

I.E.S.
RICARDO
BERNARDO

TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA
COMUNICACIÓN 4º ESO

DEPARTAMENTO DE
TECNOLOGÍA

Programación
Curso: 2017-2018

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. ADECUACIÓN Y CONCRECCIÓN DE LOS OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.....	3
3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.....	8
4. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.....	10
5. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE CONTENIDOS.....	16
3. METODOLOGÍA.....	16
7. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	17
3. EVALUACIÓN.....	18
8.1. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROMOCIÓN Y TITULACIÓN.	
8.2. EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.	
8.3. EVALUACIÓN DE ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE.	
9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ADAPTACIONES CURRICULARES.....	20
10. CONCRECCIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES QUE TRABAJA LA MATERIA.....	20
11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	21
12. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE Y PROGRAMACIÓN ..	21
ANEXO 1: INDICADORES DE LOGRO.....	22

1. INTRODUCCIÓN

Las enormes transformaciones que la sociedad ha conocido en los últimos tiempos por la introducción de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en cualesquiera de los ámbitos en que se desarrolla la vida social, económica, cultural, etc., ha dado lugar a la globalizada sociedad de la información. Esta materia, por sus características intrínsecas y por los aprendizajes y destrezas que permite alcanzar, adquiere una gran importancia para los distintos estudios que el alumno pueda cursar en el futuro, bien sean ciclos formativos de grado medio o Bachillerato en cualquiera de sus modalidades.

La informática es entendida como el uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación en cualquier forma en que estas se presenten, es decir, el procesamiento automático de la información. Tanto una como otra se conciben como materias que desarrollan habilidades y destrezas que pueden ser puestas al servicio de otros aprendizajes que trascienden los meramente académicos y que entran de lleno en una formación de carácter competencial, especialmente en la competencia digital.

La aceleración vertiginosa que se ha producido en el desarrollo tecnológico en las últimas décadas (vivimos en una era tecnológica tras una revolución tecnológica, en la que la informática es y continúa siendo su motor) y el aumento del protagonismo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, que han relegado a las tecnologías manuales, permite prever que en poco tiempo las actuales tecnologías informáticas pueden quedar obsoletas y ser sustituidas por otras. Esta posibilidad exige que la formación que reciben los alumnos no se limite tan solo al conocimiento intrínseco del uso de las tecnologías actuales y a sus utilidades prácticas inmediatas, sino que incida en toda una serie de destrezas que les permitan adecuarse a las que irán conociendo a la largo de su vida académica y laboral.

Independientemente de las posibilidades que estas tecnologías abren para crear, almacenar y transmitir la información o para simular virtualmente fenómenos, el mundo educativo debe contemplarlas como una gran ocasión para construir el conocimiento de nuevas formas. Pero el conocimiento no debe limitarse a su mero uso instrumental y al conocimiento técnico de las herramientas tecnológicas, sino que debe ir más allá, sobre todo en sus implicaciones legales (las posibilidades de comunicación y de difusión interactiva de información en chats, blogs, Internet, correo electrónico, etc.,) que deben hacer que los alumnos sean sumamente cautos con la información que transmiten o que reciben, porque de ello podrían derivarse consecuencias que trascienden de sus iniciales

intenciones.

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.

La materia Tecnologías de la Información y la Comunicación de 4º de ESO se articula en torno al binomio conocimiento- aplicación. El alumno debe saber, saber hacer y saber ser o estar y, además, debe saber por qué se hace, sobre todo teniendo en cuenta la forma tan acelerada en que se crean nuevos conocimientos y otros se quedan obsoletos. En suma, debe tener una información-formación que le permita tomar decisiones libre y racionalmente, garantía de un uso racional de estas tecnologías, algo fundamental en alumnos que viven rodeados de objetos tecnológico informáticos cada vez más sofisticados y para los que una parte importante de su ocio transcurre en torno a ellos (este último aspecto puede servir para reflexionar en torno a un consumo responsable y sostenible de los inagotables objetos tecnológicos que caen en manos de los alumnos, y que son desechados fácilmente y sustituidos por otros, muchas veces sin necesidad).

Esta forma de trabajar en el aula y en el aula de informática le permitirá al alumno un aprendizaje autónomo, base de aprendizajes posteriores, imprescindibles en una materia como esta, en permanente proceso de construcción-renovación del conocimiento y contenidos, sin olvidar su aportación al proceso de adquisición de las competencias básicas. Asimismo, se pretende que el aprendizaje sea significativo, es decir, que parta de los conocimientos previamente adquiridos y de la realidad cotidiana e intereses cercanos al alumno. Es por ello que en todos los casos en que es posible, se parte de realidades y ejemplos que le son conocidos, de forma que se implique activa y receptivamente en la construcción de su propio aprendizaje, algo que es posible conseguir gracias a la importancia y atractivo que para los alumnos suelen tener los contenidos relacionados con las nuevas tecnologías.

Es importante destacar que la materia de Informática debe incidir de forma sistemática en la adecuación de las actividades a los contenidos desarrollados, de forma que el alumno comprende e interioriza el trabajo del aula. En la actividad diaria en el aula y en otros espacios de aprendizaje se puede trabajar con diversas fuentes de información:

documentos de revistas especializadas, prensa diaria, páginas web y bibliografía, de forma que el profesor decida en cada caso los materiales más adecuados para cada estilo de aprendizaje del grupo, en general, y de cada uno de los alumnos, en particular.

Seis son los grandes bloques en que se han organizado curricularmente los contenidos de la materia Tecnologías de la Información y la Comunicación de 4º de ESO en los materiales curriculares utilizados:

- **BLOQUE 1. Ética y estética en la interacción en red**
- **BLOQUE 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes**
- **BLOQUE 3. Organización, diseño y producción de información digital**
- **BLOQUE 4. Seguridad informática**
- **BLOQUE 5. Publicación y difusión de contenidos**
- **BLOQUE 6. Internet, redes sociales, hiperconexión**

Esta clasificación no debe entenderse como elementos separados por lo que no implica necesariamente una forma de abordar los contenidos en el aula, sino como una disposición que ayuda a la comprensión del conjunto de conocimientos que se pretende conseguir desde un determinado enfoque pedagógico. En este sentido cabe señalar la necesidad de formar a los jóvenes en una actitud crítica ante el uso de las herramientas informáticas, para que distingan en qué nos ayudan y en qué nos limitan y poder, así, obrar en consecuencia.

2. ADECUACIÓN Y CONCRECIÓN DE LOS OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

Según está recogido en la Guía General del Ministerio de Educación y Ciencia (MEC, 1992), los Objetivos Generales de Etapa establecen las capacidades básicas que el alumno debe desarrollar a lo largo de su escolaridad en la referida etapa como consecuencia de la intervención educativa. Estos se expresan en términos de capacidades que pueden ser cognitivas, psicomotrices, de autonomía y equilibrio personal, interrelación personal e inserción social.

Estas capacidades, si bien son comunes para todos los alumnos en función de la edad, están condicionadas por el contexto. Los Objetivos Generales de Etapa recogidos en el *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato* han sido ya adecuados al contexto autonómico por las correspondientes administraciones (en el caso de Cantabria,

a través del *Decreto 38/2015*). La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos 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 y la convivencia entre las personas y grupos de diferentes culturas y religiones, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre hombres y mujeres, 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, apreciando la satisfacción de los logros conseguidos mediante el esfuerzo y la superación 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, dando importancia a la convivencia plácida y a la solidaridad, rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos, fomentando la convivencia

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información y mejorar la competencia digital para, con sentido crítico, adquirir 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, de manera autónoma siempre que sea posible.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la autoexigencia, 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, 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, como medio de mejora de la convivencia.

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, adquirir hábitos nuevos 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, contribuyendo 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.

m) Desarrollar actitudes que contribuyan, a través del cuidado del medio ambiente, al desarrollo sostenible de Cantabria.

n) Conocer y valorar el patrimonio histórico, natural y cultural, y las tradiciones de la Comunidad Autónoma de Cantabria, y contribuir a su conservación, difusión y mejora.

3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

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:

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.

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. 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.

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, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet de forma crítica y sistemática. 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.

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 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.

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.

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. 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.

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 adquiriera esta competencia. El respeto y una actitud abierta a la diversidad de la expresión cultural se potencian mediante esta asignatura.

4. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Bloque 1. Ética y estética en la interacción en red		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ul style="list-style-type: none"> •Entornos virtuales: definición, su influencia en la sociedad y hábitos de uso. •Seguridad en los entornos virtuales: uso correcto de datos personales y contraseñas seguras. •Identidad digital: DNle y/o DNle con NFC. Suplantación de la identidad en la red, delitos y fraudes. •Ley de la Propiedad Intelectual. Intercambio y publicación de contenido legal. •Acceso, descarga e intercambio de programas e información: distribución de software y su propiedad, materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución alojados en la web. 	<p>1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.</p> <p>Se trata de que el alumnado navegue en Internet con unos hábitos adecuados, utilizando sus datos personales y las contraseñas de manera responsable. Para ello es imprescindible conocer la Ley de la Propiedad Intelectual y aplicar las medidas adecuadas a la hora de acceder, descargar e intercambiar información y programas.</p> <p>3º) Competencia digital. 5º) Competencias sociales y cívicas.</p>	<p>1.1 Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.</p> <p>1.2 Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.</p>
	<p>2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.</p> <p>Este criterio pretende que el alumnado sepa diferenciar el software privativo del software libre así como clasificar un software en licencia comercial, licencia freeware o licencia shareware. Para ello se debe visitar y realizar descargas de forma segura y responsable en sitios web que tengan este propósito.</p> <p>5º) Competencias sociales y cívicas.</p>	<p>2.1 Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.</p>
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
	<p>3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.</p> <p>Se trata de evaluar la capacidad para optar entre aplicaciones con funcionalidades similares cuando se necesite incorporarlas al sistema, teniendo en cuenta las particularidades de los diferentes modelos de distribución de software. Se tendrá en cuenta el respeto a dichas particularidades y la actitud a la hora de utilizar y compartir las aplicaciones y los contenidos generados con las mismas. Asimismo, el respeto a los derechos de terceros en el intercambio de contenidos de producción ajena.</p> <p>3º) Competencia digital. 5º) Competencias sociales y cívicas.</p>	<p>3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.</p> <p>3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.</p>

Bloque 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ul style="list-style-type: none"> • Principales componentes físicos de un ordenador. Funciones y conexiones. Periféricos. Dispositivos de almacenamiento. • Sistemas Operativos: historia, tipos, funciones y componentes. • Manejo, configuración y principales utilidades de un Sistema Operativo. • Organización y almacenamiento de la información en un Sistema Operativo. • Definición y tipos de redes de ordenadores. • Conexiones de redes cableadas: dispositivos físicos, función y conexiones. • Protocolos de comunicación entre equipos. • Compartir recursos en la red. • Redes inalámbricas. • Dispositivos móviles: Sistemas operativos, aplicaciones e interconexión entre móviles. 	<p>1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto</p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado sepa comprender la importancia de la informática básica, razonar el proceso de instalación de un sistema operativo o de cualquier otra aplicación, analizar las ventajas de un sistema operativo basado en ventanas, manejar con soltura todos los temas relacionados con la administración de carpetas y archivos, conocer los diferentes tipos de cuentas que se pueden crear y comprender las limitaciones de cada tipo de cuenta. Así mismo se valorará la capacidad para analizar las ventajas de crear diferentes cuentas y grupos en un equipo informático.</p> <p>3º) Competencia digital.</p>	<p>1.1 Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.</p> <p>1.2 Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.</p>
	<p>2. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.</p> <p>Se pretende evaluar en el alumnado la capacidad para la configuración de las diferentes utilidades de un Sistema Operativo así como la instalación y configuración del software más adecuado.</p> <p>3º) Competencia digital.</p>	<p>2.1 Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.</p>
	<p>3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.</p> <p>Se pretende que el alumnado conozca el software adecuado para comunicarse con otros equipos de la red siempre de forma segura y responsable. El alumnado debe saber como compartir un recurso y como acceder a un recurso compartido por otros usuarios de la red.</p> <p>3º) Competencia digital.</p>	<p>3.1 Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.</p>
	<p>4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.</p> <p>Con este criterio se valora en el alumnado que conozca los componentes internos de un ordenador y los principales periféricos que se le pueden conectar. Así mismo, debe conocer los diferentes tipos de redes en función de su extensión o su disposición física, identificar los elementos necesarios para acceder a Internet y configurar el acceso a una red inalámbrica. De la misma, debe manejar con soltura la configuración del protocolo TCP/IP para acceder a Internet o establecer una red local.</p> <p>3º) Competencia digital.</p>	<p>4.1 Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.</p>
	<p>5. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.</p> <p>Se pretende evaluar la capacidad de crear redes que permitan comunicarse a diferentes dispositivos fijos o móviles, utilizando todas sus funcionalidades e integrándolos en redes ya existentes. También se trata de conocer los distintos protocolos de comunicación y los sistemas de seguridad asociados, aplicando el más adecuado a cada tipo de situación o combinación de dispositivos.</p> <p>1º) Comunicación lingüística.</p>	<p>5.1 Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.</p>

Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de software ofimático de producción de documentación electrónica: procesador de texto, hojas de cálculo, bases de datos sencillas y presentaciones. • Adquisición de imagen fija mediante periféricos de entrada. • Tratamiento básico de la imagen digital: los formatos básicos y su aplicación, modificación de tamaño de las imágenes y selección de fragmentos, creación de dibujos sencillos, alteración de los parámetros de las fotografías digitales: saturación, luminosidad y brillo. • Manejo básico de imágenes digitales formadas a base de capas superpuestas. • Captura de sonido y vídeo a partir de diferentes fuentes. Edición y montaje de audio y vídeo para la creación de contenidos multimedia. • Integración y organización de la información a partir de diferentes fuentes. 	<p>1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.</p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado aprenda a: generar documentos de texto y de cálculo, asignar permisos de acceso a los documentos, modificar las propiedades de un documento y enviar un documento por e-mail desde la herramienta de edición. Así mismo, debe conocer: cómo se realiza la inserción de dibujos, cómo se combina correspondencia, cómo insertar y agrupar datos en una hoja de cálculo, así como la realización de cálculos básicos (suma, promedio). De la misma manera, debe saber insertar objetos multimedia, crear presentaciones, guardar nuevas presentaciones y recuperar las ya hechas, modificar diapositivas, aplicando diseños y estilos, usar los efectos de animación y transición para hacer más atractivas las presentaciones y distribuir, en diferentes formatos, la presentación ya realizada.</p> <p>1º) Comunicación lingüística. 2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 3º) Competencia digital.</p>	<p>1.1 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 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>
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
	<p>2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrar los en diversas producciones.</p> <p>Este criterio pretende valorar la capacidad de diferenciar las imágenes vectoriales de las imágenes de mapa de bits. Se centra en la captación de fotografías en formato digital y su almacenamiento y edición para modificar características de las imágenes tales como el formato, resolución, encuadre, luminosidad, equilibrio de color y efectos de composición. Se valorará igualmente la capacidad de manejo de las imágenes formadas a base de capas superpuestas. Además los alumnos han de ser capaces de instalar y utilizar dispositivos externos que permitan la captura, gestión y almacenamiento de vídeo y audio. Se aplicarán las técnicas básicas para editar cualquier tipo de fuente sonora: locución, sonido ambiental o fragmentos musicales, así como las técnicas básicas de edición no lineal de vídeo para componer mensajes audiovisuales que integren las imágenes capturadas y las fuentes sonoras.</p> <p>1º) Comunicación lingüística. 3º) Competencia digital.</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 vídeo y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.</p> <p>2.2 Crear elementos multimedia utilizando el software adecuado.</p> <p>2.4 Editar y modificar los elementos multimedia ya creados empleando las herramientas informáticas más adecuadas.</p>

Bloque 4. Seguridad informática		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ul style="list-style-type: none"> • Seguridad activa: uso de contraseñas seguras, encriptación de datos y uso de software de seguridad. • Seguridad pasiva: dispositivos físicos de protección, elaboración de copias de seguridad y particiones del disco duro. • Riesgos en el uso de equipos informáticos en red: protocolos seguros, recursos compartidos, creación de usuarios y grupos y asignación de permisos. • Actualizaciones del sistema operativo. • Tipos de malware. • Software de protección de equipos informáticos. Antimalware, antivirus y firmware. • Seguridad en Internet: recomendaciones y acceso a páginas web seguras. • El correo masivo y la protección frente a diferentes tipos de programas, documentos o mensajes susceptibles de causar perjuicios. • 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,... • Conexión de forma segura a redes WIFI. • Seguridad en el intercambio de información entre dispositivos móviles. • Riesgos laborales derivados de la informática en cuanto a: electricidad, posturas ergonómicas, higiene visual, etc. 	<p>1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.</p> <p>Se valora con este criterio la capacidad de localizar, descargar e instalar aplicaciones que prevengan el tráfico no autorizado en redes sobre diversos sistemas operativos. A su vez, se trata de identificar elementos o componentes de mensajes que permitan catalogarlos como falsos o fraudulentos, adoptar actitudes de protección pasiva, mediante la instalación y configuración de aplicaciones de filtrado y eliminación de correo basura, y de protección activa, evitando colaborar en la difusión de mensajes de este tipo. También se valora con este criterio la capacidad del alumnado para la creación y gestión de puestos de usuarios independientes, grupos de usuarios así como la asignación de permisos.</p> <p>Así mismo se valora la capacidad para comprender la necesidad de actualizar un sistema operativo, obtener certificados digitales y hacer uso de ellos, navegar en páginas web seguras y conocer las ventajas que nos aportan, usar chequeos online para detectar el posible software malicioso de nuestro ordenador y descargar de Internet antivirus gratuitos e instalarlos en el disco duro.</p> <p>3º) Competencia digital. 4º) Aprender a aprender. 5º) Competencias sociales y cívicas.</p>	<p>1.1 Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.</p> <p>1.2 Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.</p> <p>1.3 Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.</p> <p>1.4 Gestionar de forma segura las conexiones inalámbricas y el intercambio de información entre dispositivos móviles.</p>

Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ul style="list-style-type: none"> • Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales. • Software para compartir información. Plataformas de trabajo colaborativo en la nube. • Creación de páginas web. Introducción al lenguaje HTML y editores de páginas web. • Diseño y elaboración de espacios web para la publicación de contenidos con elementos textuales, gráficos y multimedia en la web (blogs, wikis, ...) • Protocolos de publicación y estándares de accesibilidad en el diseño de páginas web. Aplicaciones para dispositivos móviles. Herramientas de desarrollo y utilidades básicas. 	<p>1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información, conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.</p> <p>Se pretende que el alumno sepa compartir de forma segura y responsable los recursos disponibles dentro de una red local o virtual.</p> <p>3º) Competencia digital.</p>	<p>1.1 Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.</p>
	<p>2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.</p> <p>Se pretende evaluar la capacidad de estructurar mensajes complejos con la finalidad de exponerlos públicamente, utilizando el ordenador como recurso. Se valorará la correcta selección e integración de elementos multimedia en consonancia con el contenido del mensaje, así como la corrección técnica del producto final y su valor discurso verbal.</p> <p>3º) Competencia digital.</p>	<p>2.1 Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.</p> <p>2.2 Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.</p>
	<p>3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.</p> <p>Se pretende que los alumnos conozcan los principios elementales de la creación de páginas web con código HTML, y que utilicen aplicaciones específicas para crear y publicar sitios web, incorporando recursos multimedia, aplicando los estándares establecidos por los organismos internacionales, aplicando a sus producciones las recomendaciones de accesibilidad y valorando la importancia de la presencia en la Web para la difusión de todo tipo de iniciativas personales y grupales.</p> <p>1º) Comunicación lingüística. 3º) Competencia digital.</p>	<p>3.1 Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.</p> <p>3.2 Crea y administra contenidos en plataformas colaborativas.</p>
	<p>4. Utilizar aplicaciones y herramientas de desarrollo en dispositivos móviles para resolver problemas concretos.</p> <p>Se pretende evaluar la capacidad de utilizar las aplicaciones más importantes y de uso cotidiano para dispositivos móviles así como, diseñar y crear aplicaciones sencillas con los programas adecuados.</p> <p>3º) Competencia digital. 4º) Aprender a aprender</p>	<p>4.1 Utiliza de forma adecuada distintas aplicaciones para dispositivos móviles de uso cotidiano y del entorno educativo.</p> <p>4.2 Diseña y crea aplicaciones sencillas para dispositivos móviles.</p>

Bloque 6. Internet, redes sociales, hiperconexión		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ul style="list-style-type: none"> •Internet: historia, definición, funcionamiento y su influencia en la sociedad. •Direcciones IP, servidores y dominios. •Comunidades virtuales y globalización. •Acceso a recursos y plataformas de intercambio de información: de formación, de ocio, de servicios, de administración electrónica, de intercambios económicos... •Comercio electrónico. •Redes sociales: evolución, características y tipos. •Canales de distribución de contenidos multimedia: presentaciones, imagen, vídeo, audio. •Actitud positiva hacia las innovaciones en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación y hacia su aplicación para satisfacer necesidades personales y grupales. 	<p>1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.</p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado sepa manejar, a nivel de usuario, los navegadores web, buscar información en Internet usando el cuadro de búsqueda instantánea, conocer el uso de un programa cliente de correo POP, leer el correo WEB, insertar mensajes en foros, realizar descargas directas de la Red y conocer las ventajas que nos puede aportar la Web 2.0.</p> <p>1º) Comunicación lingüística. 3º) Competencia digital.</p>	<p>1.1 Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.</p> <p>1.2 Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.</p> <p>1.3 Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.</p>
	<p>2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.</p> <p>Este criterio se centra en la suscripción a grupos relacionados con sus intereses y la participación activa en los mismos de manera responsable y segura. Se valorará la adquisición de hábitos relacionados con el mantenimiento sistemático de la información publicada y la incorporación de nuevos recursos y servicios. En el ámbito de las redes virtuales se ha de ser capaz de acceder y manejar entornos de aprendizaje a distancia y búsqueda de empleo. Así mismo debe usar las redes sociales para ampliar el círculo de amistades y conocer a otras personas con gustos afines.</p> <p>5º) Competencias sociales y cívicas.</p>	<p>2.1 Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.</p> <p>2.2 Conoce y emplea adecuadamente las reglas basadas en etiquetas.</p>
	<p>3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y vídeo.</p> <p>Este criterio se centra en la localización en Internet de servicios que posibiliten la publicación de contenidos, utilizándolos para la creación de diarios o páginas personales o grupales.</p> <p>3º) Competencia digital.</p>	<p>3.1 Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.</p>

5. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos mencionados se encuentran distribuidos en cinco grandes bloques que serán repartidos en tres trimestres, correspondiendo cada uno de ellos a la 1ª, 2ª y 3ª evaluación, con la salvedad de que en la primera de ellas se incluirá la evaluación inicial. Esta, tendrá carácter cualitativo y la información correspondiente a las familias se facilitará de acuerdo al modelo consensuado en el centro. La distribución de los mismos a lo largo del curso se muestra en la siguiente tabla:

EVALUACIÓN	BLOQUE	APARTADO
1ª EVALUACIÓN	✚ Sistemas operativos. Redes.	⇒ BLOQUE 2
	✚ Componentes ordenador.	⇒ BLOQUE 2
	✚ Word, Excel, Bases de datos.	⇒ BLOQUE 3
2ª EVALUACIÓN	✚ Diseño Gráfico.	⇒ BLOQUE 3
	✚ Gimp, Autocad.	⇒ BLOQUE 3
	✚ Entornos digitales.	⇒ BLOQUE 6
3ª EVALUACIÓN	✚ Multimedia.	⇒ BLOQUE 5
	✚ Seguridad.	⇒ BLOQUE 4
	✚ Movie maker.	⇒ BLOQUE 3
	✚ Página web.	⇒ BLOQUE 5
	✚ Power point.	⇒ BLOQUE 3
<p>El BLOQUE 1 en su totalidad y el BLOQUE 6 (Internet) serán integrados dentro de muchos de los contenidos anteriores y tratados de forma global.</p>		

6. METODOLOGÍA

Una materia como esta, con un fuerte componente procedimental y en la que sus contenidos se están renovando permanentemente, debe plantearse desde unos parámetros poco academicistas si se quiere que sirva para lograr los objetivos previstos (la utilidad de los conocimientos adquiridos impulsa la motivación del alumno y su aprendizaje).

Asimismo, se pretende que el aprendizaje sea *significativo*, es decir, que parta de los conocimientos previamente adquiridos y de la realidad cotidiana e intereses cercanos al alumno. Es por ello que en todos los casos en que es posible se parte de realidades y ejemplos que le son conocidos, de forma que se implique activa y receptivamente en la

construcción de su propio aprendizaje, algo que es posible conseguir gracias a la importancia y atractivo que para los alumnos suelen tener los contenidos relacionados con las nuevas tecnologías.

Es importante destacar que la materia de *Tecnologías de la Información y de la Comunicación* debe incidir de forma sistemática en la adecuación de las actividades a los contenidos desarrollados, de forma que el alumno comprende e interioriza el trabajo del aula. En la actividad diaria en el aula se realizarán tres tipos de actividades diferentes, en todas ellas el alumno participará de forma activa y además utilizará en todo momento el equipo informático que tiene asignado, estas actividades son las siguientes:

- ✚ **Actividades de introducción de contenidos teóricos**: se trasladarán al alumno mediante explicaciones y debate participativo, además el formato será digital, el alumno tomará los apuntes correspondientes utilizando alguna aplicación informática.
- ✚ **Actividades prácticas** para el aprendizaje de los diferentes sistemas, programas y aplicaciones. Se plantearán al alumno de forma diaria, y le permitirán profundizar en el manejo de las correspondientes herramientas informáticas.
- ✚ **Actividad de elaboración de un trabajo de investigación** sobre un tema designado por el profesor relacionado con los contenidos de la materia, de forma que con esta actividad podrá adquirirlos de una forma teórico-práctica.

El ritmo de aprendizaje de los alumnos depende del desarrollo cognitivo de cada uno de ellos, de su entorno social y de su entorno familiar, lo que implica contemplar en el proceso de enseñanza las diferentes opciones de aprendizaje, tanto de grupo como individuales: es lo que llamamos *atención a la diversidad*, que se convierte en un elemento fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje y que tiene su reflejo en los materiales curriculares (del alumno y del profesor).

7. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

La materia se imparte en el aula de informática TEC 3 constituida por una red de equipos informáticos conectados a Internet. Por tanto, los materiales y recursos didácticos que se van a utilizar para el desarrollo de las clases comprenden el hardware (ordenadores, impresora, altavoces, cañón, etc.) y el software general (sistema operativo, office, etc.) y aplicaciones informáticas más específicas para las unidades didácticas correspondientes (gimp, autocad, scratch, movie maker, etc.).

8. EVALUACIÓN

8.1. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROMOCIÓN Y TITULACIÓN.

La evaluación será continua a lo largo del proceso, ya que él mismo es suficientemente interactivo como para precisar el grado en el que se van alcanzando los objetivos perseguidos. Se realizarán cuatro evaluaciones a lo largo del curso, la primera de ellas corresponderá con la evaluación inicial. Esta evaluación tendrá un carácter cualitativo, por lo tanto se entregará a las familias información de cada alumno de acuerdo al modelo consensuado en el centro y ya utilizado en el curso anterior.

Para poder analizar y verificar los contenidos expuestos y el nivel de aprendizaje del alumno, se utilizarán los siguientes criterios:

Instrumento evaluador	Elementos evaluados	Valoración de cada apartado
Observación sistemática	- Participación en las actividades - Hábito de trabajo - Aportación de ideas y soluciones - Utilización de medios - Actitud	10%
Trabajos de investigación	- Puntualidad en la entrega - Presentación y limpieza - Claridad de contenidos y síntesis	20%
Pruebas escritas	- Adquisición de conceptos - Comprensión - Razonamiento	40%
Prácticas en el Aula	- Creatividad - Método de trabajo - Habilidad en el uso programas informáticos - Rapidez de ejecución	30%

- En cada evaluación se desarrollarán prácticas y trabajos, y la no entrega, o entrega fuera de plazo supondrá la calificación negativa de la evaluación.

- Cuando en alguna evaluación no se desarrolle alguna de las actividades de evaluación propuestas en el cuadro, los porcentajes correspondientes al resto de instrumentos se ampliarán proporcionalmente para alcanzar el 100% de la puntuación final.
- Para la obtención de una calificación positiva de la evaluación será necesario una nota mínima de 3 en la prueba escrita si está se desarrolla.

Promoción y Titulación en la ESO:

De acuerdo con lo previsto en *el artículo 22 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre*, los alumnos y alumnas promocionarán de curso cuando hayan superado todas las materias cursadas o tengan evaluación negativa en dos materias como máximo, y repetirán curso cuando tengan evaluación negativa en tres o más materias, o en dos materias que sean Lengua Castellana y Literatura y Matemáticas de forma simultánea. De forma excepcional, podrá autorizarse la promoción de un alumno o alumna que no cumpla estas condiciones de acuerdo a las directrices mencionadas en el citado decreto.

8.2. EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los alumnos que no hayan aprobado la evaluación ordinaria, deberán presentarse a la **prueba extraordinaria** que se realizará en el mes de junio. Esta prueba tendrá un carácter teórico-práctico adecuándose a los contenidos propios de la materia, además estará dividida en varias partes en función de los contenidos impartidos a lo largo del curso. De esta manera, cada alumno se presentará sólo a la parte que no haya superado, siendo previamente informado por el profesor.

En el contexto de la evaluación continua, los **criterios de calificación** serán los siguientes:

- Evaluación ordinaria.....20%
- Resultado de la prueba extraordinaria.....80%

Independientemente de la calificación obtenida de acuerdo a estos criterios, el alumno siempre aprobará la materia cuando la calificación obtenida en la prueba extraordinaria sea igual o superior a 5.

8.3. EVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE.

En esta materia no hay alumnos con la materia pendiente.

9. **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ADAPTACIONES CURRICULARES**

Se plantea planificar las actuaciones en diferentes ámbitos:

a) *Respecto a los contenidos.*

Se concretan y delimitan aquellos contenidos imprescindibles, así como aquellos que contribuyen al desarrollo de capacidades generales: comprensión, expresión verbal y gráfica, resolución de problemas, búsqueda y selección de la información, aplicación de técnicas y utilización adecuada de herramientas tomando las medidas oportunas de seguridad, trabajo en grupo y comunicación a los demás. Esta selección de contenidos ha tenido en cuenta el posible grado de dificultad, para, de esta forma, poder atender a prioridades, distribuyendo el tiempo de acuerdo con aquellas y fijando unos mínimos para todo el grupo, teniendo en cuenta el ritmo de aprendizaje de cada alumno o alumna.

b) *Respecto a las estrategias didácticas.*

Se plantean actividades de aprendizaje variadas que permitan diversos accesos a los contenidos y con distintos grados de dificultad.

c) *Respecto a la evaluación.*

Con el fin de que la evaluación sea lo más individualizada posible y que sirva para conocer el progreso realizado por cada alumno o alumna y así poder orientar el proceso de aprendizaje se plantea:

Tener en cuenta en el momento de diseñar las actividades de evaluación, las diferentes habilidades y los distintos grados de dificultad de las tareas planteadas.

Interpretar los criterios de evaluación en relación con los objetivos didácticos que se habían previsto, teniendo en cuenta el punto de partida de cada alumno y alumna y su ritmo de aprendizaje referidos a los contenidos seleccionados.

Finalmente se desea destacar que para aquellos alumnos con necesidades educativas especiales, se elaborarán las correspondientes adaptaciones curriculares.

10. **CONCRECIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJAN EN LA MATERIA.**

En esta materia, se trabajan todos los elementos transversales propios de la etapa, de manera muy específica las “Tecnologías de la Información y la Comunicación” y la

“Comunicación audiovisual”, constituyendo contenidos propios de la misma.

“La Comprensión lectora” y la “Expresión oral y escrita” serán trabajados en todas las actividades realizadas durante el curso: lectura y análisis de textos provenientes de medios digitales (webs, blogs, wikis, redes sociales temáticas, etc.) de temas específicos relacionados con los contenidos trabajados en la materia, así como en la elaboración de trabajos de temas propuestos por el profesor en los que habrá que seleccionar, organizar y tratar la información digital obtenida y presentarla utilizando diferentes programas informáticos.

Las actividades que fomentan el “Emprendimiento” se centran en el desarrollo de estrategias de resolución de problemas tecnológicos relacionados con la informática (elaboración programas, creación propia de contenidos digitales, etc.).

La “Educación cívica y constitucional” se trabaja de forma específica en esta materia gracias al aprendizaje del uso responsable de las herramientas de comunicación virtuales (redes y comunidades sociales).

11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

El departamento no ha planificado ninguna salida didáctica para esta materia.

12. CRITERIOS PARA LA EVALUACION DE LA PRÁCTICA DOCENTE Y DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN

La programación didáctica posee un carácter flexible de retroalimentación que permite ser modificada cuando se detecten deficiencias y pueda ser adaptada a necesidades que no estén cubiertas de una forma adecuada en su aplicación práctica. El proceso de evaluación se llevaría a cabo de la siguiente forma:

- *semanalmente*: en la Reunión de Departamento, donde se verá el desarrollo de las unidades didácticas y su relación con lo programado.
- *al final de cada evaluación*: se les pregunta a los alumnos y alumnas sobre su particular punto de vista del proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de considerar su participación en el mismo. Además, de acuerdo a los “**Indicadores de logro**” recogidos en el **Anexo 1**, cada profesor realizará una revisión de diferentes ítems para las materias impartidas.

- *al final de curso:* con la memoria final de curso, donde se incluye la evaluación a lo largo del curso por parte del departamento para corregir la programación anual siguiente.

ANEXO 1: INDICADORES DE LOGRO

NOMBRE DEL PROFESOR/A:
 GRUPO: MATERIA: DEPARTAMENTO:
 FECHA:

CLAVE: 1= BAJO; 2= REGULAR; 3= MEDIO; 4= EXCELENTE

1.- Resultados de la evaluación

1.1 Porcentaje de aprobados	<50	50-60	60-80	>80
Valoración	1	2	3	4
1.2 Incidencia de la evaluación inicial en los contenidos programados.				
1.3 Adecuación de los contenidos explicados.				
1.4 Adecuación de los criterios de evaluación y calificación.				
1.5 Necesidad de establecer modificaciones o replanteamientos en los criterios de evaluación establecidos.				
1.6 Adecuación de las actividades propuestas al desarrollo de las competencias básicas.				
1.7 Grado de consecución de los estándares de aprendizaje.				
Propuestas de mejora:				

2.- Adecuación de los materiales, recursos didácticos, distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.

Valoración	1	2	3	4
2.1 Desarrollo de la programación acorde con lo previsto.				
2.2 Diseño organizativo del aula en función del grupo/clase.				
2.3 Adecuación de las estrategias de enseñanza/aprendizaje aplicadas al grupo.				
2.4 Adecuación de los materiales de elaboración propia.				
2.5 Adecuación de otros materiales y recursos didácticos empleados.				
2.6 Uso de las nuevas tecnologías.				
2.7 Grado de coordinación entre los profesores del departamento que imparten el nivel.				
2.8 Grado de coordinación entre los profesores del equipo educativo del grupo.				

Propuestas de mejora:

3.- Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de centro.

Valoración	1	2	3	4
3.1 Escucha activa y presencia de una actitud favorable al diálogo y al trabajo cooperativo				
3.2 Respeto de las normas de centro y de las propias de aula.				
3.3. Trabajo en equipo: ponerse en el lugar del otro, valorar las ideas de los demás, dialogar y negociar.				
3.4. Clima de respeto entre iguales y sin violencia de cualquier tipo.				
3.5 Criterios comunes sobre las faltas sancionables y la manera de hacerlo.				
Propuestas de mejora:				

4.- Eficacia de las medidas de atención a la diversidad.

Valoración	1	2	3	4
4.1 Progreso de los alumnos con apoyo en el aula.				
4.2 Progreso de los alumnos con adaptaciones curriculares.				
4.3 Progreso de los alumnos con actividades de ampliación.				
4.4 Progreso de los alumnos con programas de refuerzo (materias pendientes)				
Propuestas de mejora:				