

<b>RELACIONES DIGITALES RESPONSABLES</b>	<b>CURSO 2025-2026</b>	<b>1º ESO</b>
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA		

### Criterios de evaluación, sistemas de calificación y recuperación:

Los porcentajes correspondientes por evaluación se distribuyen de la siguiente manera:

Prácticas de clase	50%
Pruebas específicas. Exámenes o prácticas finales	30%
Actitud (comportamiento, participación, puntualidad, buen uso del material en el aula)	20%

La **evaluación positiva del alumno** se fija en la obtención de **5 puntos** sobre un total de 10 una vez hallado el total ponderado de los criterios de evaluación.

En cualquier caso los alumnos/as que obtengan menos de 4 puntos en cualquiera de los apartados citados anteriormente no se les realizará media con los demás apartados obteniendo así evaluación negativa.

Además, para cada evaluación pueden existir trabajos prácticos de carácter obligatorio, la no realización de los mismos implicará la evaluación negativa de dicha evaluación.

La **calificación global de la materia** será la media aritmética de los resultados obtenidos en las 3 evaluaciones, siempre y cuando, en todas se haya obtenido una evaluación superior a 4. Caso de que 2 de las evaluaciones sean negativas, no se realizará la media, y la evaluación final será negativa. Dicha media será modulada a criterio del profesor por la evolución favorable o desfavorable del alumno/a a lo largo del curso respecto a su situación inicial.

El alumnado tendrá que justificar todas las faltas de asistencia y retrasos a su profesor/a de informática porque en el R.R.I. (Reglamento de Régimen Interno) del instituto se establece que **un alumno/a puede suspender la evaluación de una asignatura (cumpliendo las garantías recogidas en el R.R.I.) tanto en la ESO como en el Bachillerato, por abandono o por actitud claramente pasiva (incumplimiento de las actividades de evaluación) en clase ante la asignatura y el profesor/a.**

Se tomará como base en cada evaluación el siguiente número de faltas no justificadas:

- Asignatura con 2 h. semanales de clase.....6 faltas
- Tres retrasos no justificados... ..... 1 falta

El alumnado que haya suspendido podrá realizar una **prueba final de recuperación** sobre el contenido de la evaluación o evaluaciones suspendidas. Las pruebas podrán ser sustituidas por trabajos de ampliación y consolidación de conocimientos.

## Contenidos mínimos:

### Unidad 1. Dispositivos digitales e Internet

- Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo.
- Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales.
- Sistemas operativos comunes y aplicaciones.
- Redes de dispositivos. Fundamentos y modos de acceso a Internet.
- La brecha digital.
- Hábitos básicos de seguridad para poder proteger los dispositivos.
- Periféricos de comunicación.
- Implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. Obsolescencia.

### Unidad 2. Búsqueda, selección, organización y creación de contenidos digitales

- Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado.
- Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.
- Lectura e interpretación de información de medios digitales.
- Propiedad intelectual y derechos de autoría.
- Detección de noticias falsas, bulos y discursos de odio. Implicaciones sociales.
- Organización de la información Operaciones básicas con archivos y carpetas.
- Personalización del entorno de trabajo.
- Creación básica de contenidos con herramientas digitales.
- Estética y lenguaje audiovisual.

### Unidad 3. Identidad digital

- La identidad personal en Internet. Alias y avatares.
- Autoconcepto y percepción externa de la identidad digital.
- Referencias socioculturales en la construcción de la identidad digital. Personas influyentes.
- Exposición personal en la red. La huella digital.
- Conductas y hábitos para cuidar la identidad digital.
- La privacidad en la red. La protección de los datos de carácter personal. Información y consentimiento.
- Amistad virtual y física.
- Entornos digitales de intercambio social y juegos en línea.
- Estrategias para una ciberconvivencia igualitaria, segura y saludable. Etiqueta digital.
- Ventajas y beneficios de las interacciones en entornos digitales.
- Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes.
- Adicciones: tecnoadicción, nomofobia y ludopatía en línea.

## Temporalización de contenidos

UNIDAD	TRIMESTRE
<b>1. Dispositivos digitales e Internet</b>	1
<b>2. Búsqueda, selección, organización y creación de contenidos digitales</b>	2
<b>3. Identidad digital</b>	3

<p><b>Programación, Inteligencia Artificial y Robótica CURSO 2025-2026</b></p> <p>DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA</p>	<p><b>2º ESO</b></p>
---	----------------------

### Criterios de evaluación, sistemas de calificación y recuperación:

Los porcentajes correspondientes por evaluación se distribuyen de la siguiente manera:

Prácticas de clase	50%
Pruebas específicas. Exámenes o prácticas finales	30%
Actitud (comportamiento, participación, puntualidad, buen uso del material en el aula)	20%

La **evaluación positiva del alumno** se fija en la obtención de **5 puntos** sobre un total de 10 una vez hallado el total ponderado de los criterios de evaluación.

En cualquier caso los alumnos/as que obtengan menos de 4 puntos en cualquiera de los apartados citados anteriormente no se les realizará media con los demás apartados obteniendo así evaluación negativa.

Además, para cada evaluación pueden existir trabajos prácticos de carácter obligatorio, la no realización de los mismos implicará la evaluación negativa de dicha evaluación.

La **calificación global de la materia** será la media aritmética de los resultados obtenidos en las 3 evaluaciones, siempre y cuando, en todas se haya obtenido una evaluación superior a 4. Caso de que 2 de las evaluaciones sean negativas, no se realizará la media, y la evaluación final será negativa. Dicha media será modulada a criterio del profesor por la evolución favorable o desfavorable del alumno/a a lo largo del curso respecto a su situación inicial.

El alumnado tendrá que justificar todas las faltas de asistencia y retrasos a su profesor/a de informática porque en el R.R.I. (Reglamento de Régimen Interno) del instituto se establece que **un alumno/a puede suspender la evaluación de una asignatura (cumpliendo las garantías recogidas en el R.R.I.) tanto en la ESO como en el Bachillerato, por abandono o por actitud claramente pasiva (incumplimiento de las actividades de evaluación) en clase ante la asignatura y el profesor/a.**

Se tomará como base en cada evaluación el siguiente número de faltas no justificadas:

- Asignatura con 2 h. semanales de clase.....6 faltas
- Tres retrasos no justificados... 1 falta

El alumnado que haya suspendido podrá realizar una **prueba final de recuperación** sobre el contenido de la evaluación o evaluaciones suspendidas. Las pruebas podrán ser sustituidas por trabajos de ampliación y consolidación de conocimientos.

## Contenidos mínimos:

### Unidad 1: Programación

- Habilidades del pensamiento computacional.
- Interpretación de la realidad mediante modelado de problemas.
- Algoritmos y su representación con lenguaje natural y diagramas de flujo.
- Estructuras de control del flujo del programa.
- Variables, constantes, condiciones y operadores.
- Programación por bloques: estructuras básicas y encaje de bloques.
- Análisis y validación de software.
- Licencias de software. El software libre y el software propietario.

### Unidad 2. Robótica

- Robots: tipos, grados de libertad y características técnicas básicas.
- Montaje de robots.
- Control de sistemas robotizados.
- Sensores, actuadores y controladores.
- Carga y ejecución de los algoritmos en robots.

### Unidad 3: Inteligencia artificial

- El aprendizaje en sistemas biológicos.
- Sensores, tipología y aplicaciones.
- Fundamentos de IA. Árboles de decisión. Big data, redes neuronales.
- Técnicas iniciales de IA: sistemas expertos, redes neuronales y aprendizaje automático.
- Procesado automático de la información.
- Equidad e inclusión en sistemas de IA. Sesgos en IA.
- Implicaciones sociales y éticas de la inteligencia artificial.

## Temporalización de contenidos

UNIDAD	TRIMESTRE
1. Programación	1
2. Robótica	2
3. Inteligencia artificial	3

## Programación, Inteligencia Artificial y Robótica CURSO 2025-2026

3º ESO

DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

### Criterios de evaluación, sistemas de calificación y recuperación:

Los porcentajes correspondientes por evaluación se distribuyen de la siguiente manera:

Prácticas de clase	50%
Pruebas específicas. Exámenes o prácticas finales	30%
Actitud (comportamiento, participación, puntualidad, buen uso del material en el aula)	20%

La **evaluación positiva del alumno** se fija en la obtención de **5 puntos** sobre un total de 10 una vez hallado el total ponderado de los criterios de evaluación.

En cualquier caso los alumnos/as que obtengan menos de 4 puntos en cualquiera de los apartados citados anteriormente no se les realizará media con los demás apartados obteniendo así evaluación negativa.

Además, para cada evaluación pueden existir trabajos prácticos de carácter obligatorio, la no realización de los mismos implicará la evaluación negativa de dicha evaluación.

La **calificación global de la materia** será la media aritmética de los resultados obtenidos en las 3 evaluaciones, siempre y cuando, en todas se haya obtenido una evaluación superior a 4. Caso de que 2 de las evaluaciones sean negativas, no se realizará la media, y la evaluación final será negativa. Dicha media será modulada a criterio del profesor por la evolución favorable o desfavorable del alumno/a a lo largo del curso respecto a su situación inicial.

El alumnado tendrá que justificar todas las faltas de asistencia y retrasos a su profesor/a de informática porque en el R.R.I. (Reglamento de Régimen Interno) del instituto se establece que **un alumno/a puede suspender la evaluación de una asignatura (cumpliendo las garantías recogidas en el R.R.I.) tanto en la ESO como en el Bachillerato, por abandono o por actitud claramente pasiva (incumplimiento de las actividades de evaluación) en clase ante la asignatura y el profesor/a.**

Se tomará como base en cada evaluación el siguiente número de faltas no justificadas:

- Asignatura con 2 h. semanales de clase.....6 faltas
- Tres retrasos no justificados... ..... 1 falta

El alumnado que haya suspendido podrá realizar una **prueba final de recuperación** sobre el contenido de la evaluación o evaluaciones suspendidas. Las pruebas podrán ser sustituidas por trabajos de ampliación y consolidación de conocimientos.

## Contenidos mínimos:

### Unidad 1: Programación

- Interpretación de la realidad mediante modelado de problemas.
- Algoritmos y su representación con lenguaje natural y diagramas de flujo.
- Detección y reutilización de patrones. Generalización.
- Sostenibilidad e inclusión como requisitos del diseño del software.
- Estructuras de control del flujo del programa.
- Variables, constantes, condiciones y operadores.
- Introducción a la programación en lenguajes de alto nivel. Tipos de lenguajes. Sintaxis y semántica.
- Programación de aplicaciones para dispositivos móviles.
- Evaluación y mantenimiento de software.
- Licencias de software. El software libre y el software propietario.
- Simuladores de tarjetas controladoras.

### Unidad 2: Robótica

- Montaje de robots.
- Control de sistemas robotizados.
- Sensores, actuadores y controladores.
- Carga y ejecución de los algoritmos en robots.
- Sistemas robotizados en la experimentación con prototipos diseñados.

### Unidad 3: Inteligencia artificial

- Sensores, tipología y aplicaciones
- Técnicas iniciales de IA: sistemas expertos, redes neuronales y aprendizaje automático.
- Procesado automático de la información.
- Equidad e inclusión en sistemas de IA. Sesgos en IA.
- Implicaciones sociales y éticas de la inteligencia artificial.
- Técnicas de virtualización de la realidad.

UNIDAD	TRIMESTRE
<b>1. Programación</b>	1
<b>2. Robótica</b>	2
<b>3. Inteligencia artificial</b>	3

DIGITALIZACIÓN	CURSO 2025-2026	4º ESO
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA		

### Criterios de evaluación, sistemas de calificación y recuperación:

Los porcentajes correspondientes por evaluación se distribuyen de la siguiente manera:

Prácticas de clase	40%
Pruebas específicas. Exámenes o prácticas finales	40%
Actitud (comportamiento, participación, puntualidad, buen uso del material en el aula)	20%

La **evaluación positiva del alumno** se fija en la obtención de **5 puntos** sobre un total de 10 una vez hallado el total ponderado de los criterios de evaluación.

En cualquier caso los alumnos/as que obtengan menos de 4 puntos en cualquiera de los apartados citados anteriormente no se les realizará media con los demás apartados obteniendo así evaluación negativa.

Además, para cada evaluación pueden existir trabajos prácticos de carácter obligatorio, la no realización de los mismos implicará la evaluación negativa de dicha evaluación.

La **calificación global de la materia** será la media aritmética de los resultados obtenidos en las 3 evaluaciones, siempre y cuando, en todas se haya obtenido una evaluación superior a 3. Caso de que 2 de las evaluaciones sean negativas, no se realizará la media, y la evaluación final será negativa. Dicha media será modulada a criterio del profesor por la evolución favorable o desfavorable del alumno/a a lo largo del curso respecto a su situación inicial.

El alumnado tendrá que justificar todas las faltas de asistencia y retrasos a su profesor/a de informática porque en el R.R.I. (Reglamento de Régimen Interno) del instituto se establece que **un alumno/a puede suspender la evaluación de una asignatura (cumpliendo las garantías recogidas en el R.R.I.) tanto en la ESO como en el Bachillerato, por abandono o por actitud claramente pasiva (incumplimiento de las actividades de evaluación) en clase ante la asignatura y el profesor/a.**

Se tomará como base en cada evaluación el siguiente número de faltas no justificadas:

- Asignatura con 3 h. semanales de clase.....9 faltas
- Tres retrasos no justificados... ..... 1 falta

El alumnado que haya suspendido podrá realizar una **prueba final de recuperación** sobre el contenido de la evaluación o evaluaciones suspendidas. Las pruebas podrán ser sustituidas por trabajos de ampliación y consolidación de conocimientos.

## Contenidos mínimos:

### Unidad 1: Sistemas Informáticos

- Arquitectura de ordenadores.
- Sistemas operativos.
- Sistemas de comunicación e Internet.
- Dispositivos periféricos
- Estructuras de almacenamiento

### Unidad 2: Redes

- Redes informáticas
- Componentes de una red
- La red Internet
- Tipos de redes.

### Unidad 3: Creación y Difusión de contenidos

- Páginas web
- El lenguaje HTML
- Editores de páginas web
- Criterios de diseño

### Unidad 4: Digitalización del entorno personal de aprendizaje

- Organización, diseño y producción de información digital
- Procesadores de texto
- Presentaciones
- Hojas de cálculo
- Gestores bases de datos
- Programación de aplicaciones

### Unidad 5: Seguridad y Bienestar digital. Ciudadanía digital crítica.

- Seguridad informática.
- Amenazas.
- Identidad digital.
- Educación mediática.
- Gestiones administrativas.
- Comercio electrónico.
- Ética en el uso de datos y herramientas digitales.
- Activismo en línea.

UNIDAD	TRIMESTRE
<b>1. Sistemas Informáticos</b>	1
<b>2. Redes</b>	1
<b>3. Creación y Difusión de contenidos</b>	1,2
<b>4. Digitalización del entorno personal de aprendizaje</b>	2
<b>5. Seguridad y Bienestar digital. Ciudadanía digital crítica.</b>	3

TALLER DE REFUERZO	CURSO 2025-2026	4º ESO
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA		

### Criterios de evaluación, sistemas de calificación y recuperación:

Los porcentajes correspondientes por evaluación se distribuyen de la siguiente manera:

Prácticas de clase	40%
Pruebas específicas. Exámenes o prácticas finales	40%
Actitud (comportamiento, participación, puntualidad, buen uso del material en el aula)	20%

La **evaluación positiva del alumno** se fija en la obtención de **5 puntos** sobre un total de 10 una vez hallado el total ponderado de los criterios de evaluación.

En cualquier caso los alumnos/as que obtengan menos de 4 puntos en cualquiera de los apartados citados anteriormente no se les realizará media con los demás apartados obteniendo así evaluación negativa.

Además, para cada evaluación pueden existir trabajos prácticos de carácter obligatorio, la no realización de los mismos implicará la evaluación negativa de dicha evaluación.

La **calificación global de la materia** será la media aritmética de los resultados obtenidos en las 3 evaluaciones, siempre y cuando, en todas se haya obtenido una evaluación superior a 3. Caso de que 2 de las evaluaciones sean negativas, no se realizará la media, y la evaluación final será negativa. Dicha media será modulada a criterio del profesor por la evolución favorable o desfavorable del alumno/a a lo largo del curso respecto a su situación inicial.

El alumnado tendrá que justificar todas las faltas de asistencia y retrasos a su profesor/a de informática porque en el R.R.I. (Reglamento de Régimen Interno) del instituto se establece que **un alumno/a puede suspender la evaluación de una asignatura (cumpliendo las garantías recogidas en el R.R.I.) tanto en la ESO como en el Bachillerato, por abandono o por actitud claramente pasiva (incumplimiento de las actividades de evaluación) en clase ante la asignatura y el profesor/a.**

Se tomará como base en cada evaluación el siguiente número de faltas no justificadas:

- Asignatura con 3 h. semanales de clase.....9 faltas
- Tres retrasos no justificados... ..... 1 falta

El alumnado suspendido podrá realizar una **prueba final de recuperación** sobre el contenido de la evaluación o evaluaciones suspendidas. Las pruebas podrán ser sustituidas por trabajos de ampliación y consolidación de conocimientos.

## Contenidos mínimos:

### Unidad 1: Sistemas Informáticos

- Arquitectura de ordenadores.
- Sistemas operativos.
- Sistemas de comunicación e Internet.
- Dispositivos periféricos
- Estructuras de almacenamiento

### Unidad 2: Digitalización del entorno personal de aprendizaje

- Organización, diseño y producción de información digital
- Procesadores de texto
- Presentaciones
- Hojas de cálculo
- Gestores bases de datos
- Programación de aplicaciones

### Unidad 3: Diseño e impresión 3D

- Imágenes de mapa de bits
- Imágenes vectoriales
- Edición de imágenes en 3D
- Impresión 3D

### Unidad 4: Robótica

- Montaje de robots.
- Control de sistemas robotizados.
- Sensores, actuadores y controladores.
- Carga y ejecución de los algoritmos en robots.

UNIDAD	TRIMESTRE
1. Sistemas Informáticos	1
2. Digitalización del entorno personal de aprendizaje	1,2
3. Diseño e impresión 3D	3
4. Robótica	3

## Programación, Redes y Sistemas Informáticos I CURSO 2025-2026

1º BACH

DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

### Criterios de evaluación, sistemas de calificación y recuperación:

Los porcentajes correspondientes por evaluación se distribuyen de la siguiente manera:

Prácticas de clase	45%
Pruebas específicas. Exámenes o prácticas finales	45%
Actitud (comportamiento, participación, puntualidad, buen uso del material en el aula)	10%

La **evaluación positiva del alumno** se fija en la obtención de **5 puntos** sobre un total de 10 una vez hallado el total ponderado de los criterios de evaluación.

En cualquier caso los alumnos/as que obtengan menos de 4 puntos en cualquiera de los apartados citados anteriormente no se les realizará media con los demás apartados obteniendo así evaluación negativa.

Además, para cada evaluación pueden existir trabajos prácticos de carácter obligatorio, la no realización de los mismos implicará la evaluación negativa de dicha evaluación.

La **calificación global de la materia** será la media aritmética de los resultados obtenidos en las 3 evaluaciones, siempre y cuando, en todas se haya obtenido una evaluación superior a 3. Caso de que 2 de las evaluaciones sean negativas, no se realizará la media, y la evaluación final será negativa. Dicha media será modulada a criterio del profesor por la evolución favorable o desfavorable del alumno/a a lo largo del curso respecto a su situación inicial.

El alumnado tendrá que justificar todas las faltas de asistencia y retrasos a su profesor/a de informática porque en el R.R.I. (Reglamento de Régimen Interno) del instituto se establece que **un alumno/a puede suspender la evaluación de una asignatura (cumpliendo las garantías recogidas en el R.R.I.) tanto en la ESO como en el Bachillerato, por abandono o por actitud claramente pasiva (incumplimiento de las actividades de evaluación) en clase ante la asignatura y el profesor/a.**

Se tomará como base en cada evaluación el siguiente número de faltas no justificadas:

- Asignatura con 4 h. semanales de clase ..... 12 faltas
- Tres retrasos no justificados..... 1 falta

El alumnado que haya suspendido podrá realizar una **prueba final de recuperación** sobre el contenido de la evaluación o evaluaciones suspendidas. Las pruebas podrán ser sustituidas por trabajos de ampliación y consolidación de conocimientos.

## Contenidos mínimos:

### BLOQUE 1: La sociedad de la información.

- Sociedad de la información.
- Impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los diversos ámbitos de la sociedad actual. Avances y riesgos.
- La brecha digital. Sociedad del conocimiento.
- Servicios de la administración digital.
- Impacto de las TIC en las relaciones humanas y en el ocio.

### BLOQUE 2:Sistemas informáticos

- Arquitectura de los equipos informáticos.
- Hardware y software. La arquitectura de Von Neumann
- Comunicación e interconexión entre subsistemas. Bus principal y buses secundarios.
- Ranuras de expansión y puertos.
- La BIOS. Secuencia de arranque de un equipo informático.
- El sistema operativo. Concepto, características y ejemplos de sistemas operativos.
- Funciones del sistema operativo.
- Periféricos y controladores de dispositivo.

### BLOQUE 3: Introducción a la programación

- Conceptos básicos y primeros pasos.
- Resolución de un problema dividiéndolo en subproblemas de menor complejidad que facilite la elaboración de algoritmos para su resolución, y combinando las soluciones para resolver el problema original.
- Análisis del código fuente de un pequeño programa informático. Obtención de resultados a partir de unas condiciones iniciales predeterminadas y realizando las trazas de ejecución.
- Programación de pequeñas aplicaciones mediante python.
- Sintaxis y semántica de un lenguaje de programación determinado. Estructura de un programa. Variables y constantes. Tipos de datos sencillos. Entrada y salida.
- Operadores. Estructuras de control: bifurcaciones y bucles. Funciones y procedimientos.

### BLOQUE 4: Aplicaciones

#### 4.1 Edición de textos

- Edición e integración de información multimedia (imagen, audio y vídeo) en producciones digitales.

Planificación, creación y exposición de presentaciones multimedia.

Elaboración, formateado e impresión de informes mediante documentos de texto.

#### 4.2 Presentaciones digitales

-Diseño de elementos gráficos para comunicar ideas utilizando alguna herramienta de diseño: de dibujo vectorial, de diseño de infografías, de modelado para la realidad aumentada, de modelado 3D, etc.

#### 4.3 Hojas de cálculo

- Resolución de problemas mediante hojas de cálculo. Importación de datos.
- Funciones para la resolución de problemas.
- Selección del gráfico según su finalidad.
- Elementos avanzados en el uso de las hojas de cálculo.

#### 4.4 Bases de datos

- Conceptos básicos. Modelo relacional de datos.
- Análisis y diseño de bases de datos sencillas mediante Diagramas Entidad/Relación.
- Paso a tablas.
- Creación de la base de datos.
- Clave primaria y clave ajena.

UNIDAD	TRIMESTRE
<b>1. La sociedad de la información.</b>	<b>1</b>
<b>2. Sistemas informáticos</b>	<b>1</b>
<b>3. Introducción a la programación</b>	<b>1,2</b>
<b>4. Aplicaciones</b>	<b>3</b>

## Programación, Redes y Sistemas Informáticos II CURSO 2025-2026

2º BACH

DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

### Criterios de evaluación, sistemas de calificación y recuperación:

Los porcentajes correspondientes por evaluación se distribuyen de la siguiente manera:

Prácticas de clase	45%
Pruebas específicas. Exámenes o prácticas finales	45%
Actitud (comportamiento, participación, puntualidad, buen uso del material en el aula)	10%

La **evaluación positiva del alumno** se fija en la obtención de **5 puntos** sobre un total de 10 una vez hallado el total ponderado de los criterios de evaluación.

En cualquier caso los alumnos/as que obtengan menos de 3 puntos en cualquiera de los apartados citados anteriormente no se les realizará media con los demás apartados obteniendo así evaluación negativa.

Además, para cada evaluación pueden existir trabajos prácticos de carácter obligatorio, la no realización de los mismos implicará la evaluación negativa de dicha evaluación.

La **calificación global de la materia** será la media aritmética de los resultados obtenidos en las 3 evaluaciones, siempre y cuando, en todas se haya obtenido una evaluación superior a 3. Caso de que 2 de las evaluaciones sean negativas, no se realizará la media, y la evaluación final será negativa. Dicha media será modulada a criterio del profesor por la evolución favorable o desfavorable del alumno/a a lo largo del curso respecto a su situación inicial.

El alumnado tendrá que justificar todas las faltas de asistencia y retrasos a su profesor/a de informática porque en el R.R.I. (Reglamento de Régimen Interno) del instituto se establece que **un alumno/a puede suspender la evaluación de una asignatura (cumpliendo las garantías recogidas en el R.R.I.) tanto en la ESO como en el Bachillerato, por abandono o por actitud claramente pasiva (incumplimiento de las actividades de evaluación) en clase ante la asignatura y el profesor/a.**

Se tomará como base en cada evaluación el siguiente número de faltas no justificadas:

- Asignatura con 4 h. semanales de clase ..... 12 faltas
- Tres retrasos no justificados... ..... 1 falta

El alumnado suspendido podrá realizar una **prueba final de recuperación** sobre el contenido de la evaluación o evaluaciones suspendidas. Las pruebas podrán ser sustituidas por trabajos de ampliación consolidación de conocimientos.

## Contenidos mínimos:

### BLOQUE 1: Sociedad de la información-Seguridad.

- Impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los diversos ámbitos de la sociedad actual. Avances y riesgos.
- La brecha digital. Sociedad del conocimiento.
- La seguridad de la información. Principios de integridad, disponibilidad, confidencialidad y autenticación.
- Software malicioso. Tipos y características.
- Conductas desseguridad activa y pasiva en el uso de los equipos informáticos.

### BLOQUE 2: Programación

- Representación del problema o proyecto mediante el modelado.
- Análisis de requisitos de una aplicación.
- Entrada y salida de los datos.
- Restricciones del programa.
- Diseño de Diagramas de Flujos de Datos o de casos de uso, de clases y de secuencias.
- El paradigma de la programación orientada a objetos (POO).
- Objetos y clases.
- Aplicación de algoritmos y de diagramas de flujo en la resolución de problemas de mediana complejidad.
- Resolución de un problema dividiéndolo en subproblemas de menor complejidad que facilite la elaboración de algoritmos para su resolución, y combinando las soluciones para resolver el problema original.
- Resolución de un problema a través de la generalización de ejemplos particulares.
- Técnicas simples de diseño de algoritmos.
- Programación de aplicaciones de mediana complejidad mediante un lenguaje de programación determinado: para la programación de aplicaciones de escritorio, para el desarrollo web, para el diseño de aplicaciones de dispositivos móviles o para la creación de programas de control robótico y su ejecución en plataformas de hardware.
- Sintaxis y semántica de python.
- Uso de entornos de desarrollo de software.
- Análisis del código fuente de un programa informático.
- Obtención de resultados a partir de unas condiciones iniciales predeterminadas y realizando las trazas de ejecución.
- Depuración y optimización de programas.

### Bloque 3: Publicación y difusión de contenidos.

- Aplicaciones y servicios de la web social.

Aplicaciones web que permitan el trabajo cooperativo.

- Funciones y posibilidades de las aplicaciones web de trabajo cooperativo.
- Métodos para compartir conocimientos y enlaces a contenidos y para debatir argumentos en redes sociales y en aplicaciones de la web social.
- Hábitos y conductas para filtrar la fuente de información más completa y compartirla con personas con los mismos intereses.
- Producción de contenidos de forma cooperativa en servicios de la web como una wiki, un procesador de textos cooperativo, un blog cooperativo, etc.
- Conductas responsables en el uso de los servicios de intercambio y publicación de información digital.
- La propiedad intelectual de la información.
- Derechos de autor.
- Tipos de licencias de los contenidos digitales.

<b>UNIDAD</b>	<b>TRIMESTRE</b>
<b>1. Sociedad de la información-Seguridad.</b>	1
<b>2. Programación</b>	1,2
<b>3. Publicación y difusión de contenidos</b>	3