

**I.E.S.**  
**RICARDO**  
**BERNARDO**

**TECNOLOGÍAS DE LA**  
**INFORMACIÓN Y LA**  
**COMUNICACIÓN I**  
**1ºBACHILLERATO**

**Programación**  
**Curso: 2020-2021**

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS .....	4
3. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	
3.1. CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS A INCORPORAR O REFORZAR, NO IMPARTIDOS EN EL CURSO ANTERIOR.	
3.2. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE CONTENIDOS.....	11
4. METODOLOGÍA .....	11
5. EVALUACIÓN.....	13
5.1. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROMOCIÓN Y TITULACIÓN	
5.2. EVALUACIÓN DE PENDIENTES .....	14
5.3. EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA .....	15
6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	15
7. SALIDAS DIDÁCTICAS Y EXTRAESCOLARES .....	15
8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ADAPTACIONES CURRICULARES .....	16
9. CONCRECCIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES DE LA MATERIA .....	16
10. CRITERIOS PARA EVALUACIÓN DE PROGRAMACIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE ..	17
ANEXO 1 y 2.....	18
11. MODIFICACIONES CORRESPONDIENTES A LAS DIFERENTES MODALIDADES DE FORMACIÓN DE ACUERDO A LOS TRES ESCENARIOS PREVISTOS SEGÚN LA EVOLUCIÓN DE LA PANDEMIA.	
11.1.FORMACIÓN PRESENCIAL.	
11.2. FORMACIÓN SEMIPRESENCIAL O NO PRESENCIAL	

## **1. INTRODUCCIÓN**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han desarrollado fundamentalmente en torno a tres elementos: los ordenadores, la conectividad e Internet. Estos tres elementos están relacionados de forma significativa con el desarrollo de la electrónica, la informática y las telecomunicaciones, pero considerados no de forma aislada, sino como un conjunto que ha permitido evolucionar desde las pantallas de fósforo de los primeros ordenadores personales hasta las redes sociales o las aplicaciones de mensajería instantánea de la telefonía móvil.

La asignatura de Tecnologías de la Información y la Comunicación I, da respuesta a los anteriores aspectos, comenzando por situar al alumnado en lo que han significado para el ser humano las denominadas “Sociedad de la Información” y “Sociedad del Conocimiento”, para, a partir de ahí, estudiar uno de los elementos responsables de las mismas como son los ordenadores, tanto en sus aspectos hardware como software y posteriormente, introducir al alumnado en el mundo de las redes de datos y los elementos que las conforman. Finalmente se introduce al alumnado en el mundo de la programación estableciendo los conceptos básicos de la misma, como el desarrollo de algoritmos o la sintaxis de los lenguajes de programación.

Para conseguir todo esto se ha dividido Tecnologías de la Información y la Comunicación I en cinco bloques:

**La Sociedad de la Información y el ordenador:** en este bloque se pretende que el alumnado adquiere una visión estratégica de lo que suponen las Tecnologías de la Información y la Comunicación en nuestra sociedad y como han sido el núcleo rector de la revolución social, económica, política, tecnológica y cultural desde mediados del siglo XX.

**Arquitectura de Computadores:** el bloque de arquitectura de computadores pretende que el alumnado conozca y comprenda el funcionamiento de un computador, empezando por los conocimientos matemáticos básicos en que se basa el almacenamiento de información y la lógica de conmutación, para a partir de ahí, desarrollar la estructura de un computador de Von Neumann, analizando el funcionamiento de sus componentes de manera separada y en conjunto a través del estudio de un ciclo de máquina. A partir de este modelo teórico se estudiará la estructura de un computador real, detallando el funcionamiento de los elementos que lo conforman. Una vez estudiado el componente hardware se pasa a ver

cómo se utiliza el mismo empleando el componente software: el sistema operativo. Para ello se analiza el concepto teórico de sistema operativo, detallando sus diferentes funciones (administración de ficheros, de memoria, de procesos, etc...), y se concreta todo ello enseñando al alumnado a administrar un sistema operativo, tanto mediante interfaces gráficas como a través del uso del terminal y la línea de comandos.

**Software para sistemas informáticos:** este bloque permite al alumnado conocer aplicaciones informáticas que le permiten resolver diversas tareas en distintos ámbitos. Aquí se hace especial hincapié en las herramientas ofimáticas (bases de datos, hojas de cálculo) que no se habían tratado en profundidad en la asignatura Tecnologías de la Información y la Comunicación de 4º de ESO, así como en herramientas de simulación que el alumnado deberá manejar en el resto de materias que cursa.

**Redes de computadores:** el bloque de redes de computadores resulta esencial para conocer la componente relativa a la comunicación de datos. Para ello se estudiarán los conceptos teóricos sobre los que se sostiene la arquitectura de redes locales e Internet (topologías, cableado, protocolos, etc), aplicando todo ello en el montaje y gestión de una red local.

**Programación:** el bloque de programación sirve al objetivo de convertir al alumnado en productor de sus propias aplicaciones informáticas, de acuerdo con la línea básica expresada al principio de esta introducción de convertir a la persona en sujeto activo de la revolución TIC y no solo en mero consumidor. Para ello se enseñarán los conceptos básicos de la programación empleando un lenguaje de programación de uso general.

## **2. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.**

La materia de Tecnología de la Información y la Comunicación I contribuyen al desarrollo de las siguientes competencias:

**Competencia digital.** La competencia digital está en el núcleo rector de estas materias, dado que se centran en el manejo solvente de las TIC no solo como consumidor pasivo sino como elemento activo, tanto a nivel hardware como software, especialmente en lo que respecta a la producción de software y aplicaciones web, como en la transmisión de información empleando Internet como elemento de comunicación.

**Comunicación lingüística.** La comunicación lingüística es una competencia que se refuerza en el contexto de la materia Tecnologías de la Información y la Comunicación I, a través del manejo del vocabulario específico del área de conocimiento. Especialmente en la fase de análisis y diseño del código, en los bloques de programación, donde la comprensión oral y lectora es clave para una correcta implementación del software a desarrollar.

**Competencia matemática y competencias básicas en Ciencia y Tecnología.** El pensamiento lógico y abstracto, que está en el núcleo de la competencia matemática, se trabaja profusamente en varios bloques de la materia Tecnologías de la Información I. En concreto en los bloques de programación a la hora de desarrollar algoritmos y programas. Asimismo, es objeto de esta competencia el uso de programas específicos de simulación numérica y cálculo que se estudian. La competencia en Ciencia y Tecnología se alcanza a través del manejo de programas de simulación científico-tecnológica.

**Aprender a aprender.** Una clave de estas materias es el desarrollo de la capacidad del alumnado de aprender y desarrollar nuevas habilidades a partir de los conocimientos adquiridos en el aula, y asimilados en el estudio diario, permitiendo el desarrollo de destrezas de autoaprendizaje y autoevaluación.

**Competencias sociales y cívicas.** La comprensión de la dimensión social de las TIC se estudia en el bloque de Sociedad de la Información y el ordenador. Todo ello contribuye a la mejor comprensión de las diferencias entre personas y comunidades, así como la resolución efectiva de conflictos.

**Conciencia y expresiones culturales.** La expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de las TIC está en pleno auge, siendo esta materia un canal adecuado para fomentar que el alumnado adquiera esta competencia. El respeto y una actitud abierta a la diversidad de la expresión cultural se favorece a través del estudio de esta materia.

**Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** La creación de aplicaciones software para resolver tareas de manera innovadora permite la adquisición de esta competencia.

### 3. **CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

#### 3.1. CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS A INCORPORAR O REFORZAR, NO IMPARTIDOS EN EL CURSO ANTERIOR.

- + Aquellos contenidos del *Bloque 4: Seguridad informática* y *Bloque 5: Creación y publicación de páginas web*, no impartidos en el curso anterior, serán incorporados en esta programación. Ambos no se consideran esenciales o previos para la consecución de ninguno de los objetivos del curso actual, por este motivo no es necesario introducirlos en primer lugar.
- + Los contenidos necesarios para una correcta incorporación a un posible proceso de aprendizaje semipresencial o no presencial, referentes al manejo de sistemas de intercambio de información y comunicación en la red (Classroom y Meet) serán impartidos en primer lugar a modo de recuerdo o refuerzo.

#### + **Bloque 1. La sociedad de la información y el ordenador**

##### **Contenidos**

- 1.1. La sociedad de la información y el ordenador.
- 1.2. Historia de la informática.
- 1.3. La globalización de la información y el conocimiento.
- 1.4. Nuevos sectores laborales.
- 1.5. La fractura digital.
- 1.6. La Sociedad del Conocimiento.

##### **Criterios de evaluación**

- Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción. Con este criterio se pretende evaluar que el alumnado es capaz de analizar la influencia de las TIC en el mundo que nos rodea.
  - 1ª) Competencia Lingüística
  - 6ª) Competencia Sentido de Iniciativa y espíritu emprendedor

##### **Estándares de aprendizaje evaluables**

- Describe las diferencias entre lo que se considera Sociedad de la Información y Sociedad del Conocimiento.
- Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.

## Bloque 2. Arquitectura de ordenadores

### Contenidos

- 3.1. Sistemas numéricos.
- 3.2. Sistemas de almacenamiento de información.
- 3.3. Arquitectura de ordenadores.
- 3.4. Dispositivos móviles, ordenadores personales y grandes ordenadores.
- 3.5. Sistemas de protección ante fallos.
- 3.6. Placas base: procesadores y memorias.
- 3.7. Dispositivos de almacenamiento masivo.
- 3.8. Periféricos de entrada y salida.
- 3.9. Secuencia de arranque de un equipo.
- 3.10. Resolución de problemas básicos.
- 3.11. Sistemas operativos. Funciones del sistema operativo: Libres y propietarios.

### Criterios de evaluación

- Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto. Con este criterio se pretende evaluar que el alumnado es capaz de analizar la influencia de las TIC en el mundo que nos rodea.

1ª) Competencia Lingüística

3ª) Competencia Digital

- Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación. Con este criterio se pretende evaluar que el alumnado es capaz de realizar operaciones básicas de gestión de un Sistema Operativo.

3ª) Competencia Digital

- Administrar sistemas operativos libres y propietarios bajo línea de comandos e interfaces gráficos/web Con este criterio se pretende evaluar que el alumnado es capaz de realizar operaciones básicas de administración de un Sistema Operativo.

3ª) Competencia Digital

### Estándares de aprendizaje evaluables

- Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento.
- Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de la información.

- Describe los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.
- Administra usuarios y grupos del sistema operativo.
- Gestiona recursos de red
- Administra ficheros y directorios

### **Bloque 3. Software para sistemas informáticos**

#### **Contenidos**

- 3.1. Software de utilidad.
- 3.2. Tipos de aplicaciones: Instalación y prueba de aplicaciones.
- 3.3. Ofimática y documentación electrónica.
- 3.4. Imagen digital.
- 3.5. Vídeo y sonido digitales.
- 3.6. Software de simulación de ámbito científico tecnológico.
- 3.7. Software de comunicación.

#### **Criterios de evaluación**

- Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web como instrumentos de resolución de problemas específicos. Con este criterio se pretende evaluar que el alumnado es capaz de realizar operaciones de usuario medio-avanzado con herramientas propias de un paquete ofimático estándar.

1ª) Competencia Lingüística

2ª) Competencia Matemática y Competencias básicas en Ciencias y Tecnología

3ª) Competencia Digital

#### **Estándares de aprendizaje evaluables**

- Diseña bases de datos sencillas y/o extrae información realizando consultas, formularios e informes.
- Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario.
- Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.
- Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos.
- Diseña elementos gráficos en 2D y 3D para comunicar ideas.
- Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia.
- Resuelve problemas científico-matemáticos empleando las herramientas informáticas apropiadas.



- Emplea herramientas de comunicación remota de escritorio.

#### **Bloque 4. Redes de ordenadores**

##### **Contenidos**

- 5.1. Redes de área local. Topología de red. Cableados. Redes inalámbricas.
- 5.2. Redes de área metropolitana.
- 5.3. Redes de área extensa.
- 5.4. Diferencias entre los modelos OSI y TCP/IP.
- 5.5. Elementos de conexión de redes.

##### **Criterios de evaluación**

- Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas. Con este criterio se pretende evaluar que el alumnado es capaz de distinguir las distintas tecnologías de redes informáticas de área local (LAN).

3ª) Competencia Digital

4ª) Competencia para Aprender a Aprender.

- Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa. Con este criterio se pretende evaluar que el alumnado es capaz de distinguir y escoger entre los distintos elementos que forman parte de una red de área local (LAN).

1ª) Competencia Lingüística

- Describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática. Con este criterio se pretende evaluar que el alumnado es capaz de comprender cómo se lleva a cabo el proceso de transmisión de datos entre dos equipos conectados dentro de una red de área local (LAN).

3ª) Competencia Digital

- Describir los niveles del modelo TCP/IP, relacionándolos con sus funciones en una red informática. Con este criterio se pretende evaluar que el alumnado es capaz de comprender cómo se lleva a cabo el proceso de transmisión de datos entre dos equipos conectados dentro de una red de área local (LAN).

3ª) Competencia Digital

##### **Estándares de aprendizaje evaluables**

- Realiza un análisis comparativo entre diferentes tipos de cableados utilizados en redes de datos.
- Realiza un análisis comparativo entre tecnología cableada e inalámbrica indicando posibles ventajas e inconvenientes.

- Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales.
- Describe cómo se relacionan los niveles OSI con los niveles TCP/IP.
- Describe el funcionamiento de los protocolos IPv4 e IPv6.
- Emplea los comandos de gestión de red del sistema operativo para monitorizar su funcionamiento.

## Bloque 5. Programación

### Contenidos

- 5.1. Elementos de programación. Conceptos básicos. Lenguajes de Programación.
- 5.2. Historia de la Evolución de la Programación
- 5.3. Elementos y estructura de un programa
- 5.4. Metodología de desarrollo de programas.
- 5.5. Resolución de problemas mediante programación.

### Criterios de evaluación

- Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos. Con este criterio se pretende evaluar que el alumnado es capaz de aplicar la lógica para analizar un problema diseñando un algoritmo que lleve a su solución.  
1ª) Competencia Lingüística
- Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en sub-problemas y definiendo algoritmos que los resuelven. Con este criterio se pretende evaluar que el alumnado es capaz de analizar un problema dado y dividirlo en tareas más sencillas.  
3ª) Competencia Digital
- Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado. Con este criterio se pretende evaluar que el alumnado es capaz de identificar los distintos elementos empleados dentro de un programa informático y seguir la lógica subyacente de un programa.  
3ª) Competencia Digital
- Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación. Con este criterio se pretende evaluar que el alumnado es capaz de reconocer los elementos sintácticos de un lenguaje de programación y la estructura de las sentencias de programación.  
1ª) Competencia Lingüística

- Realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales. Con este criterio se pretende evaluar que el alumnado es capaz de realizar programas que automaticen el proceso de resolver problemas cotidianos sencillos utilizando herramientas de programación.










#### 4ª) Competencia para Aprender a Aprender

#### **Estándares de aprendizaje evaluables**

- Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.
- Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que implique la división del conjunto en parte más pequeñas.
- Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.
- Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.
- Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.

### **3.2. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS**

Los contenidos mencionados se encuentran distribuidos en cinco grandes bloques que serán repartidos en trestrimestres, correspondiendo cada uno de ellos a la 1ª, 2ª y 3ª evaluación, dentro de la primera de ellas se incluirá la evaluación inicial. La distribución de estos, teniendo en cuenta lo mencionado en el apartado anterior, se muestra en la siguiente tabla:

EVALUACIÓN	BLOQUE	APARTADO
1ª EVALUACIÓN	 BLOQUE 2	⇒ PARCIALMENTE
	 BLOQUE 3	⇒ PARCIALMENTE
2ª EVALUACIÓN	 BLOQUE 2	⇒ PARCIALMENTE
	 BLOQUE 3	⇒ PARCIALMENTE
	 Seguridad informática	⇒ COMPLETO
3ª EVALUACIÓN	 BLOQUE 4	⇒ COMPLETO
	 BLOQUE 5	⇒ COMPLETO
	 BLOQUE 1	⇒ COMPLETO
	 Páginas web	⇒ COMPLETO

#### 4. **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).

## 5. EVALUACIÓN

### 5.1. 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. Para poder analizar y verificar el nivel de aprendizaje del alumno, se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación a lo largo del curso:

<b>Instrumento evaluador</b>	<b>Elementos evaluados</b>	<b>Valoración de cada apartado</b>
Observación sistemática	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación en las actividades</li> <li>- Hábito de trabajo</li> <li>- Aportación de ideas y soluciones</li> <li>- Utilización de medios</li> <li>- Actitud</li> </ul>	10%
Trabajos de investigación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puntualidad en la entrega</li> <li>- Presentación y limpieza</li> <li>- Claridad de contenidos y síntesis</li> </ul>	20%
Pruebas escritas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adquisición de conceptos</li> <li>- Comprensión</li> <li>- Razonamiento</li> </ul>	40%
Prácticas en el Aula	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creatividad</li> <li>- Método de trabajo</li> <li>- Rapidez de ejecución</li> <li>- Habilidad en el uso programas informáticos</li> </ul>	30%

La primera evaluación, denominada inicial, estará incluida dentro del primer trimestre. Como resultado de la misma se entregará a las familias un informe cualitativo cuyo modelo ha sido consensuado en el centro. En el resto de las evaluaciones, las calificaciones se expresarán con un término numérico entero que puede variar de 0 a 10. El cálculo de la nota final para cada alumno será realizado mediante la suma de las notas obtenidas a partir de los diferentes instrumentos de evaluación, teniendo en cuenta la valoración porcentual de cada uno de ellos, además se tendrán en cuenta los criterios siguientes:

- 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.

### **Promoción.**

De acuerdo a la Orden ECD/19/2016, de 9 de marzo, por la que se regulan las condiciones para la evaluación y la promoción en las enseñanzas de Bachillerato en la Comunidad autónoma de Cantabria, los alumnos promocionarán a segundo curso cuando hayan superado las materias cursadas o tengan evaluación negativa en dos materias, como máximo. A estos efectos, sólo se computarán las materias que como mínimo el alumno debe cursar en cada uno de los bloques. Los alumnos que no promocionen a segundo curso deberán permanecer un año más en primero. Dicho primer curso deberá cursarse de nuevo en su totalidad si el número de materias con evaluación negativa es superior a dos. A estos efectos, sólo se computarán las materias que como mínimo el alumno debe cursar en cada uno de los bloques.

Los alumnos podrán repetir cada uno de los cursos de Bachillerato una sola vez como máximo, si bien excepcionalmente podrán repetir uno de los cursos una segunda vez, previo informe favorable del equipo docente. Los alumnos que al término del segundo curso tuvieran evaluación negativa en algunas materias podrán optar por repetir el curso completo o por matricularse solamente de aquellas sin necesidad de cursar de nuevo las materias superadas. Los alumnos podrán permanecer cursando Bachillerato en régimen ordinario durante cuatro años, consecutivos o no.

Al finalizar el segundo curso de Bachillerato, los alumnos realizarán una evaluación individualizada en los términos establecidos en el artículo 31 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.

## 5.2. EVALUACIÓN DE PENDIENTES

Los alumnos que cursen 2º de Bachillerato y tengan pendiente la materia “Tecnologías de la Información y Comunicación” de 1º de bachillerato, podrán aprobarla superando todos los exámenes práctico-teóricos que el departamento propondrá a tal fin en cada una de las evaluaciones, o superando el examen final de toda la materia en la evaluación extraordinaria de Junio.

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

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

## 6. 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, derive, scratch, autocad, etc.).

## 7. SALIDAS DIDÁCTICAS Y EXTRAESCOLARES.

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

## 8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

El currículo que se propone en este proyecto es abierto, y como tal permite responder a la diversidad, que se manifiesta en los centros educativos en tres ámbitos interrelacionados: capacidad para aprender, motivación e intereses. La capacidad para aprender no puede considerarse como sinónimo de capacidad intelectual; también la motivación y los intereses son aspectos fundamentales para que la ayuda pedagógica que el profesorado debe ofrecer sea lo más ajustada posible, de modo que incida positivamente en el desarrollo de las personas. Ello no supone, sin embargo, negar la existencia de estudiantes que manifiestan dificultades y, a veces, limitaciones en su capacidad para aprender, y de otros que progresan con mayor rapidez que sus compañeros y que, de igual manera, necesitan una respuesta educativa que les permita progresar según sus posibilidades. En esos casos, las ayudas pedagógicas y las adaptaciones curriculares constituyen las medidas adecuadas para garantizar la atención educativa en cada caso.

No debemos olvidar que la finalidad del Bachillerato, como la de toda la educación en general, es ayudar a formar personas capaces de desenvolverse con progresiva autonomía, tanto en el ámbito público como en el privado. Ello supone contribuir al desarrollo integral de la persona para, desde su equilibrio personal y afectivo, fomentar la integración social de una manera crítica y creativa. El Bachillerato debe ser, por tanto, una etapa en la que los estudiantes desarrollen sus capacidades para integrarse en la actividad social, ser ciudadanos capaces de desempeñar sus deberes, ejercer sus derechos en una sociedad democrática y mantener actitudes críticas ante ella. Todo ello contribuirá a formar personas capaces de vivir en una sociedad cada vez más multicultural, desde el conocimiento y la estima de la propia cultura y la de otros.

#### **9. 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).

#### **10. 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 con los “**Anexos 1 y 2**”, 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.

## **11. MODIFICACIONES CORRESPONDIENTES A LAS DIFERENTES MODALIDADES DE FORMACIÓN DE ACUERDO A LOS TRES ESCENARIOS PREVISTOS SEGÚN LA EVOLUCIÓN DE LA PANDEMIA.**

### **11.1. FORMACIÓN PRESENCIAL.**

Los **contenidos prioritarios** durante la formación presencial que se impartirán en primer lugar son los siguientes: Bloque 2, Bloque 3 y Bloque 5.

La metodología, evaluación y criterios de calificación serán los presentados en la programación anterior en sus diferentes apartados.

### **11.2. FORMACIÓN SEMIPRESENCIAL O NO PRESENCIAL**

- ✚ Los **Contenidos** no prioritarios en la formación semipresencial o no presencial serán: Bloque 1y Bloque 4 y del Bloque 3: los apartados de Diseño 2D y 3D y Resolución de problemas científico-matemáticos
- ✚ La **metodología** aplicada durante este tipo de formación se centrará en las actividades prácticas y la elaboración de trabajos de investigación. Las diferentes tareas propuestas (trabajos y ejercicios) tendrán un fecha de entrega determinada, siempre adecuada a las características de la misma, que será fijada por el profesor inicialmente. La metodología online que será aplicada durante este período se centrará en la utilización de plataformas digitales (**Classroom, Meet**) que permitirán el intercambio de información y la videoconferencia, así como la entrega de tareas y ejercicios entre el alumnado y profesor.
- ✚ La **evaluación** se basará en los estándares de aprendizaje fijados en el apartado 4, eliminando aquellos correspondientes a los contenidos no prioritarios fijados anteriormente. Los **instrumentos y criterios de calificación** serán:

<b>Instrumento evaluador</b>	<b>Elementos evaluados</b>	<b>Valoración porcentual</b>
CUESTIONARIOS Y/O EJERCICIOS PRÁCTICOS	Puntualidad en la entrega Presentación, claridad de contenidos y síntesis.	40%
TRABAJOS DE PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	Creatividad	40%
VIDEOCONFERENCIA	Participación y debate.	20%

La nota media será, por tanto, la media de las calificaciones obtenidas en cada uno de los ejercicios prácticos o trabajos de producción propuestos.

**ANEXO 1**

**ESTADÍSTICAS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS DE EVALUACIÓN**

UPO	OFESOR	EVALUACIÓN		<b>ANÁLISIS</b> CAPACIDADES, RENDIMIENTO, ACTITUD, PENDIENTES, ALUMNOS CON MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD...
		ROBADOS %	SPENSOS %	
1ºESO A				
1ºESO B				
1ºESO C				
1ºESO D				
1ºESO E				
1ºESO F				
<b>Total 1ºESO</b>				
Grado de cumplimiento de la programación. Justificar				
2ºESO A				
2ºESO B				
2ºESO C				
2ºESO D				

2ºESO E				
1ºPMAR				
<b>Total 2ºESO</b>				
Grado de cumplimiento de la programación. Justificar				
3ºESO A				
3ºESO B				
3ºESO C				
3ºESO D				
2ºPMAR				
<b>Total 3ºESO</b>				
Grado de cumplimiento de la programación. Justificar				
4ºESO A				
4ºESO B				
4ºESO C				
4ºESO D				
3ºPMAR				
<b>Total 4ºESO</b>				
Grado de cumplimiento de la programación. Justificar				

1ºBachillerat o A				
1ºBachillerat o B				
1ºBachillerat o C				
<b>Total 1ºBachillerato</b>				
Grado de cumplimiento de la programación. Justificar				
2ºBachillerat o A				
2ºBachillerat o B				
2ºBachillerat o C				
2ºBachillerat o D				
<b>Total 2ºBachillerato</b>				
Grado de cumplimiento de la programación. Justificar				
FPB1				
FPB2				
<b>Total FPB</b>				
Grado de cumplimiento de la programación. Justificar				

**ANEXO 2**

**AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE**

**1 (Pocas veces) 2 (A veces) 3 (Frecuentemente)**

**Programación**

1. Realizo por escrito la programación de aula semanalmente/quincenalmente.			
2. Al inicio de cada unidad, concreto de manera clara a los alumnos los objetivos que persigo.			

3. Secuencio los estándares de cada unidad, con una distribución y una progresión adecuada a las características de cada grupo de alumnos.			
4. Adopto estrategias y programo actividades en función de los objetivos, de los distintos contenidos y de las características de los alumnos.			
5. Pongo en práctica los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación establecidos por el departamento.			
6. Recojo en mi programación de aula momentos e instrumentos para la autoevaluación del alumnado.			
7. Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con el resto del profesorado del departamento que imparte el mismo nivel.			
OBSERVACIONES:			

**Gestión de aula**

1. Contribuyo al cumplimiento de las normas de aula.			
2. Fomento el trabajo cooperativo.			
3. Reconozco los logros de los alumnos de manera pública, potenciando la actitud positiva y de esfuerzo.			
4. Propongo tareas variadas que requieran poner en práctica diferentes procesos mentales y menos intervención directa del profesor.			
5. Promuevo el uso de técnicas de estudio en las actividades de mi materia.			
6. Promuevo el uso de las TIC para facilitar el aprendizaje autónomo.			
7. Paso la sesión mandando callar al grupo.			
8. Paso la sesión explicando teoría.			
9. Paso la sesión coordinando el desarrollo de prácticas.			
10. Preveo momentos de participación activa del alumnado (preguntar dudas, opinar, proponer, reclamar, etc.)			
11. Activo los conocimientos previos del alumno/a antes de empezar la unidad.			
12. Los alumnos siguen el desarrollo de las clases (explicaciones, tareas, actividades).			
13. Propongo nuevas metodologías a lo largo del curso: expresión oral regulada, trabajos de investigación, actividades creativas, etc.			
OBSERVACIONES:			

**Evaluación**

1. Los alumnos son informados periódicamente de qué objetivos se persiguen, qué actividades harán y cómo se les evaluará a lo largo del curso.			
2. Empleo distintos y variados instrumentos de evaluación en todos los niveles.			

3. Las correcciones de las pruebas o del proceso de aprendizaje las hace: El profesor al grupo. El profesor a cada alumno. Los alumnos entre ellos y/o autoevaluación			
4. Informo al alumno de lo que debe mejorar y le propongo actividades de recuperación/ampliación.			
5. Para concretar la nota valoro la evolución del alumno.			
6. Utilizo diversos instrumentos de registro (notas objetivas, actividades realizadas o no, intervenciones de los alumnos, actitud).			
7. Tengo en cuenta las sugerencias e impresiones que expresan los alumnos.			
OBSERVACIONES:			

**Atención a la diversidad**

1. Diseño actividades que atiendan a los diferentes intereses del alumnado.			
2. Exijo diferentes resultados dependiendo de las características de cada alumno/a.			
3. Suelo dar explicaciones generales y ofrezco a cada uno, de manera individual, la explicación que demanda.			
4. Programo actividades de diferente complejidad.			
5. En los exámenes incluyo preguntas de diferentes niveles de dificultad.			
6. Utilizo diferentes instrumentos de evaluación según las características de los alumnos.			
7. Tengo en cuenta la diversidad cuando divido la clase en grupos.			
8. Promuevo la ayuda entre iguales dentro del aula.			
OBSERVACIONES:			