

I.E.S LAURONA

CURSO 2022-2023

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA
COMUNICACIÓN II**

2º BACHILLERATO

**DEPARTAMENTO DE
INFORMÁTICA**

Índice de contenido

1. Introducción.....	3
2. Objetivos de la etapa respectiva vinculados con la materia o el ámbito.....	3
3. Competencias.....	4
4. Contenidos.....	5
5. Unidades didácticas y distribución temporal.....	11
6. Metodología. Orientaciones didácticas.....	13
7. Evaluación del alumnado.....	15
8. Medidas de respuesta educativa para la inclusión del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo o con alumnado que requiera actuaciones para la compensación de las desigualdades.....	19
9. Elementos transversales.....	19
10. Evaluación de la práctica docente.....	20
11. Referencias legislativas.....	20

1. Introducción.

a) Justificación de la programación.

La programación didáctica, elaborada por el profesorado, tiene las siguientes finalidades:

- Facilitar la práctica docente.
- Asegurar la coherencia entre las intenciones educativas del profesorado y la puesta en práctica en el aula.
- Servir como instrumento de planificación, desarrollo y evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Ofrecer el marco de referencia más próximo para organizar las medidas de atención a la diversidad del alumnado.
- Proporcionar elementos de análisis para la evaluación del proyecto educativo, de las concreciones de los currículos y de la propia práctica docente.

b) Contextualización.

En el presente documento se recoge la programación didáctica correspondiente a la asignatura: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN I (en adelante TIC-2) de 2º Bachillerato. Esta programación ha sido redactada siguiendo los criterios establecidos en el “*DECRETO 87/2015, de 5 de junio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunitat Valenciana. [2015/5410]*”.

La profesora responsable de impartir esta materia es M^a Teresa Cervera Aliaga.

2. Objetivos de la etapa respectiva vinculados con la materia o el ámbito.

De acuerdo con los fines y objetivos establecidos en el Capítulo IV y en el Anexo III del *DECRETO 87/2015*, el área de TIC-2 contribuye a la consecución los siguientes objetivos de la etapa de bachillerato:

- Utilizar las nuevas tecnologías con solvencia y responsabilidad.
- Contribuir al dominio, tanto en la expresión oral como escrita, de la lengua propia.
- Desarrollar la sensibilidad artística y el criterio estético.
- Desarrollar actitudes como la creatividad, la iniciativa, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

3. Competencias.

El término “competencia” se refiere a una combinación de destrezas, conocimientos, aptitudes, actitudes, y la disposición para aprender además del saber. Ser competente es ser capaz de utilizar lo aprendido en escenarios reales y exige: *SABER* y *QUERER HACER*.

La Unión Europea fija las competencias básicas a considerar en la enseñanza obligatoria, las cuales son incorporadas, por el Ministerio de Educación y Ciencia, en el *DECRETO 87/2015*.

Estas competencias básicas son:

1. Competencia en comunicación lingüística (CCLI)
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.(CMCT)
3. Competencia digital. (CD)
4. Competencia para aprender a aprender (CAA)
5. Competencia sociales y cívicas (CSC)
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)
7. Conciencia y expresiones culturales. (CEC)

-
1. **Competencia en comunicación lingüística.** (CCLI) Se refiere a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.
 2. **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.** (MCT) La primera alude a las capacidades para aplicar el razonamiento matemático para resolver cuestiones de la vida cotidiana; la competencia en ciencia se centra en las habilidades para utilizar los conocimientos y metodología científicos para explicar la realidad que nos rodea; y la competencia tecnológica, en cómo aplicar estos conocimientos y métodos para dar respuesta a los deseos y necesidades humanos.
 3. **Competencia digital.**(CD) Implica el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información.
 4. **Aprender a aprender.** (CAA) Es una de las principales competencias, ya que implica que el alumno o alumna desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.
 5. **Competencias sociales y cívicas.** (CSC) Hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.
 6. **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.** (SIEE) Implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.
 7. **Conciencia y expresiones culturales.** (CEC) Hace referencia a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura.

4. Contenidos

Bloque 1: Desarrollo de Software.		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Competencias</i>
<ul style="list-style-type: none"> • 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. (técnicas: divide y vencerás, generalización de ejemplos, etc.) • Programación de aplicaciones de mediana complejidad mediante un lenguaje de programación determinado. • Sintaxis y semántica de un lenguaje de programación determinado. • Aplicación de los conceptos básicos de la POO. Definición de clases. • Instanciación de objetos. Herencia. • Tipos de datos estructurados. Módulos. Acceso a bases de datos. • 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. 	<p>BL1.1. Diagramar problemas de mediana complejidad mediante el uso de metodologías de análisis y diseño.</p> <p>BL1.2. Resolver problemas de mediana complejidad mediante la definición aplicación de algoritmos, estimando su división en subproblemas o generalizando su solución a través de casos particulares.</p> <p>BL1.3. Crear aplicaciones de mediana complejidad en un lenguaje de programación determinado, mediante entornos de desarrollo de software, seleccionando las estructuras de almacenamiento y la sintaxis y semántica de sus construcciones y optimizándolos para la realización de proyectos y la resolución de problemas reales.</p>	<p>CD CAA</p> <p>CD CMCT</p> <p>CD CMCT CAA SIEE</p>

Bloque 2: Publicación y difusión de contenidos.		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Competencias</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones y servicios de la web social. (Trabajo cooperativo) • Selección de la información en Internet a través de buscadores web, el rastreo de fuentes de contenidos y la actividad en las redes sociales. Fuentes de contenido RSS. • Métodos para buscar, seguir y organizar la actividad en las redes sociales. • Organización cooperativa de la información en servicios de la Web: marcadores sociales y almacenamiento en la red. • Clasificación por taxonomía y por folcsonomía. • 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 las fuentes de información 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. • Diseño de páginas web a través de herramientas de la web como plataformas de creación web o sistemas de gestión de contenidos. • Administración de la web y configuración básica: <ul style="list-style-type: none"> • Plantillas. • Añadir contenidos con información textual, gráfica y audiovisual, hiperenlaces y objetos incrustados. • Gestión de menús. • Gestión de widgets y plugins. • Realización y gestión de comentarios. • Formularios. • Métodos para la publicación de sitios web. • Posicionamiento de páginas web. • Estándares de publicación de información en la Web. 	<p>BL2.1. Emplear las herramientas de la web para el desarrollo de trabajos cooperativos, planificando el proyecto, seleccionando información, compartiendo conocimientos y enlaces a contenidos digitales, debatiendo argumentos y produciendo contenidos de forma cooperativa.</p> <p>BL2.2. Elaborar contenidos en herramientas de la Web, administrando su estructura, añadiendo información multimedia y teniendo en cuenta el objetivo que se pretende conseguir y a quién va dirigido.</p>	<p>CD CSC CAA SIEE</p> <p>CD CAA</p>

Bloque 2: Publicación y difusión de contenidos.		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Competencias</i>
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 		

Bloque 3: Seguridad.		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Competencias</i>
<ul style="list-style-type: none"> • La seguridad de la información: Principios de integridad, disponibilidad, confidencialidad y autenticación. • Repercusiones de tipo económico, social o personal de la seguridad de la información en la sociedad del conocimiento. • Software malicioso. Tipos y características. • Elementos de protección hardware frente a ataques externos. • Elementos de protección software frente a ataques externos. • Conductas de seguridad activa y pasiva en el uso de los equipos informáticos. 	BL3.1. Analizar la importancia que la seguridad de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal y adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten su protección y la del individuo en sus interacciones en Internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.	CD CSC

Bloque 4: Elementos transversales a la asignatura.		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Competencias</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información. 	BL4.1. Interpretar textos orales del nivel educativo procedentes de fuentes diversas utilizando las estrategias de comprensión oral para obtener información y aplicarla en la reflexión sobre el contenido, la ampliación de sus conocimientos y la realización de tareas de	CCLI CAA

Bloque 4: Elementos transversales a la asignatura.		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Competencias</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Planificación de textos orales. • Prosodia. Uso intencional de la entonación y las pausas. • Normas gramaticales. • Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión. • Respeto en el uso del lenguaje. • Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.) • Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc. • Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura. • Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura. • Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales (signos de puntuación, concordancia entre los elementos de la oración, uso de conectores oracionales, etc.). • Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión. • Respeto en el uso del lenguaje. • Estrategias de búsqueda y selección de la información. • Procedimientos de síntesis de la información. • Procedimientos de presentación de contenidos. • Procedimientos de cita y paráfrasis. Bibliografía y webgrafía. • Iniciativa e innovación. • Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades. • Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de automotivación. Resiliencia, superar obstáculos y fracasos. 	<p>aprendizaje.</p> <p>BL4.2. Expresar oralmente textos previamente planificados, del ámbito personal, académico, social o profesional, con una pronunciación clara, aplicando las normas de la prosodia y la corrección gramatical del nivel educativo y ajustados a las propiedades textuales de cada tipo y situación comunicativa, para transmitir de forma organizada sus conocimientos con un lenguaje no discriminatorio.</p> <p>BL4.3. Participar en intercambios comunicativos del ámbito personal, académico, social o profesional aplicando las estrategias lingüísticas y no lingüísticas del nivel educativo propias de la interacción oral utilizando un lenguaje no discriminatorio.</p> <p>BL4.4. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional.</p> <p>BL4.5. Leer textos de formatos diversos y presentados en soporte papel y digital, utilizando las estrategias de comprensión lectora del nivel educativo para obtener información y aplicarla en la reflexión sobre el contenido, la ampliación de sus conocimientos y la realización de tareas de aprendizaje.</p> <p>BL4.6. Escribir textos del ámbito personal, académico, social o profesional en diversos formatos y soportes, cuidando sus aspectos formales, aplicando las normas de corrección ortográfica y gramatical del nivel educativo y ajustados a las propiedades textuales de cada tipo y situación comunicativa, para transmitir de forma organizada sus conocimientos con un lenguaje no</p>	<p>CCLI CAA</p> <p>CCLI CAA</p> <p>CCLI CAA</p> <p>CCLI CAA</p> <p>CCLI CAA</p>

Bloque 4: Elementos transversales a la asignatura.		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Competencias</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Perseverancia, flexibilidad. • Pensamiento alternativo. • Sentido crítico. Pensamiento medios-fin. • Estrategias de planificación, organización y gestión. • Selección de la información técnica y recursos materiales. • Estrategias de supervisión y resolución de problemas. • Evaluación de procesos y resultados. • Valoración del error como oportunidad. • Habilidades de comunicación. • Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del área. • Autoconocimiento de fortalezas y debilidades. • Responsabilidad y eficacia en la resolución de tareas. • Asunción de distintos roles en equipos de trabajo. • Pensamiento de perspectiva. • Solidaridad, tolerancia, respeto y amabilidad. • Técnicas de escucha activa. • Diálogo igualitario. • Conocimiento de estructuras y técnicas de aprendizajes cooperativo. • Responsabilidad y sentido ético. 	discriminatorio.	CCLI CAA
	BL4.7. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.	SIEE CAA
	BL4.8. Gestionar de forma eficaz tareas o proyectos, hacer propuestas creativas y confiar en sus posibilidades, mostrar energía y entusiasmo durante su desarrollo, tomar decisiones razonadas asumiendo riesgos y responsabilizarse de las propias acciones y de sus consecuencias.	SIEE CAA
	BL4.9. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.	SIEE CAA
	BL4.10. Buscar y seleccionar información sobre los entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del nivel educativo, analizar los conocimientos, habilidades y competencias necesarias para su desarrollo y compararlas con sus propias aptitudes e intereses para generar alternativas ante la toma de decisiones vocacional	SIEE CSC
BL4.11. Organizar un equipo de trabajo distribuyendo responsabilidades y gestionando recursos para que todos sus	SIEE CAA CSC	

Bloque 4: Elementos transversales a la asignatura.		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Competencias</i>
	miembros participen y alcancen las metas comunes, influir positivamente en los demás generando implicación en la tarea y utilizar el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias actuando con responsabilidad y sentido ético	

5. Unidades didácticas y distribución temporal.

<i>Unidad</i>	<i>Objetivos</i>	<i>Actividades</i>
<p>1. Arquitectura de los equipos informáticos.</p> <p>(20 sesiones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tipos de sistemas informáticos. ▪ Identificación de los distintos elementos que constituyen un sistema informático. ▪ Componentes físicos de un sistema informático. ▪ Software. Tipos de software. ▪ Concepto de Sistema Operativo. Tipos y usos. ▪ Instalar un sistema operativo a partir de un esquema dado de particiones de discos, configurar su gestor de arranque, y actualizar el sistema operativo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Análisis de los detalles estructurales de un sistema informático. ✓ Búsqueda y selección del mejor sistema para un fin determinado. ✓ Búsqueda y selección del mejor software o utilidad según la finalidad de uso. ✓ Ejercicios de configuración de equipos. (Se realizarán por equipos, sobre VirtualBox.)
<p>2. Proceso de desarrollo del Software.</p> <p>(24 sesiones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Análisis de requisitos de una aplicación. ▪ Diseño de Diagramas de Flujos de Datos, de casos de uso, de clases y de secuencias. ▪ POO. Objetos y clases. ▪ Aplicación de algoritmos a la resolución de problemas. ▪ Programación de aplicaciones. ▪ Tipos de datos estructurados. Módulos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ejercicios de deducción de algoritmos para resolver un problema. ✓ Supuestos prácticos de análisis y diseño de aplicaciones. ✓ Uso de diferentes metodologías de desarrollo del software. ✓ Implementación de aplicaciones sencillas utilizando un entorno de desarrollo. ✓ Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

<i>Unidad</i>	<i>Objetivos</i>	<i>Actividades</i>
<p>3. Publicación y difusión de contenidos</p> <p>(35 sesiones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicaciones y servicios de la web. ▪ Selección de la información en Internet a través de buscadores. ▪ Estrategias para filtrar las fuentes de información más completas. ▪ Producción de contenidos de forma cooperativa en servicios de la web (wikis, procesador de textos cooperativo, blog) ▪ Diseño de páginas web a través de herramientas de la web o sistemas de gestión de contenidos y bases de datos. ▪ La propiedad intelectual de la información. Derechos de autor. ▪ Tipos de licencias de los contenidos digitales 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Visionado de vídeos y documentales relacionados con el tema y posterior elaboración de conclusiones. ✓ Ejercicios de búsqueda de información en internet. ✓ Ejercicios de generación de contenidos para la web. ✓ Gestión de bases de datos y publicación de contenidos en web dinámicas. ✓ Desarrollo y administración de una Web.
<p>4. Bases de datos y Seguridad de la información.</p> <p>(30 sesiones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Principios de integridad, disponibilidad, confidencialidad y autenticación. ▪ Tipos de bases de datos, ▪ Organización de la información. Operativa con bases de datos. ▪ Repercusiones de tipo económico, social o personal de la seguridad de la información en la sociedad del conocimiento. ▪ Software malicioso. Tipos y características. ▪ Elementos de protección hardware frente a ataques externos. ▪ Elementos de protección software frente a ataques externos. ▪ Conductas de seguridad activa y pasiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Análisis de información y diseño de bases de datos donde almacenarla. ✓ Implementación de seguridad en base de datos. ✓ Ejercicios de operativa con bases de datos, ✓ Análisis de noticias y acontecimientos actuales vinculadas con la seguridad de la información. ✓ Actividades que permitan al alumno demostrar lo aprendido en este bloque. ✓ Realización de presentaciones sobre técnicas de seguridad informática y EXPOSICIÓN ORAL.

El departamento de informática del IES Laurona, podrá valorar la participación de los alumnos de esta asignatura en cualquier concurso, jornadas o actividad relacionada con la competencia clave STEM y competencia digital, que fuese convocado a lo largo del curso, por cualquier institución educativa, divulgativa, etc. Siempre que se estime que esto va a suponer una experiencia beneficiosa para el alumnado. (Ej. Olimpiada Informática, Olimpiada Informática Femenina, Jornadas UP!STEAM – UPV, etc)

6. Metodología. Orientaciones didácticas.

a) Metodología general y específica.

Se utilizará una metodología constructivista, que permita al alumnado aprender a manera significativa. Partir de sus conocimientos previos y desarrollar un aprendizaje que esté relacionado con estos conocimientos enriquecerlos y corregirlos si fuera necesario.

Para conocer el nivel inicial del alumnado, así como sus intereses y expectativas con respecto a la asignatura, el primer día de clase se realizará una prueba diagnóstica y/o ejercicio práctico. Los resultados de esta prueba, así como su corrección en grupo, nos ayudará a conocer al grupo de alumnos, y determinarán cuál es el punto de partida de nuestra labor docente.

Durante el transcurso de las clases, se empleará una metodología participativa, que favorezca el trabajo activo por parte del alumno en la aula, trabajo en que tendrá que realizar síntesis, plantear cuestiones, responder a las dudas planteadas por otros compañeros o por el profesor, documentarse utilizando los recursos TIC a su alcance, y expresar sus propias conclusiones.

Las pautas metodológicas a seguir en la impartición de las unidades didácticas, son:

- Presentación de los contenidos de la unidad por medio del índice. Turno de preguntas sobre los contenidos a los alumnos, para poder situar su nivel de conocimientos y también para generar expectativas y motivar al grupo.
- Para la explicación de contenidos conceptuales se utilizarán presentaciones de diapositivas y demostraciones con la ayuda del proyector, la pizarra digital, la visualización de vídeos y/o lectura de artículos relacionados con el tema, que sirvan de introducción a los conceptos a estudiar. Y permitan al alumno relacionar dichos conceptos con diferentes ámbitos de la vida real.
- Posteriormente, el alumno deberá realizar diversos ejercicios relacionados con el tema utilizando una plataforma e-learning Aules, accesible desde el aula de informática y en casa. Ejercicios, en los que la habilidad en el uso de este tipo de plataformas, implica un primera fase de lectura y comprensión del contenido expuesto en los recursos asociados a la tarea a realizar, y una segunda fase de acción, en donde el alumno debe poner en práctica sus habilidades y demostrar los conocimientos asimilados.
- Puesto que el alumno no lleva libro para esta asignatura, sería conveniente que tomase apuntes y notas con los índices, ideas principales y aspectos más relevantes de cada uno de los temas tratados. También se recomienda que cada alumno tenga una unidad pendrive donde guarde el material que se ha trabajado en las clases así como los ejercicios realizados por él.
- Para los contenidos procedimentales, se utilizará el método demostrativo, para esto resulta muy útil hacer uso del proyector, pizarra digital y de programas de apoyo a la docencia.

- Se suministrará fotocopias, ficheros pdf o documentos en cualquier otro formato digital, con artículos, ejercicios y cuestiones sobre la unidad, organizados de menor a mayor dificultad. Así, se podrá realizar una clasificación entre ejercicios obligatorios, trabajos de evaluación, ejercicios de refuerzo para aquellos alumnos que necesitan trabajar más determinados temas y ejercicios de nivel más avanzado.
- Durante la realización de los ejercicios, la función del docente será la de orientar al alumno, y no la de solucionar las cuestiones que se plantean.
- Se pretende crear un ambiente en la aula donde se estimulen las capacidades socio afectivas del alumno, valorando actitudes como la participación, la tolerancia y la resolución pacífica de conflictos.

b) Recursos didácticos y organizativos.

- Apuntes y ejercicios en formato electrónico, proporcionados por el profesorado a través de la plataforma moodle.
- Internet: Webs profesionales, plataformas @learning, bibliotecas digitales, etc.
- Vídeos sobre temas didácticos relacionados con la materia objeto de estudio.
- Artículos de prensa y/o revistas del sector informático.
- Recursos disponibles en el AULA DE INFORMÁTICA 1
 - ☐ 30 PC ordenadores de sobremesa, a disposición de los alumnos.
 - ☐ 1 scanner.
 - ☐ 1 PC para uso del profesor
 - ☐ 1 proyector.
 - ☐ 1 Pizarra Digital SmartBoard
 - ☐ Plataforma Aules, que permitirá distribuir el material didáctico a los alumnos.
 - ☐ Además, se dispone de componentes varios procedentes de Pcs antiguos para la realización de prácticas en los temas sobre hardware.

Todos los equipos funcionan con el sistema operativo Lliurex, de acuerdo con el modelo de aula que implementa dicho sistema. Y por lo tanto se utiliza software libre.

c) Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje. Actividades complementarias.

En todas las clases se incidirá en la conveniencia de adoptar hábitos adecuados cuando se trabaja con el ordenador: postura correcta, mobiliario adecuado, iluminación y disposición correcta de los periféricos, etc.

Se fomentará el respeto hacia los compañeros y el profesorado. Así como la necesidad de cumplir con las normas y criterios establecidos para el uso y cuidado de los ordenadores y demás recursos del aula de informática.

En fechas señaladas, como pueden ser: el día del libro, el día de Internet, el día de la mujer trabajadora, etc ... Se programarán actividades específicas, que permitan al alumnado conocer más en detalle que se conmemora en dichas fechas. Dichas actividades permitirán al alumno demostrar su actitud y dominio de las habilidades TIC correspondientes a la unidad didáctica que se este impartiendo en ese momento.

El departamento de informática del IES Laurona, podrá valorar la participación de los alumnos de esta asignatura en cualquier concurso o actividad relacionada con las destrezas TIC que fuese convocado a lo largo del curso por cualquier institución educativa, divulgativa, etc. Siempre que se estime que esto va a suponer una experiencia beneficiosa para el alumnado.

7. Evaluación del alumnado.

a) Criterios de evaluación.

Los criterios de evaluación están supeditados a los contenidos de la materia impartida, tal y como se especifica en el apartado 4 de esta programación.

Con el objetivo de llevar a la práctica dichos criterios y evaluar correctamente la consecución de las correspondientes competencias básicas, se ha diseñado, para cada unidad didáctica, una serie de actividades y ejercicios. (véase apartado 5) Todas estas actividades son susceptibles de ser evaluadas. En tal caso su calificación servirá para calcular la calificación final de la asignatura.

b) Instrumentos de evaluación.

- Prueba de evaluación inicial.(Permite detectar el nivel inicial de los alumnos)
- Ejercicios y actividades desarrolladas en clase.
- Seguimiento del progreso y habilidad en el manejo de las TICs de cada alumno.
- Realización de un control o prueba práctica, de evaluación, al final de cada unidad temática, si se considera oportuno.

c) Tiempos de evaluación.

- ▶ Evaluación 0 (permite detectar el nivel inicial de los alumnos)
- ▶ 1a Evaluación (según calendario escolar – aproximadamente 35 sesiones)
- ▶ 2a Evaluación (según calendario escolar – aproximadamente 41 sesiones)
- ▶ 3a Evaluación (según calendario escolar – aproximadamente 33 sesiones)
- ▶ Evaluación final de junio.
- ▶ Evaluación extraordinaria. Probablemente en julio (de toda la asignatura).
- ▶ Recuperación de ASIGNATURAS PENDIENTES.

d) Criterios de calificación.

En esta asignatura se dará una calificación a los trabajos y actividades realizadas por los alumnos, esto es:

- los ejercicios y actividades desarrolladas en cada unidad didáctica
- los ejercicios/pruebas/exámenes de evaluación, realizadas al finalizar la unidad didáctica

En todos los *EJERCICIOS Y ACTIVIDADES* se valorará:

- La entrega dentro del plazo establecido.
 - Que el formato de los archivos entregados se corresponda con el que se especifica en la actividad.
 - La calidad del resultado entregado. Valorando si la actividad se ha realizado empleado los métodos y/o técnicas explicadas en clase, y finalmente muestra el resultado esperado.
 - Si un alumno no entrega una actividad será calificada como cero.
 - Si se detecta que un alumno, en alguna actividad, ha entregado una copia de la solución presentada por otro alumno, ambos alumnos tendrán una calificación de cero en dicha actividad.
- la actitud, que el alumno demuestre en el aula respecto a la asignatura. En este apartado de *ACTITUD EN CLASE* se valorará que el alumno:
 - asista a todas las clases. Salvo en casos debidamente justificados
 - Cada falta de asistencia a clase no justificada supondrá una penalización de -0,1 en la nota de la evaluación.
 - Los alumnos, que por causa justificada falten a clase varios días, deberán acordar con la profesora la forma de realizar y entregar las actividades realizadas en clase durante ese periodo.
 - sea puntual al entrar en clase
 - que trabaje en clase y demuestre interés por lo que hace
 - que esté bien sentado
 - que esté en silencio y centrado en la realización de la actividad prevista en clase.
 - que mantenga limpia su mesa
 - que haga buen uso de los ordenadores y equipamiento del aula.
 - que no tire papeles, ni nada que ensucie el suelo
 - que respete a los compañeros y a los profesores
 - que demuestre interés por ampliar los conocimientos y mejorar las técnicas de trabajo explicadas en clase.
 - que sepa trabajar en equipo y ayudar a sus compañeros, en las actividades que proceda.

- el uso adecuado de la plataforma Aules y la entrega de actividades a través de la misma, en el formato adecuado y dentro de los plazos de tiempo establecidos. En este sentido se considerará que:
 - Una actividad entregada entre 1 y 5 días después de la finalización del plazo de entrega será valorada sobre el 50% de la puntuación prevista para dicha actividad.
 - Una actividad entregada con más de 5 días de retraso se considerará como si la misma no hubiese sido entregada.
 - Una vez que una actividad ha sido entregada y calificada, el alumno no podrá volver a entregar la actividad.

En este nivel se presupone que el alumno debe tener una excelente actitud y comportamiento en el aula, así como una buena predisposición a aprender.

- **1ª, 2ª y 3ª Evaluación final**

La nota de la asignatura, en cada evaluación, será el resultado de aplicar la siguiente proporción: 50% calificación de las actividades de clase, 50% calificación de las pruebas de evaluación/exámenes.

A la nota que resulte de la fórmula anterior, se restará 0,1, por cada una de las faltas de asistencia a clase no justificadas que tuviese el alumno. (este correctivo en la calificación de la evaluación se aplicará cuando se hayan registrado faltas de asistencia no justificadas del alumno)

- **Evaluación final de junio**

- ▶ Si la nota de cada una de las evaluaciones es mayor o igual que 4, la nota final de la asignatura se calculará como la media aritmética de las notas correspondientes a las tres evaluaciones del curso.
- ▶ Si, por el contrario, la nota en alguna evaluación fuera menor que 4, la nota final de la asignatura será como máximo de 4, y el alumno deberá recuperar la asignatura mediante la realización de las pruebas o actividades previstas.

Recuperar la asignatura

- ▶ Si el alumno solo tiene una evaluación suspendida con una calificación igual o inferior a 4 :
 - podrá optar por recuperar dicha evaluación en la convocatoria final de junio. Donde deberá realizar una prueba práctica, en demuestré que ha adquirido los conocimientos y habilidades TIC que correspondan a las unidades didácticas de dicha evaluación.

La calificación obtenida servirá, junto con las que ya tuviera en las evaluaciones aprobadas, para calcular la calificación final de la asignatura.
 - Si lo prefiere, el alumno podrá realizar una prueba, en la convocatoria final

de junio, que abarque los contenidos de todas las unidades didácticas de la asignatura. En tal caso la nota de la asignatura corresponderá con la calificación que el alumno obtenga en dicha prueba.

- ▶ Si el alumno tiene más de una evaluación suspendida, deberá presentarse a la prueba de la convocatoria final de junio.
Dicha prueba abarcará todos los conocimientos y habilidades TIC correspondientes a la asignatura de TIC-2. Y la nota de la asignatura corresponderá con la calificación que el alumno obtenga en dicha prueba.

- **Evaluación extraordinaria de julio**

- ▶ Si el alumno suspendiese la asignatura en la evaluación de junio, tendrá la opción de aprobar la asignatura mediante la realización de las pruebas o actividades previstas en la evaluación extraordinaria de julio. Que abarcará todos los conocimientos y habilidades TIC correspondientes a la asignatura de TIC-2. En tal caso, la nota de la asignatura corresponderá con la calificación que el alumno obtenga en dicha prueba.

- **Recuperar asignaturas pendientes**

En 2º de bachillerato, el alumno que tuviera pendiente de aprobar la asignatura TIC-1, deberá ponerse en contacto con el jefe del departamento de informática para que se le informe puntualmente del procedimiento a seguir para recuperar dicha materia.

Según el procedimiento habitual, para recuperar la/s asignatura/s pendiente/s el alumno deberá:

- Realizar correctamente todos ejercicios-proyectos acordes a la materia impartida en la asignatura que deba recuperar, que se recogen en un dossier específico para esta finalidad.

Los ejercicios deberán entregarse a la jefe del departamento de informática antes del 1 de marzo de 2023.

- Superar con nota igual o mayor que 5, un examen de recuperación, en que se evaluará las habilidades TIC desarrolladas en las actividades propuestas en el dossier del punto anterior.

Para poder presentarse al examen, el alumno deberá entregar el dossier de ejercicios, con todos ellos resueltos, en la fecha prevista. En caso de no entregarlo se entenderá que el alumno no desea recuperar la asignatura/s que tiene pendiente/s. y en el boletín de notas aparecerá la asignatura como no recuperada.

En enero se publicará la fecha prevista para la realización del examen de recuperación.

e) Actividades de refuerzo y ampliación.

Al final de cada unidad se programarán una serie de ejercicios, individuales y/o en grupo, cuya resolución esté orientada a revisar los contenidos y poner en práctica las habilidades asociadas a cada unidad.

8. Medidas de respuesta educativa para la inclusión del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo o con alumnado que requiera actuaciones para la compensación de las desigualdades.

Se procurará atender este tipo de alumnado, de forma personalizada e individualizada en la realización de ejercicios.

Si fuera necesario, se le facilitaría la tarea de aprendizaje mediante la realización de ejercicios prácticos de carácter básico o más avanzado (dependiendo del caso)

Se pretende así, fomentar en el alumno la motivación por el aprendizaje de las materias propias de la asignatura.

9. Elementos transversales.

a) Fomento de la lectura. Comprensión lectora. Expresión oral y escrita.

De acuerdo con lo que se establece en el artículo 5 del Decreto 112/2007, de 20 de julio, del Consell de la Generalitat Valenciana, la lectura constituye un factor primordial para el desarrollo de las competencias básicas. Los centros deberán garantizar en la práctica docente de todas las materias un tiempo dedicado a la lectura en todos los cursos de la etapa.

Es por ello que en todas las asignaturas impartidas por el departamento de informática se reserva un tiempo de docencia para la lectura de artículos técnicos publicados en revistas tecnológicas y/o artículos de la prensa general, que traten temas relacionados con los contenidos de la asignatura.

Después de la lectura comprensiva de dichos documentos el alumno deberá (según el caso):

- Realizar un esquema o resumen de lo que ha leído. Para lo cual deberá emplear todas sus habilidades y conocimiento de manejo del procesador de textos.
- Responder a un cuestionario sobre los contenidos del artículo leído.
- Diseña algún elemento de información (wikis, flash, presentación, etc.) que explique los conceptos e ideas que se analizan en el documento leído.

b) Comunicación audiovisual. Tecnologías de la información y de la comunicación. Buenas prácticas en el uso de las tecnologías de la información y comunicación.

Dado que el objetivo principal de esta asignatura es que el alumno adquiera las habilidades TIC necesarias para que en el futuro sea capaz de utilizar y aprovechar al máximo todos los

recursos y tecnologías a su alcance. Este apartado es desarrollado en todas las actividades prevista para esta materia.

c) Emprendimiento.

Puesto que la base de la capacidad emprendedora es la creatividad y la capacidad de planificación, se han previsto actividades finales, en varias unidades didácticas, que invitan a los alumnos a desarrollar estas habilidades.

d) Educación cívica y constitucional.

Es objetivo fundamental de la educación fomentar el respeto por los compañeros, así como incentivar al alumno a participar en actividades en grupo, a debatir, exponer sus ideas y ser capaz de escuchar las opiniones de sus compañeros, discrepar o puntualizar estas, siempre en un ambiente participativo, tolerante y donde el eje primordial sea el respeto.

10. Evaluación de la práctica docente.

El profesorado siempre estará muy pendiente y atento a los comentarios y sugerencias de los alumnos respecto a los contenidos de las clases, las actividades propuestas, etc. Con el fin de captar su verdadera opinión respecto a la asignatura y poder mejorar las actividades propuestas, con la intención de hacerlas más atractivas e interesantes para el alumnado.

Al finalizar cada unidad didáctica se evaluará la idoneidad de los ejercicios y actividades propuestas para lograr los objetivos previstos en dicha unidad, y si el tiempo dedicado a cada uno de ellos ha sido el previsto.

El departamento analizará los resultados de cada evaluación y anotará las medidas a adoptar para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

11. Referencias legislativas

- RESOLUCIÓN de 15 de junio de 2015, de las direcciones generales de Centros y Personal Docente, y de Innovación, Ordenación y Política Lingüística, por la que se dictan instrucciones en materia de ordenación académica y de organización de la actividad docente en los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato durante el curso 2015-2016.
- DECRETO 87/2015, de 5 de junio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunitat Valenciana. [2015/5410]
- REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato
- LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (Última modificación: 10 de diciembre de 2013)

- LEY ORGÁNICA 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- RESOLUCIÓN de 12 de julio de 2022, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, por la que se aprueban las instrucciones para la organización y el funcionamiento de los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria y bachillerato durante el curso 2022-2023. [2022/6761]
- DECRETO 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano. [2018/7822]
- ORDEN 20/2019, de 30 de abril, de la Conselleria de Educación, Investigación, Cultura y Deporte, por la cual se regula la organización de la respuesta educativa para la inclusión del alumnado en los centros docentes sostenidos con fondos públicos del sistema educativo valenciano. [2019/4442]