

PROPOSTA PEDAGÒGICA LOMLOE

CURS: 2024/2025

Programación Redes y Sistemas Informaticos I
BACH 1º



<input type="radio"/>	<i>ESO: Programació elaborada seguint el decret 107/2022, pàgina <input type="text"/> i següents.</i>
<input type="radio"/>	<i>BTX: Programació elaborada seguint el decret 108/2022, pàgina <input type="text"/> i següents.</i>

ÍNDEX

1.- INTRODUCCIÓ.

2.- CONTEXTUALITZACIÓ.

3.- OBJECTIUS DE LA MATÈRIA.

4.- PERFIL D'EIXIDA I COMPETÈNCIES CLAU DE L'ETAPA.

5.- CONCRECIÓ CURRICULAR.

6.- COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES.

7.- SABERS BÀSICS.

8.- RELACIÓ ENTRE ELS ELEMENTS CURRICULARS.

9.- ORIENTACIONS METODOLÒGIQUES.

- Agrupacions:
- Espais:
- Centre:
- Exterior del centre:
- Digitals:
- Altres:
- Recursos i materials.
- Models metodològics.

10.- SITUACIONS D'APRENTATGE.

11.- VALORACIÓ GENERAL DEL PROGRÉS DE L'ALUMNAT.

- Instruments de recollida d'informació.
- Criteris de qualificació de (matèria)
- Estratègies per al reforç i plans de recuperació per a la matèria suspesa.

12.- RESPOSTA EDUCATIVA PER A LA INCLUSIÓ.

13.- AVALUACIÓ DEL PROCÉS D'ENSENYAMENT I DE LA PRÀCTICA DOCENT.

14.- ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES.

ANNEX I: AVALUACIÓ PRÀCTICA DOCENT

1. INTRODUCCIÓ

Extret de la pàgina del decret /2022).

El desarrollo de los avances tecnológicos y digitales está marcando la evolución de la sociedad del S. XXI. Es notorio cómo afectan a la vida cotidiana estos cambios y el ritmo

con los que se producen, lo que justifica la necesidad de dotar al alumnado capacidad de adaptación satisfactoria. En esta línea, la materia Programación, Redes y Sistemas Informáticos aborda el pensamiento computacional, los sistemas informáticos, las redes, y los servicios en red desde un punto de vista crítico, responsable y solidario para hacer frente a los principales retos de una sociedad digitalizada. Conjuga la movilización de saberes científico-tecnológicos con el despliegue de actitudes necesarias para el desarrollo vital, el trabajo en equipo y el ejercicio de una ciudadanía digital enriquecedora.

Esta materia favorece la consecución de los objetivos de Bachillerato gracias a su desarrollo práctico, colaborativo y crítico, lo que facilita el crecimiento personal y académico del alumnado. Al mismo tiempo, ayuda a fomentar su participación en la construcción de una sociedad justa, solidaria y equitativa que respete las diferencias y rechace los estereotipos que conducen a la discriminación, a través del ejercicio de una ciudadanía digital democrática.

También se favorecen las destrezas básicas en el uso de fuentes de información de manera crítica como medio para adquirir conocimiento, desarrollándose a su vez competencias científicas y tecnológicas. La realización en grupo de proyectos informáticos y de programación ayuda a fortalecer la confianza en sí mismo del alumnado, la iniciativa personal, la autonomía, la creatividad, la flexibilidad y el sentido estético, así como la capacidad de planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades proactivamente en el trabajo diario.

Se pretende la consecución del doble objetivo de dotar al alumnado de la formación y madurez intelectual y humana que le permita incorporarse a la educación superior y a la vida activa con responsabilidad y aptitud, y al mismo tiempo de proporcionarle situaciones de aprendizaje significativas y reales para afrontar los principales retos del S. XXI. Desde esta materia se abordan temas como el bienestar, el desarrollo de una sociedad inclusiva, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, la resolución pacífica de conflictos y la sostenibilidad, entre otros, que ayudan a construir una ciudadanía activa y democrática.

2. CONTEXTUALITZACIÓ

El departamento imparte las asignaturas relacionadas con las TIC (tecnologías de la información y la comunicación). Hay al menos una asignatura en cada uno de los cursos a excepción de segundo de bachillerato donde debido a la gran competencia de optativas entre tan pocos alumnos, unos años hay suficientes alumnos para impartirla y otros no. La oferta del departamento es la siguiente:

- 1ºESO: Taller de relaciones digitales responsables
- 2ºESO: Programación, inteligencia artificial y robótica I
- 3ºESO: Programación, inteligencia artificial y robótica II
- 4ºESO: Digitalización
- 4ºESO: Robótica
- 1ºBACH: Programación, redes y sistemas informáticos I
- 2ºBACH: Programación, redes y sistemas informáticos II

Disponemos de 2 aulas de informática para impartir las diferentes optativas que se utilizan además para el resto de asignaturas que necesiten ordenadores. Ambas aulas están dotadas de internet y de un servidor Lliurex que permite el trabajo en red y el control del aula y de la actividad del alumno en cada ordenador. Los alumnos tienen a su disposición también un número creciente de robots que se sitúa alrededor de 20. Son máquinas que se someten a un uso intensivo y que empiezan a notar ya el paso de muchos cursos.

En cuanto a los componentes del departamento decir que es un departamento unipersonal, aunque sin duda hay horas para medio profesor más. Tradicionalmente se ha completado la asignación con profesores de economía o tecnología pero debiera procurarse traer un profesor de la especialidad, o por lo menos que sea de tecnología siempre.

La optativa de Programación, Redes y Sistemas Informáticos se extiende a lo largo de los 2 cursos del Bachillerato. La de segundo curso supone una ampliación, y por tanto, profundiza más en algunos conceptos. También trata otros nuevos de manera amplia como la creación de webs.

3. OBJECTIUS DE LA MATÈRIA

Extret de la pàgina del decret /2022).

Esta materia favorece la consecución de los objetivos de Bachillerato gracias a su desarrollo práctico, colaborativo y crítico, lo que facilita el crecimiento personal y académico del alumnado. Al mismo tiempo, ayuda a fomentar su participación en la construcción de una sociedad justa, solidaria y equitativa que respete las diferencias y rechace los estereotipos que conducen a la discriminación, a través del ejercicio de una ciudadanía digital democrática.

Se pretende la consecución del doble objetivo de dotar al alumnado de la formación y madurez intelectual y humana que le permita incorporarse a la educación superior y a la vida activa con responsabilidad y aptitud, y al mismo tiempo de proporcionarle situaciones de aprendizaje significativas y reales para afrontar los principales retos del S. XXI. Desde esta materia se abordan temas como el bienestar, el desarrollo de una sociedad inclusiva, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, la resolución pacífica de conflictos y la sostenibilidad, entre otros, que ayudan a construir una ciudadanía activa y democrática.

4. PERFIL D'EIXIDA I COMPETÈNCIES CLAU DE L'ETAPA

Competències Clau extretes de la pàgina del decret /2022).

La relació de les competències clau i la contribució de la matèria es pot consultar en la pàgina del decret /2022).

APORTACIÓ DE la matèria A LES COMPETÈNCIES CLAU (X: poc / XXX: molt)

C. Clau	Lingüística	Pluriling	Mat, ccia, tecnologia	Digital	Personal, social, aprendre	Ciutadana	Emprenedora	Consciència i expressió cultural
Aportació	X	XX	XXX	XXX	XX	XX	XX	XX

5. CONCRECIÓ CURRICULAR

Estamos ante una optativa que ya viene de la ESO, y muchos alumnos repetirán optativa, y por tanto, tendrán unos conocimientos ya adquiridos que les permitirán profundizar para alcanzar un entendimiento mayor de esta materia.

A continuación se enumeran qué se trabajará a lo largo de todo el curso de forma gradual y distribuido en 5 situaciones de aprendizaje:

1. : La Sociedad de la Información

Se trata de enseñar a ejercer una ciudadanía digital crítica, responsable y solidaria frente a los principales retos de una sociedad digitalizada

2. Sistemas Informáticos

Diseñar, instalar, configurar y administrar sistemas informáticos en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo utilizándolos de manera segura y sostenible.

3. Administrar Redes y Sistemas Informáticos

La sociedad actual precisa conectar dispositivos digitales en red de forma segura para facilitar el trabajo en grupo y mejorar el desarrollo personal, social, educativo y laboral. En esta competencia específica se aborda el análisis, diseño y administración de redes junto con los sistemas operativos donde se implementan

4. Bases de Datos y Hoja de Cálculo Avanzada

Con esta competencia se pretende dar a conocer los distintos tipos de servicios, los problemas que resuelven y las facilidades que nos ofrecen, permitiendo que el alumnado, sea capaz de desplegar servicios de Bases de datos y hoja de cálculo avanzados que permitan el intercambio de información y el uso de recursos compartidos de una manera segura y sostenible.

5. Programación

Analizar problemas de diferentes contextos y tipos y afrontar su resolución mediante el desarrollo de software, aplicando el pensamiento computacional

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

Extret de la pàgina del decret /2022).

Las Competencias Específicas son:

- CE1: Programación: Analizar problemas de diferentes contextos y tipos y afrontar su resolución mediante el desarrollo de software, aplicando el pensamiento computacional.*
- CE2: Sistemas Informáticos: Diseñar, instalar, configurar y administrar sistemas informáticos en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo utilizándolos de manera segura y sostenible.*
- CE3: Administrar Redes y Sistemas Operativos: En esta competencia específica se aborda el análisis, diseño y administración de redes junto con los sistemas operativos donde se implementan.*
- CE4: Bases de Datos y Hoja de Cálculo Avanzada: El alumno conoce servicios de Bases de datos y hoja de cálculo avanzados que permitan el intercambio de información y el uso de recursos compartidos de una manera segura y sostenible.*
- CE5: La Sociedad de la Información: : Ejercer una ciudadanía digital crítica, responsable y solidaria frente a los principales retos de una sociedad digitalizada.*

7. SABERS BÀSICS

Extret de la pàgina del decret /2022).

- La Sociedad de la Información SB1*
- Sistemas Informáticos SB2*
- Administrar redes y Sistemas Operativos SB3*
- Bases de Datos y Hoja de Cálculo avanzada SB4*
- Programación SB5*

8. RELACIÓ ENTRE ELS ELEMENTS CURRICULARS

SABERES BASICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>La Sociedad de la Información SB1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sociedad de la información. 2. Introducción histórica de la informática. 3. Impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los diversos ámbitos de la sociedad actual. 4. Avances y riesgos. 5. La brecha digital. 6. Sociedad del conocimiento. 7. Influencia de la informática en los sistemas de producción y de comercio. 8. Nuevos sectores productivos del ámbito de las TIC. 9. Servicios de la administración digital. 10. Concepto de Inteligencia Artificial y aplicaciones 	CE5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de los diversos ámbitos de la sociedad actual. 2. Conocer los nuevos campos de aplicación y su influencia, tanto públicos como privados 3. Conocer los riesgos y recomendaciones sobre el uso actual de las TIC
<p>Sistemas Informáticos SB2</p> <ul style="list-style-type: none"> -Unidades de medida. -Sistemas de representación digital de la información. - Arquitectura y diseño de un ordenador. Elementos, componentes físicos y sus características. - Criterios de selección de los componentes de un ordenador. Montaje de ordenadores. Simuladores de hardware. Configuración de componentes. - Interacción de los componentes del equipo informático en su funcionamiento. Prestaciones y rendimiento. - Dispositivos móviles y sus características. 	CE2 CE5	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizar con precisión las unidades de medida y sistemas de representación de la información. - Razonar el diseño de un sistema informático en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo y seleccionar los componentes, valorando su eficiencia, aplicando medidas de sostenibilidad. - Razonar la selección e interacción de componentes de un sistema informático en el entorno personal en base a los requerimientos. - Instalar, configurar y administrar sistemas operativos en pequeños grupos de trabajo. - Instalar, configurar y administrar sistemas operativos de uso personal. - Instalar, configurar y administrar aplicaciones en pequeños grupos de trabajo. - Instalar, configurar y administrar aplicaciones de uso personal.
<p>Administrar redes y Sistemas Operativos SB3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dominar la Instalación del sistema operativo. Conocer el concepto “Gestor de arranque”. 2. Configurar y personalizar el sistema operativo. Configuración de los periféricos. 3. Crear cuentas de usuario. 4. Compartir recursos como carpetas e impresoras. 5. Dominar las principales herramientas del sistema operativo. Saber actualización del sistema operativo. 	CE3 CE5	<p>-Evaluar las características del software de propósito general, los servicios del SO, los controladores de periféricos y las herramientas de seguridad en un equipo informático, y gestionar su configuración, instalación, eliminación y actualización para adecuarlo al entorno donde se va a utilizar.</p> <p>-Diseñar redes informáticas para pequeños grupos de trabajo evaluando las diferentes alternativas y seleccionando la más adecuada según su propósito.</p>
<p>Bases de Datos y Hoja de Cálculo avanzada SB4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer la utilidad de una bases de datos. 2. Diseñar tablas y consultas, formularios e informes avanzados 	CE4 CE5	<ul style="list-style-type: none"> -Definir los conceptos fundamentales de Bases de Datos. -Crear una Base de Datos avanzada que tenga utilidad práctica con la ayuda de los compañeros o el profesor.

<p>3. Manejo de Hoja de cálculo avanzada</p> <p>4. Creación de los anteriores recursos en línea y uso colaborativo.</p>		<p>-Conocer la creación de tablas, consultas y formularios de una manera clara.</p> <p>- Crear hojas de cálculo avanzadas con fórmulas que hagan uso de funciones complejas</p>
<p>Programación SB5</p> <p>1. Representación de problemas mediante el modelado de la realidad.</p> <p>2. Abstracción, secuenciación, algorítmica. Detección y generalización de patrones.</p> <p>3. Sostenibilidad e inclusión como requisitos del diseño del software.</p> <p>4. Lenguajes de programación. Paradigmas de programación. Objetos y eventos.</p> <p>-5. Lenguajes compilados e interpretados.</p> <p>-6. Identificación de los elementos de un programa informático. Constantes y variables, tipos y estructuras de datos, operaciones, operadores y conversiones, expresiones, estructuras de control, funciones y procedimientos.</p>	<p>CE1</p> <p>CE5</p>	<p>-Analizar problemas de diferentes contextos y tipos mediante la abstracción y modelización de la realidad.</p> <p>-Resolver problemas de mediana complejidad aplicando el pensamiento computacional de forma guiada.</p> <p>-Programar de forma guiada aplicaciones de mediana complejidad y validarlas.</p> <p>-Aplicar y respetar los derechos de autoría, licencias de derechos y explotación durante la creación de software.</p>

9. ORIENTACIONES METODOLÒGIQUES

Agrupacions.

Los agrupamientos que utilizaremos en el aula serán los siguientes (especificados según el momento en la programación de aula):

- Individual, por parejas o trío como máximo
- Para los proyectos o trabajos de investigación y exposiciones el número máximo de miembros que podrán agruparse serán tres personas.

Espais.

Centre:

Utilizaremos exclusivamente las dos aulas de informática de que dispone el centro para el alumnado de Eso y Bachillerato. Se cuenta con 30 y 24 ordenadores respectivamente. No se dispone de otros periféricos.

Exterior del centre:

En caso de salida a alguna actividad como algún taller de alguna Universidad usaremos sus instalaciones.

Digitals:

Todos los recursos de este departamento son digitales excepto la pizarra que es Velleda y la pista de corcho sobre la que circulan los Robots del departamento. Se trabajará tanto con pens USB, como con el disco duro. Se pedirá a los alumnos como único material de clase que dispongan de un pen USB por alumno, en los cuales se irá almacenando los trabajos y ejercicios realizados a lo largo del curso.

Altres:

No se utiliza otro espacio adicional fuera de los descritos anteriormente.

Recursos i materials.

Analògics:

Pizarras de escritura. Pizarra de corcho. El material a utilizar a lo largo del curso será principalmente el libro de texto, en el cual consta tanto las prácticas a realizar como la teoría necesaria para cumplir el currículum.

Se consultarán revistas de informática así como libros de la Biblioteca, y se visitarán algunas webs interesantes para el alumnado de las cuales se pueda obtener información valiosa para ellos. La editorial preferida de este dpto. para extraer apuntes de libros de texto es Anaya.

Digitals:

30 + 24 ordenadores en las aulas más sus 2 servidores correspondientes. Uso de una carpeta compartida con los alumnos en ambas aulas donde el profesor deja a los alumnos material.

Humans:

El profesor titular de la asignatura más el apoyo de otro medio profesor para cubrir toda la docencia del departamento.

Models metodològics.

Se ha optado por una metodología moderadamente constructivista, es decir, en la metodología constructivista se pretende que el alumno construya su propio aprendizaje partiendo de sus propias experiencias, guiado en lo imprescindible por las Programaciones del profesor, sin embargo este concepto es un tanto ideal, de ahí que utilicemos el termino moderadamente, ya que el profesor utilizará la enseñanza activa haciendo partícipe al alumno en todo momento.

Hay que fomentar el aprendizaje significativo. Los aprendizajes significativos constituyen información relevante para el alumno y que por tanto es fácil de recordar y asimilar, es pues un aprendizaje no memorístico. Debemos partir siempre de los conocimientos previos del alumno, y a la hora de introducir un nuevo concepto, hay que tratar de captar su interés y además motivar su aprendizaje. El aprendizaje significativo conlleva un esfuerzo considerable por parte del alumno.

Además, ésta es una materia en la que los aprendizajes funcionales cobran una especial relevancia debido al fuerte incremento que desde hace años se observa en la informática dentro de todos los ámbitos de la sociedad. Es por ello que la metodología a aplicar debe ir encaminada a que los alumnos/as puedan aprovechar los aprendizajes en su futura vida laboral y social, así como que les sirva de preparación para futuros estudios, ya sean éstos universitarios o en ciclos formativos de grado superior.

Las actividades y estrategias de enseñanza se deben centrar en el aprendizaje visual. Existe un gran consenso, al reconocer la importancia de una educación visual en los estudiantes, aspecto que ha cobrado fuerza significativa con el desarrollo de las tecnologías informáticas.

En particular, un aprendizaje visual, permitiría a los estudiantes:

- Comprender mejor y en menor tiempo los conceptos.
- Organizar y expresar sus ideas.
- Ilustrar sus explicaciones.
- Retener con mayor fijación sus ideas y conceptos.
- Organizar la información para su procesamiento.
- Desarrollar un pensamiento creativo.
- Desarrollar métodos de aprendizaje generales como el inductivo y deductivo.

- *Entrenar la memoria.*

10. SITUACIONS D'APRENTATGE

SITUACIÓ D'APRENTATGE N° 1: Títol: <i>La Sociedad de la Información</i>	TEMPORALITZACIÓ 1^a avaluació / 2^a avaluació / 3^a avaluació (Septiembre) Nº sessions:10	
Descripció/Justificació: : <i>Ejercer una ciudadanía digital crítica, responsable y solidaria frente a los principales retos de una sociedad digitalizada</i>		
Relació amb els reptes del segle XXI i els ODS (perfil d'eixida): <i>El desarrollo de los avances tecnológicos y digitales está marcando la evolución de la sociedad del S. XXI. Es notorio cómo afectan a la vida cotidiana estos cambios y el ritmo con los que se producen, lo que justifica la necesidad de dotar al alumnado capacidad de adaptación satisfactoria. En esta línea, la materia Programación, Redes y Sistemas Informáticos aborda el pensamiento computacional, los sistemas informáticos, las redes, y los servicios en red desde un punto de vista crítico, responsable y solidario para hacer frente a los principales retos de una sociedad digitalizada. Conjuga la movilización de saberes científico-tecnológicos con el despliegue de actitudes necesarias para el desarrollo vital, el trabajo en equipo y el ejercicio de una ciudadanía digital enriquecedora.</i>		
Pla Lector: <i>Lectura de material proporcionado por el profesor. Lectura de noticias o artículos en internet.</i>		
SABERES BASICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	CRITERIOS DE EVALUACION
<i>La Sociedad de la Información SB1</i> 1. Sociedad de la información. 2. Introducción histórica de la informática. 3. Impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los diversos ámbitos de la sociedad actual. 4. Avances y riesgos. 5. La brecha digital. 6. Sociedad del conocimiento. 7. Influencia de la informática en los sistemas de producción y de comercio. 8. Nuevos sectores productivos del ámbito de las TIC. 9. Servicios de la administración digital. 10. Concepto de Inteligencia Artificial y aplicaciones.	CE5	1. Analizar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de los diversos ámbitos de la sociedad actual. 2. Conocer los nuevos campos de aplicación y su influencia, tanto públicos como privados 3. Conocer los riesgos y recomendaciones sobre el uso actual de las TIC

SITUACIÓ D'APRENTATGE N° 2: Títol: <i>Sistemas Informáticos</i>	TEMPORALITZACIÓ 1^a avaluació / 2^a avaluació / 3^a avaluació (Octubre - Diciembre) Nº sessions: 28
Descripció/Justificació: <i>Diseñar, instalar, configurar y administrar sistemas informáticos en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo utilizándolos de manera segura y sostenible.</i>	

Se hablará de dispositivos digitales e Internet. El alumno conocerá una serie de conceptos sobre el funcionamiento de ordenadores y Sistemas Operativos. Entenderá el funcionamiento de internet y que necesitamos para que funcione. También se trabajará la seguridad y el uso adecuado de los dispositivos.

Relació amb els reptes del segle XXI i els ODS (perfil d'eixida):

El desarrollo de los avances tecnológicos y digitales está marcando la evolución de la sociedad del S. XXI. Es notorio cómo afectan a la vida cotidiana estos cambios y el ritmo con los que se producen, lo que justifica la necesidad de dotar al alumnado capacidad de adaptación satisfactoria. En esta línea, la materia Programación, Redes y Sistemas Informáticos aborda el pensamiento computacional, los sistemas informáticos, las redes, y los servicios en red desde un punto de vista crítico, responsable y solidario para hacer frente a los principales retos de una sociedad digitalizada. Conjuga la movilización de saberes científico-tecnológicos con el despliegue de actitudes necesarias para el desarrollo vital, el trabajo en equipo y el ejercicio de una ciudadanía digital enriquecedora

Pla Lector:

Lectura de material proporcionado por el profesor. Lectura de noticias o artículos en internet.

SABERES BASICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Sistemas Informáticos SB2</p> <ul style="list-style-type: none"> -Unidades de medida. -Sistemas de representacin digital de la información. - Arquitectura y diseño de un ordenador. Elementos, componentes físicos y sus características. - Criterios de selección de los componentes de un ordenador. Montaje de ordenadores. Simuladores de hardware. Configuración de componentes. - Interacción de los componentes del equipo informático en su funcionamiento. Prestaciones y rendimiento. - Dispositivos móviles y sus características. - Sistemas operativos para ordenadores personales y dispositivos móviles - Instalación, configuración y administración de sistemas operativos. 	<p>CE2 CE5</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizar con precisión las unidades de medida y sistemas de representación de la información. - Razonar el diseño de un sistema informático en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo y seleccionar los componentes, valorando su eficiencia, aplicando medidas de sostenibilidad. - Razonar la selección e interacción de componentes de un sistema informático en el entorno personal en base a los requerimientos. - Instalar, configurar y administrar sistemas operativos en pequeños grupos de trabajo. - Instalar, configurar y administrar sistemas operativos de uso personal. - Instalar, configurar y administrar aplicaciones en pequeños grupos de trabajo. - Instalar, configurar y administrar aplicaciones de uso personal..

<p>SITUACIÓ D'APRENTATGE N° 3: Títol: Administrar redes y Sistemas Operativos</p>	<p>TEMPORALITZACIÓ 1ª avaluació / 2ª avaluació / 3ª avaluació (Enero-Febrero) Nº sessions: 15</p>
<p>Descripció/Justificació: <i>La sociedad actual precisa conectar dispositivos digitales en</i></p>	

red de forma segura para facilitar el trabajo en grupo y mejorar el desarrollo personal, social, educativo y laboral. En esta competencia específica se aborda el análisis, diseño y administración de redes junto con los sistemas operativos donde se implementan.

Relació amb els reptes del segle XXI i els ODS (perfil d'eixida):

Se pretende la consecución del doble objetivo de dotar al alumnado de las herramientas imprescindibles para alcanzar un proyecto de vida personal, social y profesional satisfactorio, y a la par, de proporcionarle situaciones de aprendizaje significativas y reales para afrontar los principales retos del siglo XXI.

Esta competencia específica contribuye principalmente al desarrollo de las competencias clave matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, digital y emprendedora

ideas, afrontando la incertidumbre generada en los proyectos en grupo con creatividad.

Pla Lector:

Lectura de noticias o artículos en internet o manuales.

SABERES BASICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Administrar redes y Sistemas Operativos SB3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dominar la Instalación del sistema operativo. Conocer el concepto "Gestor de arranque". 2. Configurar y personalizar el sistema operativo. Configuración de los periféricos. 3. Crear cuentas de usuario. 4. Compartir recursos como carpetas e impresoras. 5. Dominar las principales herramientas del sistema operativo. Saber actualización del sistema operativo. 	<p>CE3 CE5</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluar las características del software de propósito general, los servicios del SO, los controladores de periféricos y las herramientas de seguridad en un equipo informático, y gestionar su configuración, instalación, eliminación y actualización para adecuarlo al entorno donde se va a utilizar. - Diseñar redes informáticas para pequeños grupos de trabajo evaluando las diferentes alternativas y seleccionando la más adecuada según su propósito.

SITUACIÓ D'APRENTATGE N° 4:

Títol: [Bases de Datos y Hoja de Cálculo avanzada](#)

TEMPORALITZACIÓ

1ª avaluació / 2ª avaluació / 3ª avaluació
(Febrero-Abril)
Nº sessions: 25

Descripció/Justificació: *Con esta competencia se pretende dar a conocer los distintos tipos de servicios, los problemas que resuelven y las facilidades que nos ofrecen, permitiendo que el alumnado, sea capaz de desplegar servicios de Bases de datos y hoja de cálculo avanzados que permitan el intercambio de información y el uso de recursos compartidos de una manera segura y sostenible.*

Relació amb els reptes del segle XXI i els ODS (perfil d'eixida):

Las competencias clave digital y matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería conectan directamente con esta competencia específica. Debido a que la información técnica que se consulta y comparte puede estar en distintas lenguas, esta competencia específica también contribuye al desarrollo de la competencia clave plurilingüe.

El alumnado debe ser consciente que es necesario reconocer el papel de los medios y plataformas digitales para poder descartar noticias falsas, conocer los mecanismos de funcionamiento de las gestiones administrativas y del comercio electrónico, así como las implicaciones éticas del uso de datos personales y herramientas digitales aprenda a gestionar su imagen digital y sea consciente de la huella que se deja en los entornos digitales.

Pla Lector:

Lectura del libro de texto en clase. Lectura de noticias o artículos en internet.

SABERES BASICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	CRITERIOS DE EVALUACION
Bases de Datos y Hoja de Cálculo avanzada SB4 1. Conocer la utilidad de una bases de datos. 2. Diseñar tablas y consultas, formularios e informes avanzados 3. Manejo de Hoja de cálculo avanzada 4. Creación de los anteriores recursos en línea y uso colaborativo.	CE4 CE5	Definir los conceptos fundamentales de Bases de Datos. Crear una Base de Datos avanzada que tenga utilidad práctica con la ayuda de los compañeros o el profesor. Conocer la creación de tablas, consultas y formularios de una manera clara. Crear hojas de cálculo avanzadas con fórmulas que hagan uso de funciones complejas

SITUACIÓ D'APRENTATGE N° 5: Títol: Programación	TEMPORALITZACIÓ 1ª avaluació / 2ª avaluació / 3ª avaluació (Abril-Junio) Nº sessions: 20
Descripció/Justificació: <i>Analizar problemas de diferentes contextos y tipos y afrontar su resolución mediante el desarrollo de software, aplicando el pensamiento computacional.</i>	
Relació amb els reptes del segle XXI i els ODS (perfil d'eixida): <i>Esta competencia específica contribuye a la consecución del perfil competencial al término del Bachillerato en la medida en que el alumnado acepta y maneja la incertidumbre de los diferentes problemas reales con soluciones creativas, teniendo en cuenta tanto factores técnicos como emocionales..</i>	
<i>Es evidente que esta competencia específica exige un aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, con el uso de repositorios de programas y el respeto a las diferentes licencias de autoría. La competencia específica relativa a programación continúa el desarrollo de las habilidades del pensamiento computacional de etapas anteriores facilitando el proceso de aprender a aprender en los ámbitos personales y profesionales posteriores..</i>	

Pla Lector:

Lectura del libro de texto en clase. Lectura de noticias o artículos en internet.

SABERES BASICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Programación SB5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representación de problemas mediante el modelado de la realidad. -Abstracción,secuenciación, algorítmica. Detección y generalización de patrones. - Sostenibilidad e inclusión como requisitos del diseño del software. -Lenguajes de programación. Paradigmas de programación. Objetos y eventos. - Lenguajes compilados e interpretados. -Identificación de los elementos de un programa informático. Constantes y variables, tipos y estructuras de datos, operaciones, operadores y conversiones, expresiones, estructuras de control, funciones y procedimientos. 	<p>CE1 CE5</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Analizar problemas de diferentes contextos y tipos mediante la abstracción y modelización de la realidad. -Resolver problemas de mediana complejidad aplicando el pensamiento computacional de forma guiada. -Programar de forma guiada aplicaciones de mediana complejidad y validarlas. -Aplicar y respetar los derechos de autoría, licencias de derechos y explotación durante la creación de software.

11. VALORACIÓ GENERAL DEL PROGRÉS DE L'ALUMNAT

Instrumentos de recollida d'informació.

Entre los diferentes recursos e instrumentos a utilizar, destacamos los siguientes:

OBSERVACIÓN DIRECTA DEL ALUMNO/A

Podremos obtener información directa y espontánea de su actitud personal, a la forma de organizar y realizar los trabajos, estrategias que utilizan, a las dificultades reales que se enfrentan y a la forma concreta en la que son capaces de superarlas.

Podríamos destacar el siguiente tipo de observaciones: grado de dominio y precisión del vocabulario informático, dificultades en la comprensión del enunciado en la realización de un ejercicio práctico, manifestación implícita o explícita de certezas, dudas y errores, corrección al argumentar sus opiniones, la forma de utilizar los conceptos necesarios en la situación planteada, etc.

REVISIÓN DE TRABAJOS

Mediante la revisión de sus cuadernos podemos obtener información como puede ser: cuales son sus hábitos y métodos de trabajo, ideas o conceptos que el alumno ha elaborado mal, dónde encuentran más dificultades, nivel de expresión escrita y gráfica, hasta dónde son capaces de llegar en la propuesta de trabajo planteada, etc.

PRUEBAS ESPECÍFICAS DE EVALUACIÓN

A través de estas pruebas, podemos constatar si el alumno/a ha aprendido y es capaz de aplicar los conceptos y procedimientos concretos desarrollados en cada tema o bloque de contenidos. Estas pruebas pueden ser diferentes en función de los contenidos que queramos evaluar. Podemos destacar las siguientes:

- Pruebas de aplicación: ejercicios en los que se utilice la aplicación de una técnica específica.
- Pruebas sobre aprendizajes de conceptos: nos permiten evaluar la claridad de ideas respecto a los conceptos estudiados, así como sus capacidades de expresión y de síntesis de los mismos.
- Pruebas objetivas: nos permiten conocer la capacidad de concentración del alumno/a, su seguridad y confianza en ellos mismos y en sus conocimientos, claridad con que manejan diferentes conceptos, etc.
- Entrevista: nos permite evaluar el desarrollo del proceso de aprendizaje, así como su expresión oral, especialmente la relacionada con el lenguaje informático.

TRABAJOS DE CAMPO E INVESTIGACIONES

Se trata de actividades realizadas individualmente o en grupo, en la que el alumno/a tenga que poner en juego ideas, técnicas y hábitos de trabajo, así como buscar información, interpretarla, clasificarla y organizarla utilizando algún programa informático, y obtener conclusiones.

Criteris de qualificació.

Si las pruebas a realizar son de tipo test o verdadero/falso, se puntuará como bien o mal. En caso de preguntas a desarrollar lo que se mirará es si el alumno ha captado la idea y ha entendido el concepto, o por el contrario contesta con 20 líneas pero no ha entendido el concepto.

Las preguntas en los exámenes deben estar bien formuladas y sin ambigüedad alguna para que no haya malos entendidos por el alumno.

En caso de exámenes prácticos se exigirá al alumno un determinado resultado, generalmente entregado al alumno al comienzo de la prueba de forma individual en papel. Por cada variación del ejercicio entregado con respecto al resultado deseado se descontará un porcentaje de la nota, que dependerá de la materia concreta.

Los trabajos de exposición valorarán exclusivamente el uso de los conceptos vistos en clase. No se debe evaluar el que unos alumnos tengan mas facilidad de palabra que otros, ya que esto no es el objetivo de esta asignatura.

La calificación **Trimestral y Final** de la asignatura, para todos los niveles, se constituye a partir de las calificaciones obtenidas en cada evaluación, siendo el desglose el siguiente:

- **90%** de la nota obtenida en los diferentes instrumentos de evaluación:

1- Preguntas realizadas en clase a los alumnos de forma oral.

2- Prácticas de corta duración (1 clase) realizadas en clase con uso de ordenador para afianzar un punto concreto

3- Prácticas de larga duración (2 ó más clases) realizadas en clase con uso de ordenador para afianzar un tema.

4- Exámenes escritos o a realizar en ordenador con tiempo máximo una clase.

45 % de la Nota para los items 1 y 2

45 % de la Nota para los items 3 y 4

- **10%** de la nota obtenida en valores, actitudes, trabajo y participación en clase.

A la Nota cuantitativa se acompañará un comentario cualitativo del tipo:

- *Siempre / A Veces / participa en clase*
- *Siempre / A Veces / ha de trabajar más en clase*
- *Es una persona Bastante/Poco autónoma a la hora de hacer los trabajos*
- *Progresas Adecuadamente/Lentamente durante el Trimestre*
- *Siempre / A Veces / mantiene el orden en clase*
- *Siempre / A Veces / trabaja en grupo adecuadamente*
- *Siempre/ A veces tiene dificultades de comprensión en ...*
- *Ha de ser más puntual*

Estratègies per al reforç i plans de recuperació per a la matèria suspesa.

Se hace un seguimiento de todos los alumnos con pendientes con actividades por trimestre y prueba de examen trimestral.

12. RESPONSA EDUCATIVA PER A LA INCLUSIÓ

Hay que garantizar que el alumnado que requiera una atención diferente de la ordinaria reciba las medidas adecuadas y particulares para cumplir los objetivos establecidos para la etapa de ESO y adquiera las competencias correspondientes.

Se establecerán las medidas de flexibilización y las alternativas metodológicas de accesibilidad que precise (Nivel II-III-IV según el caso): adaptación del material, facilitar el acceso a la información y a las TIC, adaptación durante las pruebas... Tutorías, clases de refuerzo, material adaptado, acceso a plataformas digitales... serán algunas de las medidas que se acoplarán a la necesidad de cada estudiante.

Con la consecución de contenidos se hará una autoevaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje. El propio alumnado indicará las deficiencias en la metodología y marcará qué necesidades y qué cambios necesita la programación y la metodología utilizada en el aula.

El profesorado también evaluará los procesos de enseñanza y su propia práctica docente con el objeto de mejorarlo, modificarlo y adecuarlo a las características específicas y a las necesidades educativas del alumnado.

13. AVALUACIÓ DEL PROCÉS D'ENSENYAMENT I DE LA PRÀCTICA DOCENT

Se evaluará a mitad y a final de curso atendiendo un especial interés en los aprendizajes logrados por el alumnado, la consecución de la programación, la idoneidad de la metodología y los materiales curriculares, la adecuación de las situaciones y espacios de aprendizaje y criterios de evaluación a las características y necesidades de los alumnos. (Annex I: Avaluació pràctica docent i alumnat)

14. ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES

1^a Avaluació.

2^a Avaluació.

- *Posible visita a la ETSE a realitzar talleres en la Escuela de Ingeniería Informática*
- *Posible visita a la UPV a ver el Museo de la Informática*

3^a Avaluació.

- *Salida en Bici al Saler*

ANNEX I: AVALUACIÓ PRÀCTICA DOCENT

PLANIFICACIÓ DE LA MATÈRIA	0-5	PROPOSTES DE MILLORA
Explicació a inici de curs de la forma de treball: distribució de continguts, criteris d'avaluació, material necessari, possibles activitats extraescolars, lectures previstes...		
Programa l'assignatura tenint en compte el currículum LOMLOE: situacions i espais d'aprenentatge, criteris, perfil d'eixida...		
Distribució ben planificada del temps: unitats, proves escrites, eixides...		
Selecció i seqüenciació progressiva dels continguts de la programació d'aula tenint en compte les particularitats del grup.		
Activitats i estratègies d'aprenentatge ben organitzades i coherents amb el nivell assolit.		
Classes amenes, interessants amb activitats i recursos ajustats a la programació d'aula i a les necessitats i als interessos de l'alumnat.		
Criteris, procediments i els instruments d'avaluació i autoavaluació que permeten fer el seguiment del progrés d'aprenentatge dels seus alumnes i alumnes.		
Es coordina amb el professorat d'altres departaments que puguin tenir continguts afins a la seua assignatura.		

DOCENT	0-5	PROPOSTES DE MILLORA
Organitza el temps de cada unitat i prova escrita a l'inici de cada trimestre.		
Proporciona un pla de treball al principi de cada unitat.		
Relaciona les situacions d'aprenentatge amb aplicacions reals o amb la seua funcionalitat.		
Informa sobre els progressos aconseguits i les dificultats oposades.		
Relaciona els continguts i les activitats amb els interessos de l'alumnat.		
Estimula la participació activa dels estudiants en classe.		
Promou la reflexió dels temes tractats.		
Presenta una relació cordial i accessible a l'alumnat.		
Assisteix normalment a classe.		
És puntual.		

DESENVOLUPAMENT DE L'ENSENYAMENT	0-5	PROPOSTES DE MILLORA
Resumeix les idees fonamentals abans de passar a una nova unitat o tema amb mapes conceptuals, esquemes.		
Quan introdueix conceptes nous, els relaciona, si és possible, amb els ja coneguts; intercala preguntes aclaridores; posa exemples...		
Té predisposició per a aclarir dubtes i oferir assessories dins i fora de les classes.		
Utilitza ajuda audiovisual o d'un altre tipus per a recolzar els continguts en l'aula.		
Promou el treball cooperatiu i manté una comunicació fluïda amb els estudiants.		
Desenvolupa els continguts d'una forma ordenada i comprensible per a l'alumnat.		
Planteja activitats que permeten l'adquisició dels sabers bàsics mitjançant situacions d'aprenentatges variades, interessants i lúdiques.		
Planteja activitats grupals i individuals.		

r