo prevenirlas.

6. TEMPORALIZACIÓN

La temporalización es orientativa, puesto que depende de las circunstancias del curso, del grupo, de los festivos y actividades propias del centro y de necesidades de los alumnos que lo justifiquen una cierta flexibilización en los tiempos programados. Por esta razón realizar provisiones para cada evaluación es una tarea complicada y altamente especulativa. Partimos de una base de 35 semanas en el curso escolar, 70 horas lectivas, en horario de lunes y miércoles. Según el calendario previsto se perderán al menos 5 sesiones por festivos y otras tres por planificación de semanas de evaluación, quedando la programación en un entorno de las 60 horas si consideramos otros condicionantes que pudieran surgir (celebraciones en el centro de diversas fiestas y actividades escolares – Día de la Merced, Certamen de Villancicos, Día de la Paz, Fiesta Misionera, etc, que podrían alterar el calendario previsto).

La propuesta que se hace para las diferentes Unidades Didácticas es la siguiente:

Eval	Bloques	Contenidos	Número de sesiones
1ª	Bloque 1. Ética y estética en la interacción en red.	<ol style="list-style-type: none"> 1. La sociedad de la información 2. Hábitos orientados a la protección de la intimidad en entornos virtuales. 3. Identidad digital y fraude. 4. Propiedad e intercambio de información. 5. Acceso a los recursos. 	10
1ª	Bloque 4. Seguridad informática.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dispositivos físicos de interconexión de equipos. 2. Recursos compartidos 3. Grupos y permisos. 4. Redes locales. 5. Redes virtuales. 6. Intercambio de información entre dispositivos móviles 7. Seguridad en Internet. 8. Malware. 9. Seguridad activa y pasiva. 10. Protocolos seguros. 	10
1ª	Bloque 6. Internet, redes sociales, hiperconexión.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acceso a recursos y plataformas <ol style="list-style-type: none"> 1.1. de intercambio de información 1.2. de formación 1.3. de ocio 1.4. de servicios de administración electrónica 1.5. de intercambios económicos 2. Redes sociales <ol style="list-style-type: none"> 2.1. de contenido 2.2. profesionales 2.3. de ocio 	10

		2.4. mixtas 3. Canales de distribución de contenidos multimedia: presentaciones, imagen, video, audio. 4. Modalidades de acceso, descarga e intercambio.	
1ª	Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos	1. Blog 2. Wiki	Transversal junto a bloque 6
2ª	Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital	3. Software ofimático para generar documentación electrónica (procesadores de texto, hoja de cálculo y bases de datos). 4. Software multimedia. Adquisición y tratamiento de 4.1. imagen fija (1ª evaluación) 4.2. Audio 4.3. Video 5. Integración y organización de la información a partir de diferentes fuentes.	25
3ª	Bloque 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes	1. Tipos y características 2. Requerimientos del sistema 3. Otros programas y aplicaciones 4. Software de comunicación	10
3ª	Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos	3. Organización e integración hipertextual de la información. 4. Página web: Wix, Google Sites 5. Estándares de publicación. 6. Accesibilidad de la información.	Transversal junto a bloque 2

7. ASPECTOS PROCEDIMENTALES

7.1. METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

El enfoque de competencias clave o básicas trae consigo cambios. Cambios que afectan al proceso de enseñanza aprendizaje. El papel del alumnado y del profesorado han de cambiar. El alumnado, con la ayuda del profesorado y resto de agentes educadores (familia, comunidad y sociedad en general), deberá ser capaz de buscar, seleccionar, tratar la información recibida para crear conocimiento y, el profesorado, ofrecerá al alumnado aprendizajes atractivos y funcionales. Potenciará la construcción del conocimiento, la reflexión crítica y uso de los saberes adquiridos, en contextos significativos.

Orientaciones metodológicas:

- Priorizar la reflexión y el pensamiento crítico del alumnado, así como la aplicación del conocimiento frente al aprendizaje memorístico.
- Propuesta de diferentes situaciones de aprendizaje que pongan en marcha en el alumnado procesos cognitivos variados (roles).
- Contextualización de los aprendizajes.
- Utilización de diferentes estrategias metodológicas, con especial relevancia del trabajo a partir de situaciones-problema. Alternancia de diferentes tipos de actuaciones, actividades y situaciones de aprendizaje, teniendo en cuenta las motivaciones y los intereses del alumnado.
- Potenciación de una metodología investigativa.
- Potenciación de la lectura y el tratamiento de la información como estrategia de aprendizaje.
- Fomento del conocimiento que tiene el alumnado sobre su propio aprendizaje.
- Fomento de un clima escolar de aceptación mutua y cooperación.

- Enriquecimiento de los agrupamientos en el aula y potenciación del trabajo colaborativo entre alumnado y profesorado y entre el propio alumnado.
 - Búsqueda, selección y elaboración de materiales curriculares diversos.
 - Coordinación metodológica y didáctica de los equipos docentes.
 - Diversificación de las situaciones e instrumentos de evaluación y potenciación de su carácter formativo.
- El temario se abordará de manera eminentemente práctica, realizando los alumnos muchas actividades, como se explica en apartado de acciones complementarias.
 - Buena parte del trabajo se realizará en el aula de informática, preparando los contenidos de manera somera y sirviendo el profesor como mediador y facilitador del trabajo de los alumnos. Parte del trabajo lo pueden realizar en casa como deberes, ya que todos los alumnos disponen de servicio de Internet en casa.
 - El libro de texto ha sido eliminado, ya que actualmente no es la fuente de información por excelencia. En el aula dispondrán de algunos ejemplares de consulta que servirán para centrar los contenidos y dar algunas pautas de trabajo.
 - Para la realización de algunas actividades, la Web 2.0 dispone de múltiples herramientas, y muchas otras que siguen apareciendo continuamente. Los alumnos deben ser capaces de manejar estas herramientas con autonomía y empeño.
 - Se incorporarán paulatinamente nuevas metodologías didácticas como utilización de técnicas de aprendizaje cooperativo, Critical Friends y PBL. Se estudiará la inclusión de técnicas Flipped Classroom.
 - Nuestra metodología será inclusiva, para que incorpore a los alumnos de aula de enlace y aula de apoyo a la integración en el trabajo con los compañeros, obteniendo de ellos todo lo que puedan dar de sí.
 - Usarán también herramientas colaborativas y herramientas de productividad GTD (Get Things Done), como Trello o Linoit para organizar sus tareas y procesos de trabajo.
 - Los alumnos trabajan en muchas ocasiones de manera autónoma y autodidacta, con indicaciones de los profesores para encomendarles la tarea.
 - Para sugerir actividades, encargar tareas y ofrecer recursos el profesor utilizará el blog "Tecnomapas (estoy en ello)" (<http://tecnomapas.blogspot.com/>),
 - Asimismo, los alumnos utilizarán la comunidad de Google+ "Info4_grupo_Merced_curso" que podrán consultar cuando necesiten. Se solicitará una participación activa en la misma, ofreciendo en ella tareas, debates, sugerencias, correcciones, autoevaluaciones, publicación de sus trabajos, coevaluaciones...

7.2. MEDIDAS PARA LA INCORPORACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EL ÁREA.

Por la propia naturaleza de la asignatura, las TIC están presentes en prácticamente todo el desarrollo del área, y no se hace necesario incorporar medidas especiales para impulsarlas.

7.3. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Se utilizarán medios informáticos, fundamentalmente los procesadores de texto online para trabajo colaborativo, hojas de cálculo y bases de datos, presentaciones web con herramientas como Drive, Prezi, Emaze, Haiku Deck, infografías con Picktochart, Visual.ly, Posters digitales con Glogster, enriquecimiento de la realidad con QrCodes, Aurasma etc., para elaborar los trabajos que se encomienden. Y algunas herramientas Web para el diseño de mapas mentales (Text2mindmap, GoConqr) y conceptuales (CMapTools) o herramientas de productividad GTD -Get Things Done- (Linoit, Trello), para planificación de tareas.

Los alumnos expondrán oralmente algunos de sus trabajos para trabajar explícitamente la competencia clave lingüística. Y aprenderán lenguajes de programación de alto nivel con línea de código para facilitar su competencia matemática y de ciencia y tecnología, aparte de la evidente competencia digital asociada a estas actividades.

8. ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA Y DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.

En lo que se refiere a este aspecto, nos sumamos al Plan de Lectura del Centro, animando a los alumnos que en la medida de lo posible elijan también para su lectura libros de carácter científico divulgativo, o revistas de actualidad informática.

Asimismo se fomentará en los alumnos las siguientes capacidades:

- Lectura de instrucciones escritas para la realización de actividades.
- Leer para buscar, recopilar y procesar información de manera crítica.
- Leer para interpretar y comprender el código de la lengua escrita, para su posterior utilización.
- Leer, interpretar y redactar diferentes informes y documentos informáticos, así como expresar de forma escrita pensamientos, emociones, vivencias y opiniones.
- Exposición oral de trabajos y realización de debates sobre temas propios de la materia.
- Valoración en todas las producciones escritas del alumnado de la corrección en la expresión y la ortografía, así como de la utilización del vocabulario propio de la materia.
- También, para fomentar una adecuada entonación y comprensión de los textos leídos, en el desarrollo normal de las clases en el aula convencional, se pedirá a los alumnos/as que lean en voz alta el texto, y se realizarán preguntas orales sobre lo leído.

9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

De acuerdo con el programa de atención a la Diversidad del Departamento de Ciencias se trabajará en esta área para subsanar las necesidades detectadas de falta de comprensión lectora, deficiente expresión oral y escrita, así como falta de recursos en las técnicas de trabajo intelectual. En este sentido, se exigirá la aplicación de las técnicas de trabajo intelectual que los alumnos conocen y también en el uso de medios informáticos para la realización de mapas conceptuales con el programa CmapTools, de licencia gratuita.

Se buscará que en la formación de parejas de trabajo en el aula de informática, los alumnos más experimentados y habituados a los medios informáticos puedan tutelar a otros compañeros menos capaces, compartiendo a tiempos iguales el uso del ordenador. Según avance el curso, se considerará la revisión de la composición de los equipos de trabajo, si se cree aconsejable realizar algún cambio.

Alumnos con Necesidades Educativas Especiales.

Para aquellos alumnos que lo necesiten, y a instancias y con el apoyo del Departamento de Orientación y de los tutores, se realizarán las adaptaciones curriculares que se consideren necesarias.

Asimismo, se propondrán trabajos de profundización a aquellos alumnos que estén muy motivados con el área y estén deseosos de mostrar su competencia.

En el caso de alumnos provenientes de otra nacionalidad, con un idioma distinto del castellano o el inglés, se utilizará el servicio web de traducción de Google (<http://translate.google.com/?hl=es#>) para poder encargarse de tareas y asegurarnos de que el alumno/a entiende el empeño que se le demanda.

10. EVALUACIÓN.

10.1. ASPECTOS GENERALES (PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS/AS)

La Evaluación Formativa, es una actividad sistemática y continua, que tiene por objeto proporcionar la información necesaria sobre el proceso educativo, para reajustar sus objetivos, revisar críticamente los planes, los programas, los métodos y recursos, orientar a los/las estudiantes y retroalimentar el proceso mismo.

Se tendrán en cuenta, con cierta flexibilidad:

- la capacidad del alumnado tanto trabajando en grupo como individualmente para:
 - desarrollar las actividades propuestas con empeño, creatividad, constancia y autonomía ante las dificultades.
 - llevar a cabo proyectos de aplicación: creación, configuración y mantenimiento de un blog, elaboración de textos y manuales tutoriales, hojas de cálculo, bases de datos y elaboración de gráficos, edición de imágenes, audio y de vídeo, realización de video tutoriales, publicación en la red de las realizaciones con diferentes herramientas, uso de diferentes sistemas operativos...
 - conocer y comprender el significado de algunos términos elementales en informática.
 - explicar alguno de los trabajos elaborados con una presentación oral fluida e interesante.
- la utilización ágil y responsable de Internet para buscar y seleccionar información.
- la observación continua del comportamiento: la actitud hacia el trabajo y el comportamiento en general en clase y en el aula de informática, manteniendo una actitud correcta y responsable en el cuidado de los medios informáticos.
- la calidad de los contenidos de las elaboraciones escritas en los trabajos de investigación, sin olvidar por supuesto la ortografía.
- la claridad, profundidad, grado de exhaustividad y culminación de los trabajos (escritos o digitales).
- el atractivo, la originalidad y la organización de los trabajos.
- la ética del trabajo y el uso del tiempo en el aula de informática.
- el manejo fluido del sistema operativo y los programas y herramientas informáticas con las que se trabaje.
- la entrega a tiempo de las producciones.
- el trabajo personal y en equipo (parejas o grupos de cualquier tamaño)
- en la realización del portfolio y PLE, el grado de reflexión sobre los contenidos, sobre su propia forma de aprender y sobre su persona.
- el resultado de los exámenes orales o escritos, si hubiera que realizarlos como prueba extraordinaria de septiembre.
- se tendrá en cuenta tanto el proceso de trabajo como el resultado final de sus actividades.
- también serán consideradas para la evaluación situaciones personales.
- Con carácter general, no se realizan exámenes de contenidos, salvo que se quiera comprobar la asimilación de los mismos en ocasiones puntuales.

10.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Criterio de valoración	Trabajo en clase Comportamiento Actitud Deberes	Trabajos escritos Investigaciones	Aula de Informática Trabajos elaborados digitalmente	Exámenes
Porcentaje	25%	15%	60%	0 %

Dadas las especiales características de la asignatura (gran parte del trabajo a evaluar será realizado en el aula de informática), no se contempla la realización de exámenes durante el período normal de evaluación. Se revisaría este criterio si el profesor considerase a lo largo del curso que los alumnos no están trabajando correctamente el área, en cuyo caso tendría un peso del 25% de la nota, que se restaría del criterio de valoración "Aula de Informática".

En ningún caso se podrá aprobar la asignatura sin haber obtenido una nota mínima de 3 puntos en cualquiera de los apartados anteriores.

La evaluación es continua a lo largo de todo el curso, sin exámenes de recuperación, salvo un examen extraordinario en septiembre.

En cada boletín la calificación puede ser matizada con ± 1 punto teniendo en cuenta la actitud del alumno hacia el área (comportamiento, motivación e interés).

El aprobado en una evaluación no implica necesariamente la recuperación de las evaluaciones anteriores. Se facilitará la recuperación de evaluaciones anteriores solicitando a los alumnos entregar tareas no realizadas en su momento, o la repetición de tareas hechas con muy mala calidad o como mero trámite en la evaluación suspendida previa, con la posibilidad de realizar también en algún pequeño trabajo de investigación o proyecto de construcción nuevos. En caso de recuperación de una evaluación dentro de la evaluación continua la nota máxima será de 5.

Al finalizar el curso, y en caso de tener que presentarse a la recuperación, la nota final corresponderá la media aritmética de dicha recuperación promediada con la nota del curso por evaluaciones, y la nota máxima será de 5. Los alumnos/as que quieran subir la nota deberán presentarse con un trabajo extra global que les será indicado, consistente en la mejora de algunas tareas o construcciones que durante el curso hubieran resultado mejorables o hubieran quedado no terminadas.

La nota global de las tres evaluaciones se ponderará de la siguiente manera:

- 30% la primera evaluación
- 30% la segunda evaluación
- 40% la tercera evaluación

Para aprobar la asignatura, los alumnos deben obtener una nota global superior a 5 y haber aprobado la 3ª evaluación. Los alumnos que no aprueben la materia o que quieran subir su calificación, deberán realizar los exámenes finales de la convocatoria ordinaria de junio.

En la convocatoria ordinaria se aprueba o se suspende la asignatura completa, salvo indicación específica del Departamento de Ciencias y Tecnología.

Los alumnos que no superen la materia en la convocatoria ordinaria deberán presentarse a la convocatoria extraordinaria en junio, donde se examinarán de la materia completa.

Las calificaciones y sus valores en esta etapa son los siguientes:

- Insuficiente (1, 2, 3, 4)
- Suficiente (5)
- Bien (6)
- Notable (7, 8)
- Sobresaliente (9, 10)

Se incorpora Mención Honorífica para la calificación de 10, en los términos establecidos por la ley.

10.3. Evaluación inicial

- En la evaluación inicial los alumnos realizarán una investigación y un pequeño trabajo acerca de las "Netiquetas" como normas de buena conducta y buenas prácticas en el uso de Internet y de los equipos informáticos. Otro contenido asociado para investigar será el PLE. El formato de entrega y presentación es el de Pecha Kucha.
- Se solicitará a alumnado la creación de su primer entorno personal de aprendizaje - PLE - que compararán con otro que realizarán al finalizar el curso, para poder comparar en cierta medida sus aprendizajes, digitales o no, a lo largo del curso
- En las primeras semanas del curso se dedicarán un par de clases a desarrollar los contenidos relativos al Portfolio, utilizando como apoyo una presentación preparada expresamente para ello.
- Como elemento vehicular de la comunicación entre profesor y alumnado, los alumnos generarán una cuenta en *Gmail*, que les dará acceso a correo electrónico, y herramientas como *Google Plus*, *Google Photos*, *Blogger*, *Maps*, *Google Sites* o *Calendar*.
- Propuesta completa en el siguiente enlace:

<http://tecnomapas.blogspot.com.es/2014/09/pecha-kucha-ple-netiqueta-en-una.html>

10.4. NORMAS GENERALES SOBRE EXÁMENES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

NOTA: Como se ha comentado, en esta asignatura no se tiene previsto realizar pruebas escritas. Aún así, se aporta esta información a petición de la Dirección Académica con el objetivo de estandarizar todas las programaciones didácticas del centro

NORMAS SOBRE CONTROLES O PRUEBAS ESCRITAS

Si un alumno falta a un examen de interevaluación, este no se le repetirá, salvo causa de enfermedad probada, o cualquier otra que estime justificada el profesor.

La fecha de repetición la marcará el profesor.

A los alumnos a los que el profesor no estime oportuna la repetición de la prueba se les calificará con 1 punto el examen de interevaluación.

NORMAS SOBRE CONTROLES INTEREVALUACIÓN (BACHILLERATO)

Si un alumno falta a un control de interevaluación y/o durante alguna hora lectiva del día del examen o días anteriores, éste no se le repetirá, salvo causa enfermedad probada o cualquier otra que estime justificada el profesor de área. La fecha y hora de la repetición la marcará el profesor.

A los alumnos a los que el profesor no estime oportuna la repetición del control se les calificará con 1 punto dicha prueba.

NORMAS SOBRE EXÁMENES DE EVALUACIÓN Y FINAL

Si un alumno falta durante al menos uno de los dos días anteriores a un examen y/o durante alguna hora lectiva del día del examen de evaluación o final, se le calificará con un 1 punto en esa evaluación, ya que las fechas están prefijadas con suficiente anterioridad.

Se considerará abandono de la asignatura: haber faltado de forma reiterada e injustificada a más de un 10% de las clases; no haber presentado el 80% de trabajos y actividades; no haberse presentado a pruebas o exámenes, o haberlo hecho como mero trámite, habiendo sido estas circunstancias notificadas a padres o tutores legales.

10.5. CRITERIOS ORTOGRÁFICOS Y DE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS

Tres faltas de ortografía penalizan el valor de la prueba en 1 punto, pudiendo rebajar la nota global de la tarea un máximo de 2 puntos. Es necesario respetar márgenes a izquierda, derecha, arriba y abajo. No se admitirán borrones para corregir equivocaciones; se pueden tachar con una simple línea recta sobre la palabra.

Las normas de presentación de trabajos y exámenes también se seguirán los criterios utilizados por el departamento de lengua:

1. Se deberá entregar los trabajos o exámenes escritos a un solo color, azul o negro, dado que se suele corregir con verde o rojo.
2. Será necesario respetar márgenes a izquierda, derecha, arriba y abajo.
3. Al comenzar a escribir un párrafo, la primera línea debe comenzar adelantada hacia la derecha.
4. Será necesario que los alumnos de 1º y 2º de Secundaria, utilicen una plantilla guía, de manera que las líneas en folios blancos queden rectas. Dicha plantilla, no podrá ser usada desde 3º de Secundaria en adelante.
5. No se permite utilizar tippex ni tachar palabras con borrones. Se puede tachar con una simple línea recta sobre la palabra.
6. La caligrafía deberá ser totalmente legible, intentando marcar bien las distinciones entre letras.
7. Utilizar adecuadamente todas las reglas de ortografía, incluidas las mayúsculas.
8. En el caso de presentación de trabajos, incluir el nombre del autor en la portada.

11. MATERIALES. RECURSOS DIDÁCTICOS

- Aulas de informática.
- Software específico instalado en los equipos
- Aplicaciones y herramientas disponibles en Internet
- Cañón vídeo proyector.
- Libro de texto: ha sido eliminado, al existir suficiente información en la red y recursos propios del profesor para suplirlo.
- Plataforma educativa Moodle, instalada en el Aula Virtual de LC Ibérica, si se considera necesaria para compartir materiales o tareas.
- En ocasiones puntuales, y de manera controlada, los dispositivos móviles o portátiles de los alumnos (BYOD)
- Plataformas de uso gratuito "Drive, Google Photos, Google+".

12. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA ALUMNOS CON EL ÁREA PENDIENTE, ASÍ COMO ORIENTACIONES Y APOYOS PARA DICHA RECUPERACIÓN.

Al ser el área optativa sin antecedente en el curso anterior no cabe la posibilidad de tener suspendida la del curso anterior. Aunque existe continuidad del área en el curso siguiente, esta pertenece a otra etapa, por ello no es necesario habilitar una estrategia de recuperación en cursos posteriores.

Para alumnos con la materia suspendida al final del curso, se plantearán una Prueba extraordinaria en Septiembre. Con el boletín de calificaciones de Junio, se entregará a los alumnos suspensos un Plan de Recuperación Estival, en el que se detallarán los contenidos a estudiar y las actividades a realizar durante el verano. La calificación se repartirá a partes iguales entre la prueba escrita y el trabajo que se solicite realizar durante el verano.

13. ESTRUCTURA DE LAS PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE JUNIO, CON SUS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Prueba extraordinaria en junio. Tras la evaluación final ordinaria, en caso de suspenso se acordará con el alumno/a suspenso un Plan de Recuperación, en el que se detallarán los contenidos a estudiar y las actividades a realizar. La calificación se repartirá a partes iguales entre la prueba escrita y el trabajo que se solicite realizar.

14. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES CURRICULARES A PARTIR DEL 8 DE JUNIO UNA VEZ CONCLUIDA LA EVALUACIÓN ORDINARIA.

Durante el periodo que va desde la finalización de la evaluación ordinaria, hasta el fin del calendario escolar, la actividad académica se organizará de la siguiente manera:

ALUMNOS CON MATERIAS SUSPENSAS:

Asistirán a sesiones de clase de las materias suspensas, para la práctica y repaso de los contenidos de la materia.

ALUMNOS CON MATERIAS SUPERADAS:

Asistirán a sesiones de clase y/o de actividades curriculares para la ampliación y revisión de contenidos de materias troncales, troncales de opción y específicas. Para ello el equipo docente y los Departamentos Didácticos definirán proyectos transversales, seminarios y días temáticos. Todo ello se complementará con actividades curriculares realizadas al amparo del programa de Artes.