

Proyecto Curricular del Departamento de Informática

*Curso 2020/21
I.e.s. Mediterráneo*

ÍNDICE

1. COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO	3
PROGRAMACIÓN DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	4
2. PROFESORES DEL DEPARTAMENTO	5
3. PROGRAMACIÓN DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN DE 4º DE E.S.O.	7
3.3.1 Metodología adaptada a la situación actual debido al COVID 19	9
3.9 PROGRAMA DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS	16
3.10 CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.....	17
4 PROGRAMACIÓN DE TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DE 1º DE BACHILLERATO	18
4.6.1Metodología adaptada a la situación actual debido al COVID 19	28
4.7. PROGRAMA DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS	30
4.6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA	31
5. PROGRAMACIÓN DE TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DE 2º DE BACHILLERATO.	32
5.3.1 Metodología adaptada a la situación actual debido al COVID 19	37
5.11. PROGRAMA DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS	58
5.12. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.....	59

1. COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO

El Departamento de Informática está compuesto por un solo profesor de enseñanza secundaria: Don Jaime Gómez Rivero.

El reparto de los grupos es el siguiente:

- Don Jaime Gómez Rivero es el Jefe del Departamento e imparte las asignaturas de Tecnología de la Información y Comunicación a los grupos 4ºA de E.S.O., y Tecnología de la Información y Comunicación a 1ºA y 2ºA de Bachillerato.

PROGRAMACIÓN DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

1. INTRODUCCIÓN

La utilización de la informática, en la realidad que nos rodea, es tan evidente que surge la necesidad de incorporarla al Sistema Educativo. El objetivo fundamental es capacitar a los alumnos y alumnas para utilizarla como herramienta de trabajo y poder conocer la cultura de su tiempo.

El gran volumen de información que actualmente manejamos hace imprescindible la introducción de la informática como elemento que permita desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades de obtener, seleccionar y analizar la información para transmitirla de manera organizada.

La utilización de las tecnologías de la información debe entenderse como medio didáctico de apoyo a las diferentes áreas curriculares con objeto de poner en práctica metodologías que favorezcan aprendizajes significativos. No obstante, desde nuestra perspectiva, debemos estudiarla como objeto en sí para poder desarrollar en el alumnado los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que les capacite para su empleo como medio didáctico. Nuestro objetivo es introducir a los usuarios en las nuevas tecnologías de la información de manera coherente y con un carácter eminentemente práctico.

Uno de los retos más difíciles que hemos afrontado ha sido la decisión de seleccionar las aplicaciones informáticas utilizadas tanto en primero y segundo de bachillerato como en cuarto de ESO. Se han planteado diversas opciones con un conjunto de características más o menos positivas, pero finalmente hemos seleccionado aquellas que por su facilidad de utilización, diseño de la aplicación, capacidad de interconexión entre ellas y por último, la popularidad permiten ofrecer las mayores y mejores posibilidades.

Es preciso resaltar que, al tener la asignatura de Tecnologías de la Información y Comunicación un carácter optativo tanto en Bachillerato como en cuarto de ESO podemos encontrar alumnos/as en Bachillerato que no han cursado la asignatura en la ESO. Ante esta situación, hemos optado por incluir en el diseño de contenidos de Bachillerato los mismos contenidos propuestos para cuarto de ESO, aparte claro está, de los contenidos propios de la asignatura de Informática Aplicada de primero de Bachillerato. Esto permite por una parte que:

- El alumno/a no iniciado/a en la asignatura alcance el nivel de conocimientos que el resto de sus compañeros alcanzaron cuando cursaron la asignatura en cuarto de E.S.O.
- Los alumnos/as que cursaron la asignatura en cuarto de E.S.O. puedan repasar los conceptos que aprendieron durante su periplo en dicha asignatura.

Esta homogeneización del grupo requiere un mayor esfuerzo por parte de los alumnos no iniciados para adquirir las mismas capacidades que sus compañeros en un menor número de sesiones, y un mayor espíritu de colaboración por parte del resto de los alumnos que permita una rápida integración de los primeros en el desarrollo normal de las clases. Para ello, es fundamental que en todo grupo de trabajo exista al menos un alumno que haya cursado la asignatura con anterioridad.

2. PROFESORES DEL DEPARTAMENTO

El profesor del departamento de Informática durante el presente curso escolar 2020/21 es:

Jaime Gómez Rivero

N.R.P.: 24191565G

Fecha de incorporación al centro: Septiembre - 2002

Cargos durante el curso 2016/2017: Jefe del departamento de Tecnología e Informática y Responsable TIC.

Profesor de los grupos:

4ºA, 4ºB y 4ºC de E.S.O.

1ºA de Bachillerato

2ºA de Bachillerato.

3. LIBROS DE TEXTO

No existe libro de texto. Se irán dando los apuntes que sean necesarios a lo largo del curso, normalmente en formato pdf.

4. MATERIAL DIDÁCTICO.

Los recursos materiales de los que se dispone como apoyo metodológico a la consecución de objetivos son:

15 Ordenadores personales Pentium Dual core con 4 Gbytes de RAM y 500 Gbytes de disco duro.

1 Multifunción HP F380

1 Impresora HP Laserjet 3020

1 Concentrador 10 Base T con entrada para 14 equipos

1 Concentrador 10 Base T con entrada para 24 equipos

Sistema operativo: Windows 7 y Guadalinex en cada uno de los equipos.

Paquete Microsoft Office 2007 y Open Office 3.0

ASPECTOS GENERALES

EXPLORACIÓN INICIAL

La exploración inicial constituye el punto de partida para la evaluación del alumno. Consiste, fundamentalmente, en la adquisición de información sobre los siguientes aspectos:

Los datos personales, familiares y ambientales del alumno, que podrán recabarse directamente del propio alumno o bien de los registros del tutor del grupo.

Los antecedentes académicos del alumno, que pueden, así mismo, solicitarse al propio alumno o, para un mayor rigor, recabarse mediante consulta a su expediente académico o ERPA.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Periódicamente, a lo largo del curso, el Departamento analizará los resultados del proceso de evaluación, estableciendo como finalidades de este análisis:

- Valorar la metodología empleada, así como el ritmo del proceso de aprendizaje.
- Determinar la adecuación de los contenidos de los programas.
- Determinar en qué medida se alcanzan los objetivos previstos en la programación y contrastar su validez.
- Incorporar las conclusiones correctoras oportunas a programación.
- Informar a los tutores de las valoraciones que realice el Departamento sobre el aprovechamiento académico de los alumnos y la marcha de su proceso de aprendizaje así como de las decisiones que se adopten como resultado de dicho proceso.
- Realizar la autoevaluación de la acción docente del Departamento.

3. PROGRAMACIÓN DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN DE 4° DE E.S.O.

3.1 Objetivos

La enseñanza de la Informática en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Utilizar los servicios telemáticos adecuados para responder a necesidades relacionadas, entre otros aspectos, con la formación, el ocio, la inserción laboral, la administración, la salud o el comercio, valorando en qué medida cubren dichas necesidades y cómo hacen de forma apropiada.
2. Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones, valorando la importancia del respeto de la propiedad intelectual y la conveniencia de recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización.
3. Conocer y utilizar las herramientas para integrarse en redes sociales, aportando sus competencias al crecimiento de las mismas y adoptando las actitudes de respeto, participación, esfuerzo y colaboración que posibiliten la creación de producciones colectivas.
4. Utilizar periféricos para capturar y digitalizar imágenes, textos y sonidos y manejar las funcionalidades principales de los programas de tratamiento digital de la imagen fija, el sonido y la imagen en movimiento y su integración para crear pequeñas producciones multimedia con finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa.
5. Integrar la información textual, numérica y gráfica para construir y expresar unidades complejas de conocimiento en forma de presentaciones electrónicas, aplicándolas en modo local, para apoyar un discurso, o en modo remoto, como síntesis o guión que facilite la difusión de unidades de conocimiento elaboradas.
6. Integrar la información textual, numérica y gráfica obtenida de cualquier fuente para elaborar contenidos propios y publicarlos en la Web, utilizando medios que posibiliten la interacción (formularios, encuestas, bitácoras, etc.) y formatos que faciliten la inclusión de elementos multimedia decidiendo la forma en la que se ponen a disposición del resto de usuarios.
7. Conocer y valorar el sentido y la repercusión social de las diversas alternativas existentes para compartir los contenidos publicados en la Web y aplicarlos cuando se difundan las producciones propias.
8. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet.
9. Valorar las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación y las repercusiones que supone su uso.

3.2 Contenidos

Bloque 1

Introducción a la Informática, hardware, software y dispositivos de entrada/salida.

Creación de redes locales: configuración de dispositivos físicos para la conexión de equipos informáticos.

Creación de grupos de usuarios, adjudicación de permisos, y puesta a disposición de contenidos y recursos para su uso en redes locales bajo diferentes sistemas operativos.

Seguridad en Internet. El correo masivo y la protección frente a diferentes tipos de programas, documentos o mensajes susceptibles de causar perjuicios. Importancia de la adopción de medidas de seguridad activa y pasiva.

Conexiones inalámbricas e intercambios de información entre dispositivos móviles.

Bloque 2

Adquisición de imagen fija mediante periféricos de entrada.

Tratamiento básico de la imagen digital: los formatos básicos y su aplicación, modificación de tamaño de las imágenes y selección de fragmentos, creación de dibujos sencillos, alteración de los parámetros de las fotografías digitales: saturación, luminosidad y brillo.

Captura de sonido y vídeo a partir de diferentes fuentes. Edición y montaje de audio y vídeo para la creación de contenidos multimedia.

Las redes de intercambio como fuente de recursos multimedia. Necesidad de respetar los derechos que amparan las producciones ajenas.

Bloque 3

Procesador de textos.

Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales.

Diseño de presentaciones.

Creación y publicación en la Web. Estándares de publicación.

Accesibilidad de la información.

Bloque 4

La información y la comunicación como fuentes de comprensión y transformación del entorno social: comunidades virtuales y globalización.

Actitud positiva hacia las innovaciones en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación y hacia su aplicación para satisfacer necesidades personales y grupales.

Acceso a servicios de administración electrónica y comercio electrónico: los intercambios económicos y la seguridad.

Acceso a recursos y plataformas de formación a distancia, empleo y salud.

La propiedad y la distribución del «software» y la información: «software» libre y «software» privativo, tipos de licencias de uso y distribución.

La ingeniería social y la seguridad: estrategias para el reconocimiento del fraude, desarrollo de actitudes de protección activa ante los intentos de fraude.

Adquisición de hábitos orientados a la protección de la intimidad y la seguridad personal en la interacción en entornos virtuales: acceso a servicios de ocio.

Canales de distribución de los contenidos multimedia: música, vídeo, radio, TV.

Acceso, descarga e intercambio de programas e información. Diferentes modalidades de intercambio.

3.3 Metodología

Toda situación de aprendizaje debe partir de los contenidos, tanto conceptuales como procedimentales o actitudinales y experiencias del alumno/a, es decir, de aquello que constituye su esquema de conocimiento previo. Los nuevos contenidos que constituyen el aprendizaje deben ser formulados de manera tal que el alumno/a pueda relacionarlos con su esquema previo. Los contenidos deben organizarse en esquemas conceptuales, o sea, en un conjunto ordenado de informaciones que pueda ser conectado a la estructura cognitiva del alumnado.

Para la adquisición de los nuevos conocimientos, es útil presentar al principio un conjunto de conceptos y relaciones de la materia objeto del aprendizaje, organizado de tal manera que permita la inclusión en él de otros contenidos: conceptos, procedimientos y actitudes.

La organización del conocimiento de esta forma supone un esfuerzo de adaptación de la estructura interna de los conocimientos informáticos a la estructura cognitiva del alumnado y esto supone que el aprendizaje sea significativo.

El aprendizaje significativo tiene cuatro principios fundamentales con importantes implicaciones metodológicas en el trabajo del profesor con el alumnado.

Asimilación activa de los contenidos. Ello supone una intensa actividad por parte del alumno/a, que ha de establecer relaciones entre los nuevos contenidos y su propia estructura cognitiva. Para ayudar a este proceso, el profesor debe:

Suscitar en el alumnado conocimiento y experiencias relevantes respecto del conocimiento que se le propone.

Tener en cuenta conocimientos previos del alumno o de la alumna y la conexión que pueda establecer con los nuevos contenidos.

Fijar los contenidos y predisponer favorablemente al alumnado.

Construcción, organización y modificación de los conocimientos. Ello supone en el trabajo del profesor:

El diseño de la presentación previa, a la vez general y concreta, de los conceptos y relaciones fundamentales.

La activación de los conceptos que el alumnado posee o la formación de los mismos por medio de actividades y ejemplos.

El resultado debe ser la modificación de la estructura cognitiva del alumnado. Éste no sólo aprende nuevos conceptos sino que, sobre todo, aprende a aprender.

Diferenciación progresiva de los contenidos, que implica:

La ampliación progresiva de conceptos por el alumnado mediante el enriquecimiento de sus conceptos previos del aprendizaje en cuestión: análisis-síntesis, clasificación y ordenación.

La organización previa de los materiales por el profesor: secuencia de los contenidos.

Solución de las dificultades de aprendizaje:

Durante el proceso de aprendizaje pueden producirse conceptos contradictorios o no debidamente integrados en la estructura cognitiva del alumno o de la alumna. El profesor contribuye a prevenir las dificultades mediante una buena secuencia de los contenidos y a superarlas con su orientación al alumnado. Será necesario tener presente esta concepción de aprendizaje cuando se tomen decisiones sobre los criterios de diseño de actividades de aprendizaje y de evaluación.

3.3.1 Metodología adaptada a la situación actual debido al COVID 19

Cuando los **alumnos** asistan a clases **presenciales**, las actividades se harán de forma presencial y se enviarán al profesor mediante MOODLE o correo corporativo.

En el caso de **alumnos semipresenciales** asistirán a clase de forma ONLINE y enviarán las actividades al profesor también mediante MOODLE o correo corporativo.

En el caso de alumnos enfermos o en periodo de aislamiento se les enviarán actividades mediante MOODLE y las entregarán por el mismo medio, facilitándoles videotutoriales en caso de ser necesario.

3.4. Los contenidos transversales y su tratamiento:

E] Currículo, que debe dar respuesta al qué y cómo enseñar, contiene un conjunto de enseñanzas que, integradas en el propio programa de las áreas, lo atraviesan o lo impregnan. Reciben la denominación genérica de **enseñanzas transversales** y abarcan los siguientes campos: (1) educación para la salud (2) educación ambiental, (3) nuevas tecnologías, (4) educación para la paz, (5) coeducación, (6) educación del consumidor y usuario, (7) educación vial, educación moral y cívica (8) y (9) cultura andaluza.

Educación del consumidor

Utilizar con autonomía el lenguaje informático para expresar situaciones de la vida cotidiana, fenómenos, y procesos sociales y humanos.

Interpretar y analizar las informaciones que provienen de distintas fuentes (política, economía, sociedad, sanidad, consumo) empleando herramientas informáticas.

Valorar críticamente las informaciones que provienen de distintas fuentes (medios de comunicación, gráficos y datos estadísticos, fenómenos sociales y económicos) para elaborar juicios, formarse una opinión propia y así poder expresarse sobre problemas actuales.

Emplear los ordenadores y sistemas informáticos en distintas situaciones de la vida cotidiana.

Educación ambiental

Adquirir una conciencia global del medio ambiente y sensibilizarse respecto a los problemas que lo afectan, a partir del manejo de datos estadísticos y de su interpretación.

Manejar los sistemas informáticos con el fin de expresar la evolución de distintos indicadores que nos informan sobre el estado del medio ambiente (contaminación, meteorología, recursos energéticos, cambios en la naturaleza; evolución de epidemias).

Educación para la paz

Conocer y valorar las propias habilidades informáticas para afrontar las situaciones que requieren su empleo.

Conocer y valorar las estrategias de resolución de problemas para afrontar problemas de la vida cotidiana susceptibles de ser resueltos informáticamente.

Reconocer y valorar el trabajo en equipo como la manera más eficaz para resolver determinados problemas de la vida cotidiana.

Apreciar el desarrollo y evolución de los conocimientos informáticos como un proceso en continuo cambio.

Interpretar el conocimiento informático como una herramienta de trabajo

al servicio de otras materias.

Mostrar una actitud flexible y abierta ante las opiniones de los demás en el momento de resolver un problema.

Manifestar actitudes propias de la actividad informática (visión crítica y actitud abierta a nuevas ideas) en la resolución de problemas.

Contrastar las propias estrategias informáticas para la resolución de problemas, de forma que les permita enfrentarse a situaciones nuevas con autonomía y creatividad.

La Informática tiene, evidentemente, una incidencia importante en los temas transversales relacionados, pero también puede materializarse en contenidos relacionados con la educación vial (control del tráfico) y educación para la convivencia/Educación no sexista; es claro que las actividades que se desarrollan en grupo, favorecen la comunicación de los alumnos y fomentan actitudes deseables de convivencia y de igualdad entre los sexos. También puede tratarse la educación moral y cívica, cuando tratamos algunos temas de ética informática, el mal uso de las redes de comunicación..., etc.

3.5 Evaluación.

3.5.1. Forma de evaluación.

La evaluación se realizará de forma continua a lo largo de todo el proceso educativo. Se valorará tanto el cambio conceptual conseguido por el alumno (el grado de aprendizaje, el grado de consecución de los objetivos) como el interés puesto en conseguirlo.

En la situación actual que nos encontramos debido a el COVID 19 debemos distinguir las siguientes situaciones:

1. Enseñanza presencial:

En la valoración del rendimiento del alumno se tendrá en cuenta el trabajo realizado (a la asistencia a clase, el nivel de participación en las actividades que se propongan se dará un valor del 30% de la nota) y los resultados obtenidos en las diversas pruebas (70 % de la nota).

2. Situación de confinamiento de todo el alumnado.

Se valorará el rendimiento del alumnado mediante tareas que se irán mandando a través de la plataforma MOODLE y la asistencia a CLASES ONLINE.

3. Casos aislados de confinamiento.

Se valorará el rendimiento mediante tareas durante el periodo de aislamiento o enfermedad a través de la plataforma MOODLE y a su incorporación se llevarán a cabo las pruebas realizadas por los compañeros que asisten de forma presencial.

Las pruebas, deben ser planteadas de manera que contribuyan al proceso de aprendizaje, además de cumplir su función de control de evaluación. Deben ser el reflejo de lo que realmente se considere básico e importante. La estructura de las pruebas debe ser homogénea para los distintos grupos de alumnos.

Como la evaluación es un proceso que permite obtener información con el fin de ajustar la interacción educativa y lograr una mejor adecuación a la realidad del alumno, y los objetivos generales de informática indican lo que se debe evaluar pero su información no es lo suficientemente concreta para definir el grado de aprendizaje que se desea constatar, se proponen los criterios de evaluación, que aunque no hacen referencia a todos los aprendizajes posibles, sí sirven para indicar los aprendizajes básicos, y ayudan a valorar el desarrollo de las capacidades propuestas en los objetivos del área. La flexibilidad con que deben ser usados en éste nivel está patente, y suficientemente expuesto en los criterios metodológicos, al principio de la programación.

- Identificar y diferenciar las funciones de los distintos elementos físicos que constituyen el ordenador, relacionando y utilizando los dispositivos de almacenamiento y los periféricos.
- Preparar y organizar en soporte magnético utilizando el entorno Windows.
- Organizar y configurar el entorno Windows para adaptarlo a las necesidades concretas de cada usuario.
- Utilizar las diversas herramientas del entorno Windows, para resolver problemas que necesitan de las características multitarea y multimedia.
- Utilizar el procesador de textos para componer trabajos escritos, que contengan texto y gráficos, con corrección ortográfica y buena presentación.
- Utilizar los conceptos básicos de un gestor de bases de datos y el lenguaje de interrogación, para analizar e interpretar datos extraídos de diferentes situaciones, comprendiendo la importancia social de la existencia de grandes bases de datos sociológicas.
- Utilizar la hoja de cálculo para resolver problemas, interpretando los resultados obtenidos y representándolos gráficamente.
- Elaboración de entornos multimedia a través de diferentes programas de creación y modificación de los elementos que componen una aplicación multimedia, se trabajará preferentemente dentro de Windows.
- Utilizar los recursos básicos de la telemática y las utilidades de conexión remota a ordenadores y de transmisión y recepción de ficheros a distancia, para la localización, selección y transferencia de la información, y para conectarse con otros centros o instituciones.
- Entender el concepto de privacidad y los mecanismos y fenómenos asociados a él, como las palabras de acceso, la encriptación y la piratería telemática, comprendiendo la necesidad de unas reglas de comportamiento

comunes en el mundo de las comunicaciones por ordenador.

1. Sobre el aprendizaje autónomo

- Hace los trabajos que se le pide.
- Se interesa por las cosas que aprende.
- Sabe trabajar correctamente con las instrucciones que se le dan.
- Generaliza relaciones.
- Se interesa por aprender cosas nuevas.
- Jerarquiza y vence las dificultades.
- Capacidad de toma de notas.
- Comprende los problemas planteados

2. Sobre planteamiento y resolución de problemas

- Argumenta sus interpretaciones.
- Establece estrategias en los problemas.
- Abstrae.
- Induce causas.
- Deduce consecuencias.
- Analiza las dificultades en partes.
- Analiza los resultados de los problemas.

3. Sobre participación y trabajo en equipo

- Sabe trabajar en grupo.
- Respeta las opiniones del grupo a la hora de resolver problemas.
- Argumenta sus decisiones.
- Escucha las argumentaciones de los demás.

4. Sobre procesamiento de la información

- Comprende y utiliza lenguajes formales.
- Conoce los programas adecuados a su modalidad de bachillerato.
- Trabaja adecuadamente en el ordenador.

5. Sobre el uso reflexivo y crítico de la informática.

- Conoce las repercusiones de la informática.
- Es crítico con el mal uso de los avances tecnológicos.
- Argumenta sobre el uso de los sistemas informáticos.

3.5.2. Instrumentos de evaluación.

Los instrumentos a usar para el desarrollo de la evaluación son:

1. Pruebas escritas de una o varias unidades temáticas.
2. Controles de clase sobre aspectos importantes en los temas desarrollados.
3. Preguntas de clase (ejercicios, cuestiones, etc.).
4. Participación e interés de los alumnos en el desarrollo de la clase.

5. Trabajo realizado en clase (individual y en grupo).
6. Realización de las actividades que se propongan.
7. Realización del cuaderno de actividades.
8. Asistencia regular a clase.

3.6. Tratamiento de la diversidad.

La capacidad de aprender no debe entenderse como una capacidad que el individuo ha adquirido por herencia genética, sino como una capacidad que puede modificarse y beneficiarse dependiendo de los *Contenidos* y *Procedimientos* de los que se acompañe todo el proceso educativo. Así, cada alumno/a presenta capacidades diferentes y, para que el proceso de aprendizaje sea fructífero, debe atenderse esa diversidad.

Para atenderla, existen vías distintas que cada profesor puede seguir en el momento que lo crea oportuno, ya que él es quien mejor puede captar esa necesidad de cambio, gracias a su continuo contacto con el alumnado. Entre esas medidas podemos nombrar el seguimiento de diferentes metodologías, la utilización de materiales didácticos variados, cambios de ritmo en el desarrollo de las clases, presentación de actividades variadas con diferentes niveles de dificultad, etc.

Para aplicar estas medidas en el momento oportuno, deberá tenerse en cuenta que los intereses de los alumnos/as pueden ser muy distintos para cada uno de ellos; que también pueden ser muy diferentes las motivaciones a las que cada uno responde; que cada uno posee un estilo distinto de aprendizaje; y que, por lo general, aceptan mejor los contenidos que tengan un significado lógico para ellos.

Por tanto, el propio profesor es el principal protagonista de la atención a la diversidad y quien, movido por las circunstancias reseñadas anteriormente, realizar los ajustes necesarios para prestar la mejor ayuda a su alumnado.

En esta programación se ha tenido en cuenta, para hacer posible esta atención a la diversidad. Así, en todas las unidades didácticas se propondrán actividades que hacen referencia a los contenidos desarrollados y sin un nivel de dificultad alto, ya que la mayoría se resuelven con procesos similares.

Al final de cada unidad se ofrecerán actividades con diferentes grados de complejidad, lo que permitirá trabajar los mismos contenidos con niveles o exigencias distintas.

Después, se ofrecerán problemas con distintos niveles de dificultad que puede considerarse como una serie de actividades de refuerzo y profundización, ya que para su resolución se precisan los mismos *Contenidos* y *Procedimientos* de las actividades anteriores, pero se precisa además una capacidad de relación entre dichos contenidos y el manejo de estrategias para su resolución.

3.7. Recuperación

Los alumnos a los que les haya quedado alguna evaluación, serán atendidos mediante evaluación continua, por su profesor.

Para ello los alumnos se proveerán del material indicado por el profesor, y deberán realizar los trabajos contenidos en el mismo, presentándolo periódicamente para su control y evaluación.

Para tener evaluación positiva, será necesario que los alumnos hayan adquirido los objetivos previstos, en las Unidades de contenidos que figuran en el presente resumen de programación.

3.8. Materiales curriculares.

Será necesario el uso del ordenador, ratón, y pendrive (Cada alumno tendrá su pendrive propio).

En ocasiones se utilizará la impresora y demás unidades de E/S con el fin de aprender a manejarlos.

Otros:

- Calculadora.
- Periódicos y revistas.
- Programas de ordenador.
- Conexión a Internet.

3.9 PROGRAMA DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS

Los alumnos repetidores seguirán las mismas pautas de aprendizaje que sus compañeros no repetidores, pues el departamento considera importante el repaso de los conocimientos adquiridos con anterioridad

3.10 CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

JUNIO

Enseñanza presencial

En la valoración del rendimiento del alumno se tendrá en cuenta el trabajo realizado (a la asistencia a clase, el nivel de participación en las actividades que se propongan se dará un valor del 30% de la nota) y los resultados obtenidos en las diversas pruebas (70 % de la nota).

Enseñanza no presencial

Se valorará el rendimiento del alumnado mediante las tareas que se han mandando a través de la plataforma MOODLE y la asistencia a CLASES ONLINE.

SEPTIEMBRE

Modo presencial

Se llevará a cabo una prueba práctica de las partes que le quedaran en Junio a cada alumno, y el resultado de la prueba será el 100 % de la nota.

Modo no presencial

Se llevará a cabo una prueba práctica a través de la plataforma MOODLE de las partes que le quedaran en Junio a cada alumno, y el resultado de la prueba será el 100 % de la nota.

4 PROGRAMACIÓN DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DE 1º DE BACHILLERATO

4.1 OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

- *Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa y favorezca la sostenibilidad.*
- *Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.*
- *Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas con discapacidad.*
- *Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.*
- *Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.*
- *Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.*
- *Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.*
- *Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución.*
- *Adquirir los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad escogida, con una visión integradora de las distintas materias.*
- *Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.*
- *Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.*
- *Conocer la literatura en lengua castellana a través de la lectura y el análisis de las obras literarias más significativas.*

- *Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.*
- *Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.*
- *Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.*
- *Conocer, valorar y respetar la historia, la aportación cultural y el patrimonio de España.*
- *Participar de forma activa y solidaria en el cuidado y desarrollo del entorno social y natural, despertando el interés del alumnado por las diversas formas de voluntariado, especialmente en aquellas protagonizadas más específicamente por los jóvenes.*

4.2 CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Las tecnologías de la información y la comunicación es una asignatura optativa, común a todas las modalidades que se cursa en el primer o el segundo curso de bachillerato.

Esta materia supone una continuación (profundización en algunos temas) de la Informática de 4º de ESO. Podremos citar, por tanto, la programación de esta asignatura a la hora establecer la contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas:

*“Esta materia contribuye a la adquisición de la **competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico** mediante el conocimiento del entorno informática y a través del desarrollo de destrezas técnicas para interactuar con éste en el desarrollo de diversos procesos y actividades.*

*La **contribución a la autonomía e iniciativa personal** se desarrollará mediante una metodología activa que, como en otros ámbitos de la educación tecnológica, emplee procesos proyectuales que permitan dentro de lo posible, la necesaria aportación personal.*

*El **tratamiento** específico de las tecnologías de la información y la **comunicación**, se integra en esta materia de forma principal. No solo plantea un conocimiento instrumental y técnico, sino toda la necesaria reflexión sobre el marco social y cultural que la informática ha modificado desde su irrupción a finales del siglo XX.*

*La adquisición de la **competencia social y ciudadana** se construye tanto a partir de las posibilidades de proyectos de aplicación que permitan adquirir destrezas sociales básicas desde la interacción y toma de decisiones del alumnado, como de la imprescindible reflexión sobre las responsabilidades ciudadanas adquiridas en el uso de las tecnologías de la información.*

Para mejorar el conocimiento de la organización y funcionamiento de las sociedades se colabora desde el análisis y uso de la información y la comunicación como fuentes de comprensión y transformación del entorno social

*La contribución a la **competencia en comunicación lingüística** se realiza a través de la adquisición de vocabulario específico en los procesos de búsqueda, análisis, selección, resumen y comunicación de información, y en todas las actividades que propone como finalidad la publicación y difusión de contenidos.*

*La contribución a la **competencia para aprender a aprender** se materializa empleando estrategias de resolución de problemas donde, tras adquirir los necesarios*

conocimientos, es imprescindible una labor de significación de éstos para abordar un proyecto.

*Por último, la adquisición de la **competencia matemática** es una consecuencia directa del aprendizaje de manejo de la hoja de cálculo, que se ha de convertir en una herramienta tan indispensable como ha sido la calculadora, en todos los procesos matemáticos complejos, incluyendo la elaboración de gráficas.”*

La enseñanza de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Bachillerato tendrá como **objetivo** el desarrollo de las siguientes capacidades:

- 1. Conocer la incidencia de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad y en el propio ámbito del conocimiento, valorando el papel que estas tecnologías desempeñan en los procesos productivos con sus repercusiones económicas y sociales.*
- 2. Mejorar la imaginación y las habilidades creativas, comunicativas y colaborativas, valorando las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito personal del alumno y en el ámbito de la sociedad en su conjunto.*
- 3. Conocer los componentes fundamentales de un ordenador y sus periféricos, su funcionamiento básico y las diferentes formas de conexión entre ordenadores remotos.*
- 4. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que permitan la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.*
- 5. Usar los recursos informáticos como instrumento de resolución de problemas específicos.*
- 6. Utilizar las herramientas informáticas adecuadas para editar y maquetar textos, resolver problemas de cálculo y analizar de la información numérica, así como construir e interpretar gráficos, editar dibujos en distintos formatos y gestionar una base de datos, extrayendo de ella todo tipo de consultas e informes.*
- 7. Utilizar los servicios telemáticos adecuados para responder a necesidades relacionadas, entre otros aspectos, con la formación, el ocio, la inserción laboral, la administración, la salud o el comercio, valorando en qué medida cubren dichas necesidades y si lo hacen de forma apropiada.*
- 8. Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones, valorando la importancia del respeto a la autoría de los mismos y la conveniencia de recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización.*
- 9. Utilizar periféricos para capturar y digitalizar imágenes, textos y sonidos y manejar las funcionalidades principales de los programas de tratamiento digital de la*

imagen fija, el sonido y la imagen en movimiento y su integración para crear pequeñas producciones multimedia con finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa.

- 10. Integrar la información textual, numérica y gráfica obtenida de cualquier fuente para elaborar contenidos propios y publicarlos en la web, utilizando medios que posibiliten la interacción (formularios, encuestas, bitácoras, etcétera) y formatos que faciliten la inclusión de elementos multimedia decidiendo la forma en la que se ponen a disposición del resto de usuarios.*
- 11. Conocer y utilizar las herramientas necesarias para integrarse en redes sociales, aportando sus competencias al crecimiento de las mismas y adoptando las actitudes de respeto, participación, esfuerzo y colaboración que posibiliten la creación de producciones colectivas.*

4.3 ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS

Bloque 1: LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL ORDENADOR

- Historia de la informática. La globalización de la información. Nuevos sectores laborales. La fractura digital. La globalización del conocimiento.
- Hardware. La unidad central de proceso. La unidad central, la unidad aritmético-lógica y el registro. La memoria caché. Los buses de datos, de direcciones y de control. La placa base. Los puertos. La memoria. Los periféricos.
- Software. Software básico y aplicaciones. Software libre y privativo. Licencia de uso.

Bloque 2: Sistemas operativos y redes locales.

- Sistema operativo. Archivos ejecutables. Extensión de un archivo. Archivos ocultos. Gestión de archivos, carpetas y discos. Opciones de carpeta. Compresión de archivos y carpetas. Formateo. Particiones. Copias de seguridad. Restauración de equipos.
- Tipos de redes. Redes de área local. Topología de una red. Configuración. Mantenimiento. Compartición de recursos. Grupos de trabajo y dominios. Usuarios y grupos. Permisos. Conexiones inalámbricas entre dispositivos móviles.

Bloque 3: Seguridad.

- Seguridad en Internet. Virus, troyanos y gusanos. Software espía. El correo “spam”. Seguridad activa y pasiva. Los antivirus. Los cortafuegos.
- La identidad digital y el fraude. Cifrado de la información. Firma digital. Certificados digitales.
- El protocolo seguro HTTPS. Acceso seguro a información privada proporcionada por la administración, la banca, los comercios y otras entidades públicas y privadas.

Bloque 4: Multimedia.

- Edición de imágenes digitales. Dibujos vectoriales. Dibujos de mapas de bits. Herramientas. Compresión de dibujos. Formatos. Profundidad de bits. Paso de unos formatos a otros. Animaciones.
- Fotografía digital. Formatos. Modificación del tamaño. Selección de fragmentos. Saturación, luminosidad y brillo.
- Dispositivos de captura y reproducción de imágenes, sonido y vídeo.
- Edición de sonido y vídeo digitales. Compresión de los archivos de audio y vídeo. Formatos más utilizados. Los códecs.

Bloque 5: Elaboración de documentos.

- Edición de texto. Fuentes. Formato. Tabulaciones. Estilos y plantillas. 24Inserción de imágenes. Tablas de contenido e índices. Encabezados y pies de página. Maquetación. Conversión de documentos de texto al Formato de Documento Portátil (PDF).
- Presentaciones. Creación de diapositivas. Inserción de elementos multimedia. Botones de acción. Efectos. Transiciones.
- Hojas de cálculo. Operadores. Fórmulas. Funciones. Referencias relativas y absolutas. Búsqueda de objetivos. Confección de gráficos. Resolución de problemas mediante hojas de cálculo.
- Gestores de bases de datos. Diseño de una base de datos. Los registros y los campos. Ordenación y selección de registros.
- Los filtros. Tablas, consultas, formularios e informes. Campos clave. Relaciones entre tablas. Integridad referencial.

Bloque 6: Publicación y difusión de contenidos.

- Diseño y edición de páginas web. El lenguaje de marcas de hipertexto HTML. Creación de los documentos de hipertexto usando elementos básicos (texto, imágenes, tablas, hipervínculos) y otros más complejos como los marcos, activex, tablas dinámicas, “streaming”, “podcast”, etcétera.
- El protocolo de transferencia de ficheros (FTP). Publicación de páginas web. Mantenimiento de sitios. Estándares de accesibilidad de la información.

Bloque 7: Internet. Las redes sociales y el trabajo colaborativo.

- Dirección IP. Nombres de dominio. El protocolo TCP/IP. Servicios de Internet. La web. Los navegadores. Buscadores y metabuscadores. Búsqueda avanzada. Buscadores especializados. Portales. Comunicación a través de Internet. Correo electrónico. Listas de distribución. El “chat”. Los foros. Mensajería instantánea. Telefonía IP. Videoconferencia.
- Herramientas de trabajo en grupo. Trabajo síncrono y asíncrono. El espacio de colaboración BSCW. Los “weblogs”. Las “wikis”. Normas éticas de participación. Informática distribuida.

4.4 CONTENIDOS MÍNIMOS

Bloque 1: LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL ORDENADOR

- Historia de la informática. La globalización de la información. Nuevos sectores laborales. La fractura digital. La globalización del conocimiento.
- Hardware. La unidad central de proceso. La placa base. Los puertos. La memoria. Los periféricos.
- Software. Software básico y aplicaciones. Software libre y privativo.

Bloque 2: Sistemas operativos y redes locales.

- Sistema operativo. Archivos ejecutables. Extensión de un archivo. Archivos ocultos. Gestión de archivos, carpetas y discos. Opciones de carpeta
- Tipos de redes. Redes de área local.

Bloque 3: Seguridad.

- Seguridad en Internet. Virus, troyanos y gusanos. Software espía. El correo “spam”. Seguridad activa y pasiva. Los antivirus. Los cortafuegos.
- Firma digital. Certificados digitales.

Bloque 4: Multimedia.

- Edición de imágenes digitales. Dibujos vectoriales. Dibujos de mapas de bits. Herramientas.. Animaciones.
- Fotografía digital. Formatos. Modificación del tamaño. Selección de fragmentos. Saturación, luminosidad y brillo.
- Dispositivos de captura y reproducción de imágenes, sonido y vídeo.

Bloque 5: Elaboración de documentos.

- Edición de texto. Fuentes. Formato. Tabulaciones. Estilos y plantillas. Inserción de imágenes. Tablas de contenido e índices. Encabezados y pies de página.

- Presentaciones. Creación de diapositivas. Inserción de elementos multimedia. Botones de acción. Efectos. Transiciones.
- Hojas de cálculo. Operadores. Fórmulas. Funciones.. Confección de gráficos.
- Gestores de bases de datos. Diseño de una base de datos. Los registros y los campos. Ordenación y selección de registros.

Bloque 6: Publicación y difusión de contenidos.

- Diseño y edición de páginas web. Creación de los documentos de hipertexto usando elementos básicos (texto, imágenes, tablas, hipervínculos) y otros más complejos como los marcos, activex, tablas dinámicas, “streaming”, “podcast”, etcétera.

Bloque 7: Internet. Las redes sociales y el trabajo colaborativo.

- Dirección IP. Nombres de dominio. El protocolo TCP/IP. Servicios de Internet. La web. Los navegadores. Buscadores y metabuscadores. Búsqueda avanzada. Buscadores especializados. Portales. Comunicación a través de Internet. Correo electrónico. Listas de distribución. El “chat”. Los foros. Mensajería instantánea. Telefonía IP. Videoconferencia.

4.5 DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

Durante el curso 2011/2012 la distribución de los contenidos es la siguiente:

1ª Evaluación:	Bloques 1, 2, y 3
2ª Evaluación:	Bloques 4 y 5
3ª Evaluación:	Bloques 6 y 7

4.6 METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación es una asignatura eminentemente práctica que se desarrolla casi en su totalidad delante del ordenador. La metodología, por tanto se ha de adaptar a estas circunstancias, convirtiéndose en la principal herramienta metodológica el trabajo individual tutelado por el profesor en el aula, y la realización de una serie de trabajos por parte del alumno como actividad fundamental durante el curso.

No obstante, no es este el único método pedagógico empleado. Se recurrirá en ocasiones a un libro de texto de apoyo. El Departamento recomienda en este caso el texto “Tecnologías de la Información y la Comunicación” de 1º de Bachillerato de Editorial Donostiarra

También se utilizarán manuales específicos de distintos programas, videos tutoriales, explicaciones en la pizarra, presentaciones, etc.

El principal recurso didáctico utilizado será una de las aulas de Informática de las que dispone el centro, con 19 puestos para los alumnos y 1 para el profesor, conexión a Internet y los recursos de hardware y software necesarios para impartir la asignatura.

Cabe destacar que se hará especial hincapié en el uso de la plataforma de distribución libre de la Comunidad de Madrid MAX 3.0 como base de todas las enseñanzas del curso

4.6.1 Metodología adaptada a la situación actual debido al COVID 19

Cuando los **alumnos** asistan a clases **presenciales**, las actividades se harán de forma presencial y se enviarán al profesor mediante MOODLE o correo corporativo.

En el caso de **alumnos semipresenciales** asistirán a clase de forma ONLINE y enviarán las actividades al profesor también mediante MOODLE o correo

corporativo.

En el caso de alumnos enfermos o en periodo de aislamiento se les enviarán actividades mediante MOODLE y las entregarán por el mismo medio, facilitándoles videotutoriales en caso de ser necesario

4.7. PROGRAMA DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS

Los alumnos repetidores seguirán las mismas pautas de aprendizaje que sus compañeros no repetidores, pues el departamento considera importante el repaso de los conocimientos adquiridos con anterioridad

4.6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

JUNIO

Enseñanza presencial

En la valoración del rendimiento del alumno se tendrá en cuenta el trabajo realizado (a la asistencia a clase, el nivel de participación en las actividades que se propongan se dará un valor del 30% de la nota) y los resultados obtenidos en las diversas pruebas (70 % de la nota).

Enseñanza no presencial

Se valorará el rendimiento del alumnado mediante las tareas que se han mandando a través de la plataforma MOODLE y la asistencia a CLASES ONLINE.

SEPTIEMBRE

Modo presencial

Se llevará a cabo una prueba práctica de las partes que le quedaran en Junio a cada alumno, y el resultado de la prueba será el 100 % de la nota.

Modo no presencial

Se llevará a cabo una prueba práctica a través de la plataforma MOODLE de las partes que le quedaran en Junio a cada alumno, y el resultado de la prueba será el 100 % de la nota.

5. PROGRAMACIÓN DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DE 2º DE BACHILLERATO.

5.1. OBJETIVOS GENERALES.

Los objetivos de la enseñanza de la informática en el Bachillerato desempeñan un triple papel:

- Un **papel instrumental y funcional** que proporciona habilidades para comprender y usar diferentes lenguajes informáticos; técnicas, rutinas y algoritmos particulares, y estrategias generales o heurísticas necesarias para resolver problemas. Asimismo, desarrolla la capacidad para tomar decisiones ejecutivas y de control en el planteamiento y resolución de problemas informáticos.
- Un **papel formativo** que contribuye a potenciar en los alumnos y alumnas la consolidación de hábitos, estructuras mentales y también de actitudes, cuya utilidad trasciende el ámbito de la propia informática y que ayudan a formar a los alumnos en la resolución de problemas genuinos cuya dificultad está en encuadrarlos y en establecer una estrategia de resolución adecuada. A la vez, genera en ellos actitudes y hábitos de indagación, les facilita técnicas útiles para enfrentarse a situaciones imprevistas y fomenta su creatividad. Por otra parte, el aprendizaje de la informática no se limita al adiestramiento en la resolución de problemas, sino que se completa con la formación en aspectos como una visión amplia y científica de la realidad y el desarrollo de la creatividad y de otras capacidades personales y sociales.
- Un **papel teórico** que en el caso de las Informática aplicada a las Ciencias Sociales I se concreta en conocer y usar correctamente lo que es de más inmediata utilidad en el lenguaje informático y en obviar todo contenido y forma tecnicista. Por el contrario, la Informática aplicada a las Ciencias Sociales II contribuyen a la adquisición de conocimientos e instrumentos más técnicos y a la fundamentación teórica de éstos.

La Informática aplicada a las Ciencias Sociales, dota a los alumnos de estrategias básicas que resultan de especial interés en las materias relacionadas con las ciencias humanas, sociales y económicas, así como de cara al desarrollo de futuras actividades profesionales. Es, además, una herramienta imprescindible en el desarrollo y estructuración del pensamiento lógico - formal, con lo que facilita el aprendizaje de otros campos del saber

En las materias de Historia, Geografía, y Economía proporciona instrumentos y técnicas que permiten la recogida, la expresión y el análisis de los fenómenos sociales y económicos que en ellas se estudian. Por otra parte, todas estas materias comparten los procedimientos y actitudes que se refieren al método científico.

Asimismo, la organización y codificación de informaciones, la selección de estrategias, la comparación y valoración de éstas, así como la interpretación de informaciones y la elaboración de informes sobre situaciones reales que se presentan en forma de gráficas, tablas es un trabajo común de la materia de Informática aplicada a las Ciencias Sociales con otras materias del Bachillerato.

En una época en la que la mayoría de las comunicaciones se pueden hacer vía

internet, y podemos movernos por cualquier país del mundo, se pone de manifiesto la importancia de las lenguas extranjeras para dichas comunicaciones.

Por último, también se puede ver la relación de las matemáticas, con el área de informática, pues la mayoría de los problemas, gráficas, tablas, etc, que se utilizan en informática, requieren, destrezas matemáticas.

Por todo ello, el desarrollo de esta materia ha de contribuir, a que los alumnos y alumnas adquieran las siguientes capacidades:

- 1) Desarrollar actitudes investigadoras relacionadas con las destrezas cognitivas y aprendizaje autónomo.
- 2) Valorar la importancia del trabajo en grupo, asumiendo responsabilidades individuales en la ejecución de las tareas encomendadas desarrollando actitudes de cooperación.
- 3) Adquirir los conocimientos básicos de la informática así como los procedimientos que definen las estructuras lógicas de la materia.
- 4) Utilizar los conocimientos informáticos para seleccionar, recuperar, transformar, analizar, transmitir, crear y presentar la información.
- 5) Elaborar estrategias personales para el análisis de situaciones concretas y resolución de problemas.
- 6) Facilitar el conocimiento de la realidad tecnológica en la que se desenvuelven los alumnos al valorar los efectos de la informática en la sociedad.
- 7) Iniciar al alumnado en el cómo y por qué deben reestructurar sus conocimientos y los medios de los que disponen para obtener nuevas destrezas que les permitan interactuar con el ordenador.
- 8) Conocer las aplicaciones básicas de la informática en el ámbito de la modalidad de bachillerato en que se inserta.

Teniendo en cuenta los objetivos de la asignatura Informática Aplicada a las Ciencias Sociales I, formulo los siguientes objetivos para el primer curso de Bachillerato de la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales en el área de Informática:

- 1. Utilizar de forma correcta los sistemas informáticos, en actividades cotidianas y en diversas situaciones relacionadas con las Ciencias Humanas y Sociales.**
2. *Manejar lenguaje en el que se utilicen términos y notaciones informáticas en la resolución de problemas.*
3. *Organizar y relacionar informaciones relativas a hechos cotidianos, sociales y económicos, relacionados con soportes lógicos.*
4. *Utilizar técnicas de recogida de datos, calcular los parámetros estadísticos más usuales e interpretar los resultados obtenidos.*

- 5. Incorporar diversas estrategias a la resolución de problemas, analizar la validez de cada estrategia en situaciones concretas y analizar los resultados.**
6. *Elaborar el proceso de resolución de problemas de forma clara y precisa, perseverar en la búsqueda de soluciones y ser capaz de modificar el punto de vista personal.*
7. *Conocer y valorar las propias habilidades informáticas para afrontar situaciones que las requieran o que permitan disfrutar con los aspectos manipulativos y creativos de las Informática.*

5.2. OBJETIVOS MÍNIMOS.

- 1) Valorar la importancia del trabajo en grupo, asumiendo responsabilidades individuales en la ejecución de las tareas encomendadas desarrollando actitudes de cooperación.
- 2) Adquirir los conocimientos básicos de la informática desde el punto de vista de usuario.
- 3) Elaborar estrategias personales para el análisis de situaciones concretas y resolución de problemas.
- 4) Conocer las aplicaciones básicas de la informática en el ámbito de la modalidad de bachillerato en que se inserta.
- 5) Organizar y relacionar informaciones relativas a hechos cotidianos, sociales y económicos, relacionados con soportes lógicos.
- 6) Manejar lenguaje en el que se utilicen términos y notaciones informáticas en la resolución de problemas.
- 7) Conocer y valorar las propias habilidades informáticas para afrontar situaciones que las requieran o que permitan disfrutar con los aspectos manipulativos y creativos de la Informática.

5.3. METODOLOGÍA

La Ley Orgánica General del Sistema Educativo concibe la educación como un proceso constructivo, en el que la actitud que mantienen profesor y alumno permite el aprendizaje significativo convirtiéndose el alumno en motor de su propio proceso de aprendizaje al modificar él mismo sus esquemas de conocimiento. Junto a él, el profesor ejerce el papel de guía al poner en contacto los conocimientos y las experiencias previas del alumno con los nuevos contenidos.

La concepción constructivista de la enseñanza permite además garantizar la funcionalidad del aprendizaje asegurando que el alumno utilice lo aprendido en circunstancias reales, bien llevándolo a la práctica, bien utilizándolo como instrumento para lograr nuevos aprendizajes.

El Real Decreto 1700/1991, establece la estructura del Bachillerato. y el Decreto 126/1994, de 7 de junio, establece las enseñanzas correspondientes, al Bachillerato en Andalucía.

En estos decretos se refleja el deseo de que cumpla la triple finalidad educativa: de formación general, de orientación para los alumnos y de preparación de los mismos para estudios superiores.

La finalidad de la formación se concreta en que el Bachillerato ha de favorecer una mayor madurez personal en quienes lo cursan, en su capacidad general y también en las capacidades específicas que se corresponden con los ámbitos culturales de cada modalidad. *Por su finalidad orientadora* el Bachillerato ha de contribuir a perfilar y desarrollar proyectos formativos en los alumnos, que se concretarán en posteriores estudios y en la vida activa. *La finalidad propedéutica o preparatoria* ha de atenderse de modo que el Bachillerato asegure las bases para esos estudios superiores, tanto universitarios como de formación profesional.

En la elaboración de esta programación se han considerado como fundamentales los siguientes aspectos:

A medida que la Informática ha ido evolucionando se ha convertido en un lenguaje universal y sumamente eficaz, que sigue desarrollándose en *interdependencia* con la resolución de problemas prácticos de otras esferas del saber.

Adquirir conocimientos informáticos supone no sólo llegar a conseguir resultados finales y concretos, sino *dominar todo el proceso* seguido hasta obtenerlos.

La Informática tienen un *valor formativo* que trasciende su propio ámbito: fomentan en el alumnado la creatividad, los hábitos de indagación, la visión amplia de la realidad o la capacidad de enfrentarse a situaciones desconocidas e imprevistas.

Para favorecer los aspectos anteriores, en cada uno de los temas, se intentarán incluir en la medida de lo posible:

Actividades y ejemplos resueltos en los que la Informática proporcione la solución a problemas o situaciones reales que se presentan en otros campos del saber (Economía, Física, Ciencias Sociales y Humanas, etc...) y que, supondrán una motivación al conectar a los alumnos/as con la realidad y el entorno que les rodea.

Problemas diversos, algunos de ellos resueltos, en los que se apliquen diferentes estrategias, otorgando la importancia que merece al proceso de elaboración de dichas estrategias.

Cuestiones que fomenten la capacidad de razonamiento, alejada de la pura mecánica que a veces proporciona la resolución de «actividades tipo».

Problemas curiosos con el fin de que el alumnado encuentre situaciones desconocidas en las que pueda adoptar un papel de investigador.

Notas biográficas, históricas y curiosidades, con el fin de que los alumnos/as sean conscientes de la presencia y de la importancia de la informática en todo el proceso evolutivo de nuestra sociedad y de otros campos del saber.

Los criterios metodológicos que presiden la elaboración de la Programación de Informática para el Bachillerato asumen la concepción constructivista del aprendizaje. Esto implica tener en cuenta el punto de partida del alumno y el proceso que éste sigue para elaborar los conceptos informáticos.

El nivel anterior de contacto con la informática de los alumnos y las alumnas se

manifiesta en los conocimientos previos. A partir de éstos construirán los nuevos conceptos, trabajando sobre una gran variedad de situaciones concretas. Procederán por aproximaciones sucesivas, desde la meramente manipulativa y la comprensión intuitiva, pasando por etapas intermedias de representación (mediante dibujos, esquemas, gráficos, etc.), hasta la comprensión razonada con el manejo de notaciones, figuras y símbolos abstractos.

Por ello, se intentará conseguir una asimilación real de los conocimientos por parte de cada alumno y alumna, para que sean los aprendizajes significativos, es decir, cercanos a sus experiencias y referentes, potencialmente motivadores y realmente funcionales. Los aprendizajes deberán integrarse en un amplio conjunto de relaciones conceptuales y lógicas del propio individuo, modificando sus esquemas de conocimiento.

Los principios pedagógicos fundamentales que emplearemos son:

- *Actividad.* Que exige la actividad del sujeto durante su tarea de aprendizaje como requisito indispensable para la eficacia del proceso.
- *Autonomía.* Que es uno de los principios fundamentales de nuestra perspectiva educativa, y desarrolla objetivos como libertad de iniciativa, capacidad de elección y responsabilidad asumida de la propia conducta.
- *Individualización.* Que recoge el reconocimiento expreso de las diferencias individuales (estilos cognitivos, estrategias intelectuales, etc.) y justifica el particular modo de maduración de cada ser humano
- *Creatividad.* Que indica el impulso de la dimensión creativa del proceso educativo tanto del profesor como del alumno, y pretende el desarrollo de la originalidad y el respeto a la inventiva en toda actividad que se produzca en el medio educativo.
- *Socialización.* Que establece la finalidad social del proceso educativo potenciando la asimilación de valores y la integración reflexiva de nuevos miembros en el seno de la comunidad.

Desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje de Informática para la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales significa poner el énfasis en los aspectos prácticos y presentar la informática como un potente instrumento de intercomunicación de conocimientos.

Muchas de las Ciencias Sociales van incorporando progresivamente un aparato informático que se utiliza, tanto para describir y analizar la realidad, como para sistematizarla. Hoy día, cualquier persona que quiera formar en Geografía, Historia o cualquiera de las llamadas Ciencias Sociales, necesita unos mínimos informáticos que el bachillerato debe proporcionarle: bases de datos Documentales, Autoedición, programas interactivos de geografía, historia, la Estadística social, etc., no se conciben sin una expresión matemática.

Por otra parte, el alumno necesita familiarizarse con el lenguaje de los medios de comunicación. La Informática de la modalidad de humanidades también tiene como propósito hacer comprensible el lenguaje informático que se utiliza en la prensa.

Todo el planteamiento de la Informática de esta modalidad se orienta a que los alumnos, al terminar el bachillerato, estén capacitados para comprender, interpretar y sacar conclusiones de escritos en los que aparezcan términos informáticos, no especialmente técnicos, y para participar en la elaboración de trabajos en los que se requieran ciertas técnicas informáticas.

En coherencia con lo expuesto, tendremos en cuenta varios principios en nuestra práctica educativa:

- Metodología activa, que supone atender aspectos íntimamente relacionados, referidos al clima de participación e integración del alumnado en el proceso de aprendizaje, integrando activamente a los alumnos y alumnas en la dinámica general del aula y en la adquisición y configuración de los aprendizajes, y participando en el diseño y desarrollo del proceso de enseñanza/aprendizaje.
- Motivación. Consideraremos fundamental partir de los intereses, necesidades demandas y expectativas de los alumnos y alumnas. También será importante arbitrar dinámicas que fomenten el trabajo en grupo.
- Atención a la diversidad del alumnado. Nuestra intervención educativa con los alumnos y alumnas asumirá como uno de sus principios básicos tener en sus diferentes ritmos de aprendizaje, así como sus distintos intereses y motivaciones. La falta de comprensión de un contenido informático puede ser debido, entre otras causas, a que los conceptos o procedimientos sean demasiado difíciles para el nivel de desarrollo informático del alumno o puede ser debido también, a que se avanza con demasiada rapidez, y no da tiempo para una mínima comprensión. La atención a la diversidad, desde el punto de vista metodológico, estará presente en todo el proceso educativo y llevará al profesor a:
 1. Detectar los conocimientos previos de los alumnos al empezar el tema. A los alumnos en los que se detecte alguna laguna en sus conocimientos, se les propondrá algún tipo de enseñanza compensatoria, en la que deberá desempeñar un papel importante el trabajo en situaciones sencillas y concretas.
 2. Procurar que los contenidos que se enseñen conecten con los conocimientos previos. ya que en este nivel. los conocimientos nuevos se alejan de los previos que ya tiene el alumno.
 3. Procurar que la velocidad de avance que marque el profesor tenga en cuenta el ritmo de aprendizaje de los alumnos.
 4. Intentar que la comprensión del alumno de cada contenido sea suficiente para una mínima aplicación y para enlazar con los contenidos que se relacionan con él.
 5. Marcar diferentes tareas en la realización de los problemas que tengan varios niveles de dificultad, como las investigaciones, los talleres, etc., proponiendo que los alumnos más adelantados se ocupen de los aspectos más difíciles

5.3.1 Metodología adaptada a la situación actual debido al COVID 19

Cuando los **alumnos** asistan a clases **presenciales**, las actividades se harán de forma presencial y se enviarán al profesor mediante MOODLE o correo corporativo.

En el caso de **alumnos semipresenciales** asistirán a clase de forma ONLINE y enviarán las actividades al profesor también mediante MOODLE o correo corporativo.

En el caso de alumnos enfermos o en periodo de aislamiento se les enviarán actividades mediante MOODLE y las entregarán por el mismo medio, facilitándoles

videotutoriales en caso de ser necesario

5.3.2. LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

Los criterios metodológicos que se emplearán en el desarrollo de las unidades didácticas, contemplan las siguientes fases:

- Se planteará una situación problemática de la vida cotidiana cercana a los estudiantes, que pretende conectar con ellos y promover actitudes positivas hacia el aprendizaje.
- Se actualizarán los conocimientos previos directamente relacionados con los contenidos de la unidad.
- En el desarrollo de cada contenido, se partirá de contextos del entorno del alumno y se promoverá la observación de situaciones concretas para obtener conclusiones informáticas o preparatorias de conceptos matemáticos.
- Se procurará presentar la informática como algo ameno, interesante no más difícil que cualquier otra materia, útil para la vida y dar cuenta de la realidad.

Atendiendo al carácter marcadamente procedimental de la informática, en el que inciden con tanto énfasis los currículos, se desarrollarán técnicas y estrategias de resolución de problemas y se promoverá la utilización y aplicación de las mismas.

Además de las conexiones ínter disciplinares que se establecen con otras áreas, a través de una rica variedad de contextos, se aportará una visión cultural de la informática. Para ello se comentarán apuntes biográficos de grandes informáticos, aplicación de los contenidos informáticos a la ciencia y a la técnica, origen histórico de los símbolos, etc.

5.4. LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES Y SU TRATAMIENTO:

El Currículo, que debe dar respuesta al qué y cómo enseñar, contiene un conjunto de enseñanzas que, integradas en el propio programa de las áreas, lo atraviesan o lo impregnan. Reciben la denominación genérica de enseñanzas transversales y abarcan los siguientes campos: (1) educación para la salud, (2) educación ambiental, (3) nuevas tecnologías, (4) educación para la paz, (5) coeducación, (6) educación del consumidor y usuario, (7) educación vial, (8) educación moral y cívica y (9) cultura andaluza.

Educación del consumidor

Utilizar con autonomía el lenguaje informático para expresar situaciones de la vida cotidiana, fenómenos, y procesos sociales y humanos.

Interpretar y analizar las informaciones que provienen de distintas fuentes (política, economía, sociedad, sanidad, consumo) empleando herramientas informáticas,

Valorar críticamente las informaciones que provienen de distintas fuentes (medios de comunicación, gráficos y datos estadísticos, fenómenos sociales y económicos) para elaborar juicios, formarse una opinión propia y así poder expresarse sobre problemas actuales.

Emplear los ordenadores y sistemas informáticos en distintas situaciones de la vida cotidiana.

Educación ambiental

Adquirir una conciencia global del medio ambiente y sensibilizarse respecto a los problemas que lo afectan, a partir del manejo de datos estadísticos y de su interpretación.

Manejar los sistemas informáticos con el fin de expresar la evolución de distintos indicadores que nos informan sobre el estado del medio ambiente (contaminación, meteorología, recursos energéticos, cambios en la naturaleza, evolución de epidemias, etc.).

Educación para la paz

Conocer y valorar las propias habilidades informáticas para afrontar las situaciones que requieren su empleo.

Conocer y valorar las estrategias de resolución de problemas para afrontar problemas de la vida cotidiana susceptibles de ser resueltos a través de la informática.

Reconocer y valorar el trabajo en equipo como la manera más eficaz para resolver determinados problemas de la vida cotidiana.

Apreciar el desarrollo y evolución de los conocimientos informáticos como un proceso en continuo cambio.

Interpretar el conocimiento informático como una herramienta de trabajo al servicio de otras materias.

Mostrar una actitud flexible y abierta ante las opiniones de los demás en el momento de resolver un problema.

Manifestar actitudes propias de la actividad informática (visión crítica y actitud abierta a nuevas ideas) en la resolución de problemas.

Contrastar las propias estrategias informáticas para la resolución de problemas, de forma que les permita enfrentarse a situaciones nuevas con autonomía y creatividad.

La Informática tiene, evidentemente, una incidencia importante en los temas transversales relacionados, pero también puede materializarse en contenidos relacionados con la educación vial (control del tráfico) y educación para la convivencia/educación no sexista; es claro que las actividades que se desarrollan en grupo, favorecen la comunicación de los alumnos y fomentan actitudes deseables de convivencia y de igualdad entre los sexos. También puede tratarse la educación moral y cívica, cuando tratamos algunos temas de ética informática, el mal uso de las redes de comunicación, etc.

5.5. DESARROLLO DEL PROGRAMA.

Unidad 1: El ordenador: historia y componentes

Unidad 2: Sistemas operativos: Windows 7 y GNU/LINUX

Unidad 3: Procesadores de textos

Unidad 4: Hojas de cálculo

Unidad 5: Base de datos
Unidad 6: Multimedia
Unidad 7: Internet
Unidad 8: Creación de páginas web

5.5.1. Unidad nº1: El ordenador: historia y componentes.

5.5.1.1. Objetivos didácticos.

1. Adquirir una visión general de la evolución histórica de la informática.
2. Identificar y comprender básicamente la estructura y las funciones de los componentes internos del ordenador y sus periféricos.
3. Conocer los distintos dispositivos de entrada/salida y almacenamiento de la información.
4. Conocer el modo en el que el ordenador manipula y almacena la información, así como el esquema de circulación de ésta a través de sus componentes.
5. Conocer los sistemas de codificación de la información y sus unidades de medida.
6. Identificar y analizar problemas cotidianos que pueden resolverse con ayuda de la informática.

5.5.1.2. Conceptos.

- Datos e información. Codificación de la información. Sistemas de numeración binario y decimal. Unidades de medida de la información. Código ASCII.
- El ordenador como base para el tratamiento automatizado de la información. Características generales de un sistema informático.
- Esquema del funcionamiento de un ordenador. Componentes internos y externos. Unidad central de proceso o microprocesador: tipos, velocidad de procesamiento.
- El ordenador personal compatible y sus periféricos. Constitución general: unidad central, monitor, teclado, ratón, unidades de almacenamiento y recuperación de la información.
- Tipos de dispositivos de entrada de datos: los puertos, el ratón, el escáner, el joystick, el micrófono, el teclado: teclado numérico, alfabético, alfanumérico, teclas de función, teclas especiales, cursores, mayúsculas/minúsculas, barra espaciadora, identificadores luminosos.
- Tipos de dispositivos de salida: el monitor, la impresora: elementos de que se compone, clases, características, conexión.
- Memoria. Tipos. Sistemas de almacenamiento: discos magnéticos, discos ópticos.
- Otros periféricos: plóter, modem/fax, escáner, tableta digitalizadora, etc.
- Tipos de ordenadores: pc, macintosh, etc.

5.5.1.3. Procedimientos.

- Identificación física e instalación funcional de los componentes del ordenador personal y sus periféricos.
- Utilización adecuada del teclado, a través de prácticas mecanográficas sencillas. Uso de otros periféricos como el ratón y la impresora.
- Identificación y comprensión de funcionamiento de cada una de las partes elementales del ordenador y su representación interna. Utilización del vocabulario informático adecuado.
- Conocimiento de la configuración mínima para iniciar la utilización del ordenador personal.
- Transformación de números del sistema decimal al binario y viceversa.

- Empleo del código ASCII para representar datos en código binario.

5.5.1.4. Actitudes

- Valoración de la utilidad del ordenador y sus posibles aplicaciones. Curiosidad por conocer la composición interna del ordenador y su funcionamiento, así como el de los periféricos.
- Interés en manipular de manera correcta el ordenador personal y sus periféricos.
- Cuidado en la utilización y mantenimiento de los equipos informáticos y en el uso de los soportes lógicos.
- Curiosidad por conocer la evolución histórica de la informática.

5.5.1.5. Criterios de evaluación

- Identifica los componentes del ordenador y sus periféricos.
- Conoce las funciones de los principales componentes del ordenador y sus periféricos.
- Conoce la configuración mínima necesaria para el funcionamiento de un ordenador personal.
- Interpreta las características que se utilizan habitualmente para definir un ordenador y las valora adecuadamente.
- Maneja el teclado y otros soportes de entrada.
- Utiliza los dispositivos de salida y de almacenamiento de datos.
- Representa un dato en código binario con ayuda de la tabla de código ASCII.
- Conoce y respeta las normas y criterios establecidos para el uso de los ordenadores y demás recursos del aula de informática.

En la valoración del rendimiento del alumno se tendrá en cuenta el trabajo realizado (a la asistencia a clase, el nivel de participación en las actividades que se propongan se dará un valor del 30% de la nota) y los resultados obtenidos en las diversas pruebas (70 % de la nota).

5.5.1.6. Temas transversales

Educación del consumidor: insistir en la necesidad de recopilar información antes de proceder a comprar un objeto, especialmente si la inversión tiene la cuantía de un equipo Informático.

5.5.1.7. Recursos y materiales utilizados

- Componentes recuperados de desguaces informáticos: módulos simm de memoria, placas base, disqueteras, etc.
- Consumibles informáticos actuales y pasados: disquetes, papel de Impresora.

5.5.1.8. Temporalización

Tiempo estimado para el desarrollo de la unidad: 9 sesiones.

5.5.2. Unidad n °2: Sistemas operativos: Windows 7 y GNU/LINUX

5.5.2.1. Objetivos didácticos

1. Conocer la evolución del entorno Windows hasta los sistemas operativos Windows 95 /98, Windows 7 y GNU/LINUX.
2. Proceder a comparar las características del sistema operativo ms-dos, el entorno gráfico Windows y los sistemas operativos: Windows 95 / 98, Windows 7 y GNU/LINUX.
3. Aprender a entrar, salir y reconocer el escritorio de Windows 7 y GNU/LINUX.
4. Ejecutar cualquier aplicación a partir del menú inicio o de su icono de acceso directo. Crear iconos de acceso directo que permitan la ejecución de los objetos asociados a ellos.
5. Aprender a trabajar *con* el sistema de ventanas y a utilizar los elementos interactivos que aparecen en ellas.
6. Modificar la configuración de Windows 7 y GNU/LINUX y la del propio ordenador.
7. Utilizar el explorador para realizar las operaciones habituales de mantenimiento de archivos (copiar, borrar, mover, renombrar...), de carpetas (crear, borrar, mover...) y de discos (dar formato, copiar...)
8. Utilizar la herramienta mi PC para examinar el contenido del ordenador y realizar operaciones con discos, carpetas y archivos de forma alternativa al explorador de Windows.
9. Conocer el manejo de un editor de textos básico, como una primera aproximación a los procesadores de texto.
10. Manejar paint y algún programa de diseño básico de LINUX para crear, modificar y obtener dibujos sencillos.
11. Conocer y utilizar la ventaja que ofrecen Windows 7 y GNU/LINUX al permitir trabajar con varias aplicaciones a la vez.
12. Intercambiar información entre aplicaciones utilizando el portapapeles.

5.5.2.2. Conceptos

- Sistemas operativos: concepto.
- El escritorio. Iconos de acceso directo. El botón inicio. La barra de tareas.
- Ventanas. Elementos que las constituyen.
- Menús, Convenciones utilizadas en ellos.
- Cuadros de diálogo. Elementos de interacción.
- El panel de control. Operaciones de configuración. Instalación de nuevos dispositivos.
- El explorador. Operaciones de mantenimiento de archivos, carpetas y discos.
- La herramienta mi pc: operaciones con objetos.
- Paint, Wordpad, y programas similares de LINUX.
- Multitarea y transferencia de información entre aplicaciones.

5.5.2.3. Procedimientos

- Ejecución de aplicaciones.
- Practicar el manejo de las ventanas y realizar pequeños cambios en la

configuración.

- Realizar diversas tareas con el explorador.
- Examinar el pc con la herramienta mi pc y practicar el manejo del ratón y del propio sistema operativo a través de los juegos que ofrece.
- Finalización correcta de una sesión de trabajo. Creación, corrección, almacenamiento y recuperación de textos sencillos. Creación, almacenamiento y recuperación de dibujos sencillos.
- Realizar una transferencia de información entre dos aplicaciones.

5.5.2.4. Actitudes

- Reconocer la importancia que, para facilitar el aprendizaje y el manejo y el intercambio de datos entre distintas aplicaciones, tienen los sistemas operativos Windows 7 y GNU/LINUX..
- Interés por aprender el manejo correcto de todas las aplicaciones de los sistemas operativos, adquiriendo soltura en su utilización.
- Respeto a los demás usuarios, mediante la no modificación de la configuración del sistema operativo, ni de los periféricos conectados al ordenador.
- Interés por finalizar el trabajo de forma adecuada.

5.5.2.5. Criterios de evaluación.

- Conoce la utilidad y emplea correctamente las herramientas del panel de control.
- Realiza correctamente las operaciones habituales de mantenimiento de ficheros, de carpetas y de discos, utilizando el explorador.
- Utiliza correctamente la herramienta mi PC.
- Intercambia información entre distintas aplicaciones diseñadas para el sistema operativo.
- Trabaja simultáneamente con varias aplicaciones, activando en cada momento la ventana necesaria.
- Conoce y emplea alguno de los accesorios de Windows 95 /98.
- Crea, modifica, almacena y recupera documentos con el procesador de texto Wordpad.
- Crea, modifica, almacena y recupera dibujos.

En la valoración del rendimiento del alumno se tendrá en cuenta el trabajo realizado (a la asistencia a clase, el nivel de participación en las actividades que se propongan se dará un valor del 30% de la nota) y los resultados obtenidos en las diversas pruebas (70 % de la nota).

5.5.2.6. Temas transversales y educación en valores

Educación para la igualdad: posibilidades que ofrece la tecnología informática de proporcionar ayuda a aquellas personas que tienen algún tipo de discapacidad.

5.5.2.7. Recursos y materiales utilizados

Sistema operativo Windows 7. Sistema operativo GNU/LINUX.

5.5.2.8. Temporalización

Tiempo estimado para el desarrollo de la unidad: 12 sesiones.

5.5.3. Unidad n °3: *Procesadores de textos.*

5.5.3.1. Objetivos didácticos

- Identificar y comprender las principales funciones de un procesador de textos. Ventajas que ofrece frente a otros métodos de escritura.
- Aprender a manejar el procesador de textos de Word 2007: crear, almacenar, modificar, recuperar e imprimir documentos con él.
- Utilizar algunas de las posibilidades que ofrece el procesador de textos de Word 2007: corregir o modificar el texto, dar formato a documentos, cambiar el aspecto de los mismos, manejar sangrías y tabuladores, ajustar líneas y párrafos, añadir encabezados y pies de página, cambiar el tipo y el estilo de letra, insertar tablas, etc.
- Aprender a realizar una impresión correcta de un documento.
- Conocer el modo de insertar objetos gráficos (creados por el propio usuario o ya existentes en el programa) en un documento de texto.
- Aprender la utilización de plantillas predeterminadas para diversos fines.
- Manejar el sistema de ayuda de Word 2007 para localizar y obtener información acerca de un tema determinado.
- Conocer el significado y la utilidad de los programas de autoedición.

5.5.3.2. Conceptos

- Procesadores de textos. Utilidad.
- Procesadores de textos más utilizados en la actualidad: Word y Openoffice.
- El procesador de textos de Word 2000. Introducir, almacenar, corregir y recuperar texto.
- Operaciones con unidades de texto. Cortar, copiar, pegar y borrar.
- Formato del texto. Tipos: fuentes y estilo. Sangrías. Tabuladores. Espaciado. Viñetas. Alineación.
- Paginación. Encabezados y pies de página. Borde de página.
- Impresión de documentos. Presentación preliminar.

- Objetos gráficos: inserción de imágenes, dibujos, textos artísticos.
- Plantillas. Utilidad.
- Autoedición. Concepto y aplicaciones.
- El sistema de ayuda de Word 2007

5.5.3.3. Procedimientos

- Creación, almacenamiento y recuperación de textos en Word 2007.
- Uso de márgenes, tabuladores, sangrías, tipos y estilos de letras. Encabezamientos y pies de página. Paginación.
- Utilización de recursos: borrar, copiar, mover, cortar, pegar, cancelar, deshacer.
- Utilización del diccionario ortográfico y de sinónimos. Búsqueda y sustitución de palabras. Visualización previa e impresión de documentos.
- Utilización del procesador de textos en la realización de trabajos individuales o colectivos en las diferentes áreas.
- Manejo del sistema de ayuda de Word 2000.
- Creación de distintos tipos de documentos utilizando el mayor número de recursos que ofrece el procesador de textos de Word 2007: inclusión de dibujos, imágenes, uso de plantillas, etc.
- Elaboración de presentaciones alternativas de los trabajos.

5.5.3.4. Actitudes

- Valoración de la importancia y la utilidad del uso de un procesador de textos.
- Interés por aplicar en sus trabajos los conocimientos adquiridos, utilizando los formatos básicos más comunes de la vida cotidiana e interés por la elaboración de otros formatos más elaborados.
- Respeto por las normas que se establezcan para el buen uso de las herramientas a su disposición, como: hardware, software, libros o manuales, materiales, etc.
- Gusto por el orden y la limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos.
- Valoración de la informática como medio de expresión en los trabajos personales.
- Predisposición hacia el uso del procesador de textos como herramienta de trabajo en otras áreas de conocimiento.

5.5.6.5. Criterios de evaluación

- Identifica las principales funciones y posibilidades de los procesadores de textos.
- Imprime documentos completos, así como algunas páginas de éstos.
- Crea, almacena y recupera documentos sencillos.
- Realiza las operaciones habituales con Unidades de texto: seleccionar, cortar, copiar y borrar.
- Diseña documentos utilizando sangrías, tabuladores, alineaciones, encabezados y pies de página, tipo, tamaño y estilo de letra, etc.
- Crea documentos donde incluir imágenes (con y sin texto alrededor), textos artísticos, dibujos, tablas, etc.

- Crea documentos a partir de las plantillas preexistentes de los mismos.
- Maneja correctamente el sistema de ayuda de Word 2007.
- Conoce la función de los programas de autoedición.

En la valoración del rendimiento del alumno se tendrá en cuenta el trabajo realizado (a la asistencia a clase, el nivel de participación en las actividades que se propongan se dará un valor del 30% de la nota) y los resultados obtenidos en las diversas pruebas (70 % de la nota).

5.5.3.6. Temas transversales y educación en valores

Educación para la paz: importancia de la comunicación, de la manera más clara y sencilla que sea posible, utilizando los distintos medios que tenemos a nuestro alcance.

5.5.3.7. Recursos y materiales recomendados

- Paquete integrado Microsoft Word 2007.
- Muestras de textos elaborados con procesadores de textos.
- Muestras de textos elaborados con programas de autoedición.

5.5.3.8. Temporalización

Tiempo estimado para el desarrollo de la unidad: 12 sesiones.

5.5..4. Unidad n °4: Hojas de cálculo.

5.5.4.1. Objetivos didácticos

- Introducir al alumno en la hoja de cálculo: definición, manejo, creación de una hoja de cálculo.
- Conocer y utilizar algunas de las posibilidades que ofrece la hoja de cálculo: operaciones con rangos de celdas, empleo de fórmulas, diseño de la hoja, utilización de funciones, etc.
- Imprimir total o parcialmente la información contenida en una hoja de cálculo.
- Representar gráficamente un conjunto de datos generados con una hoja de cálculo.
- Crear y utilizar hojas de cálculo que permitan resolver problemas sencillos: media de un conjunto de datos, valores que toma una variable cuando se modifica otra, interés de un préstamo, etc.
- Conocer algunas de las aplicaciones más habituales de las hojas de cálculo: simulaciones, tratamientos estadísticos, representaciones gráficas, contabilidad, etc.

5.5.4.2. Conceptos

- Hojas de cálculo. Utilidad. Manejo adecuado. Hojas de cálculo más utilizadas en la actualidad: Excel, lotus 1-2-3, quatro pro, etc.
- Estructura de una hoja de cálculo. Filas, columnas y celdas: realización de operaciones con ellas.
- Rango de celdas. Selección y manejo de rangos.
- Datos y fórmulas. Prioridades de los operadores en las fórmulas.
- Direcciones absolutas y relativas de las celdas.
- Formatos numéricos. Autoformato.
- Funciones: concepto, sintaxis y utilidad.
- Gráficos. Tipos.

5.5.4.3. Procedimientos

- Creación, almacenamiento y recuperación de hojas de cálculo. Realización de operaciones básicas con rangos: copiar, mover, borrar y cortar.
- Utilización de fórmulas. Uso adecuado de los paréntesis y de los operadores.
- Utilización de funciones (de fecha, financieras, matemáticas...) Para agilizar los cálculos.
- Generación de distintos tipos de gráficos (de barras, de sectores, de líneas, etc.) A partir de una colección de datos.
- Impresión de los datos contenidos en una hoja de cálculo.
- Utilización de la hoja de cálculo como herramienta para la resolución de problemas de distinta naturaleza.

5.5.4.4. Actitudes

- Interés por conocer y utilizar las posibilidades que ofrecen las hojas de cálculo: simulaciones, cálculos estadísticos, presupuestos, etc.
- Interés por emplear las facilidades que incorporan las hojas de cálculo para mejorar el aspecto de sus presentaciones.
- Valoración de las posibilidades que ofrece la hoja de cálculo en distintas áreas del conocimiento: ciencias sociales, matemáticas, ciencias de la naturaleza, etc.
- Disposición favorable hacia el trabajo en equipo, para obtener los datos con los que se construirá una hoja de cálculo durante la resolución de problemas reales.
- Gusto por la planificación y la organización necesarias para realizar cualquier trabajo.

5.5.4.5. Criterios de evaluación

- Identifica problemas que pueden ser resueltos con la ayuda de una hoja de cálculo.
- Crea, almacena y recupera hojas de cálculo que contienen fórmulas sencillas.
- Introduce, corta, copia, borra y mueve información en una hoja de cálculo.
- Mejora el aspecto de una hoja de cálculo, añadiendo líneas, colores, sombreados: cambiando el formato de los números, el tipo de alineación, etc.
- Utiliza funciones numéricas sencillas.
- Genera gráficos a partir de los datos de una hoja de cálculo.
- Imprime la información contenida en una hoja de cálculo.
- Aplica la hoja de cálculo en la resolución de problemas sencillos de distinta naturaleza.

En la valoración del rendimiento del alumno se tendrá en cuenta el trabajo realizado (a la asistencia a clase, el nivel de participación en las actividades que se propongan se dará un valor del 30% de la nota) y los resultados obtenidos en las diversas pruebas (70 % de la nota).

5.5.4.6. Temas transversales y educación en valores

Educación para la salud: forma concreta de trabajar ante un ordenador.
Accesorios que hacen que su uso sea más agradable y seguro.

5.5.4.7. Recursos y materiales recomendados

Microsoft Office 2007.
Openoffice 3.0
Calculadora científica.
Listas de datos numéricos (estadísticas, listas de precios, etcétera).

5.5.4.8. Temporalización

Tiempo estimado para el desarrollo de la unidad: 12 sesiones.

5.5.5. Unidad n °5: Bases de datos.

5.5.5.1. Objetivos didácticos

1. Conocer la estructura de una base de datos.
2. Consultar bases de datos ya creadas: abrir, visualizar y cerrar la base de datos.
3. Crear bases de datos para el almacenamiento de información de diferente naturaleza.
4. Recopilar, introducir y mantener los datos de una base de datos.
5. Crear y activar consultas en una base de datos. Localización de registros.
6. Imprimir la información obtenida a partir de una base de datos.
7. Intercambiar información entre las distintas utilidades que ofrece el paquete integrado Microsoft Office 2007 (y Openoffice 3.0).
8. Crear cartas personalizadas, a partir de la información contenida en una base de datos.

5.5.5.2. Conceptos

- Base de datos: concepto y utilidad.
- Estructura de una base de datos. Registros y campos. Tipos de campos. Formatos.
- Modos de presentación: formulario y lista.
- Consultas. Condiciones de una consulta.
- Informes.
- Integración en Office 2007 (y Openoffice 3.0).

5.5.5.3. Procedimientos

- Diseño de la estructura de una base de datos e introducción de los registros.
- Realización de las operaciones de mantenimiento de una base de datos: añadir, modificar, borrar y ordenar registros.
- Creación de consultas y obtención de los registros de una base de

datos que cumplan una o más condiciones.

- Creación e impresión de informes.
- Impresión de cualquier tipo de información de una base de datos: un registro, varios o todos; el resultado de una consulta, etc.
- Creación de documentos personalizados a partir de un texto escrito con un procesador y de los datos almacenados en una base de datos. Intercambio de información entre la base de datos y la hoja de cálculo.

5.5.5.4. Actitudes

- Respeto por la utilización de los medios informáticos dentro de un marco legal y ético.
- Valoración de la importancia y la necesidad de las bases de datos para gestionar y manipular gran cantidad de información.
- Disposición favorable hacia la utilización de bases de datos públicas, para localizar y consultar información en ellas.
- Interés en la creación de bases de datos sencillas, para almacenar y gestionar sus propios datos, direcciones y teléfonos, discos, libros.

5.5.5.5. Criterios de evaluación

- Diseña la estructura de una base de datos sencilla.
- Identifica los distintos modos de presentación de la información de una base de datos.
- Realiza operaciones sencillas con los registros de una base de datos: introducción de nuevos registros, modificación o eliminación de dato, etc.
- Realiza consultas, con una o varias condiciones, en una base de datos ya creada.
- Ordena, según distintos criterios, los registros de una base de datos.
- Crea e imprime informes a partir de la información que contiene una base de datos.
- Intercambia información entre distintas aplicaciones.

En la valoración del rendimiento del alumno se tendrá en cuenta el trabajo realizado (a la asistencia a clase, el nivel de participación en las actividades que se propongan se dará un valor del 30% de la nota) y los resultados obtenidos en las diversas pruebas (70 % de la nota).

5.5.5.6. Temas transversales y educación en valores

Educación del consumidor: derechos de los consumidores en lo que se refiere a la confidencialidad de sus datos personales.

5.5.5.7. Recursos y materiales recomendados

- Microsoft Office 2007.
- Openoffice 3.0.
- Fichero y sus correspondientes fichas de cartulina. Puede valer, por ejemplo, el antiguo fichero de una biblioteca.
- Tablas y colecciones de datos susceptibles de introducirse en una base

de datos.

5.5.5.8. Temporalización

Tiempo estimado para el desarrollo de la unidad:12 sesiones.

5.5.6. Unidad n °6: Multimedia.

5.5.6.1. Objetivos didácticos

1. Identificar los distintos dispositivos multimedia que puede tener un ordenador para considerar que soporta dicha tecnología.
2. Conocer la función principal de una tarjeta de sonido.
3. Conocer los programas de Windows que permiten el acceso a la tecnología multimedia.
4. Conocer y utilizar distintos tipos de archivos de sonido: creación de nuevos archivos.
5. Conocer las características de los distintos tipos de imágenes gráficas, su manipulación y el modo en que el ordenador almacena y trata dichas imágenes.
6. Identificar, crear y modificar una animación.
7. Tratamiento de imágenes de video.
8. Reconocer la utilidad de los compresores, así como su utilización en tareas de compresión-descompresión de ficheros.

5.5.6.2. Conceptos

- Tecnología multimedia: sus dispositivos.
- Tarjeta de sonido: utilidad y componentes.
- Software de Windows: reproductor de CD y multimedia. Control de volumen.
- Archivos de sonido: tipos, creación, reproducción, grabación, modificación, unión y mezcla de ellos.
- Imágenes: tipos, calidad, apertura y modificación; escaneo y visualización.
- Archivos gráficos: formatos, conversión de archivos.
- Animaciones. Imágenes gif animadas.
- Almacenamiento y reproducción de imágenes de vídeo. Formatos de vídeo, tarjetas digitalizadoras.
- Concepto de programa compresor.

5.5.6.3. Procedimientos

- Utilización de los accesorios Windows para multimedia.
- Realizar distintas actividades utilizando archivos wav, midi y mp3.
- Tomar una imagen gráfica, visualizarla y manipulada aplicando los conocimientos adquiridos en el tema.
- Crear y modificar una animación.
- Reproducción, manipulación y grabación de imágenes de vídeo. Utilización del programa winzip.

5.5.6.4. Actitudes

- Reconocimiento y valoración del potencial comunicativo que ofrece la tecnología multimedia.
- Interés en los avances que se realizan constantemente en la tecnología multimedia.
- Aprendizaje de nuevas aplicaciones.
- Evaluación crítica de las posibilidades, ventajas e Inconvenientes que ofrece la manipulación de imágenes y sonidos mediante la tecnología multimedia.
- Respeto por la utilización de los medios informáticos dentro de un marco legal y ético.

5.5.6.5. Criterios de evaluación

- Identifica diferentes dispositivos multimedia y explica la utilidad de cada uno de ellos.
- Utiliza los accesorios de Windows relacionados con la tecnología multimedia: reproductor multimedia, grabadora de sonidos, etc.
- Conoce el modo en que el ordenador trata los sonidos y es capaz de manipular adecuadamente los archivos de sonido.
- Conoce el modo en que el ordenador trata imágenes gráficas con y sin animación, y sabe operar con dichas imágenes.
- Utiliza adecuadamente el vídeo digital.
- Conoce la utilización de los compresores.

En la valoración del rendimiento del alumno se tendrá en cuenta el trabajo realizado (a la asistencia a clase, el nivel de participación en las actividades que se propongan se dará un valor del 30% de la nota) y los resultados obtenidos en las diversas pruebas (70 % de la nota).

5.5.6.6. Temas transversales y educación en valores

Educación del consumidor: ventajas y riesgos de la tecnología multimedia y de la posibilidad que ofrece para manipular la información.

5.5.6.7. Recursos y materiales recomendados

- Windows 7 y GNU/LINUX.
- Winamp.

5.5.6.8. Temporalización

Tiempo estimado para el desarrollo de la unidad: 9 sesiones.

5.5.7. Unidad nº7: Internet.

5.5.7.1. Objetivos didácticos

- Adquirir una visión general sobre internet y los ordenadores conectados a dicha red.
- Conocer los principales servicios que ofrece internet: world wide web, correo electrónico, ftp, news, páginas web.
- Aprender las operaciones habituales para el manejo del navegador internet explorer y aprovechar las facilidades que ofrece para abrir, cargar, imprimir, guardar y descargar páginas web o elementos contenidos en ellas. Modificar su configuración.
- Buscar información en la red empleando distintos buscadores: árboles temáticos (yahoo), búsqueda a partir de palabras clave (altavista).
- Enviar y recibir mensajes empleando un programa de correo electrónico. Conocer el programa outlook express.
- Utilizar otros servicios de internet: participación en foros de discusión (newsgroups), comunicación en tiempo real hablada (Microsoft netmeeting) o escrita (irc).
- Transferencia de ficheros entre servidores ftp: utilización de un navegador web o de un programa cliente ftp (por ejemplo, ws_ftp).

5.5.7.2. Conceptos

- Conceptos generales. Módem. Proveedor. Servidor. Cliente. Dirección ip y nombre de dominio. Dirección url. Protocolo tcp/ip.
- Conexión y desconexión de internet.
- World wide web.
- Páginas web o documentos de hipertexto (mapas imagen, hipervínculos). Navegadores web internet explorer. Buscadores temáticos y por palabras clave.
- Concepto de http, html, marcos (frames).
- Correo electrónico o e-mail. Dirección electrónica. Programas de correo electrónico (outlook express). Envío y recepción de mensajes.
- Transferencia de ficheros (ftp). Programa ws_ftp.
- Otros servicios de internet: grupos de noticias (newsgroups), conversaciones a tiempo real (irc, Programa mirc, smileys, programas microsoft chat y Microsoft netmeeting), etc.

5.5.7.3. Procedimientos

- Utilización del navegador internet explorer.
- Consulta de algunas direcciones de internet que puedan resultar interesantes para los alumnos.
- Búsqueda de información concreta o sobre un tema utilizando los buscadores.
- Envío y recepción de mensajes, que pueden incluir ficheros asociados, utilizando un programa de correo electrónico.
- Localización y obtención de ficheros en un servidor ftp.
- Localización, carga y almacenamiento de distintos tipos de informaciones (páginas completas, textos, imágenes, sonidos, vídeos, etc.) En la web.
- Participación en uno o varios foros de debate, mantenimiento de una conversación en tiempo real, y utilización en general de todos aquellos servicios de internet que los medios posibiliten.

5.5.7.4. Actitudes

- Responsabilidad en la difusión y el uso de las informaciones obtenidas o introducidas en internet.
- Valoración de la importancia que están adquiriendo las comunicaciones telemáticas hoy día y conocimiento de sus posibles repercusiones.
- Valoración de la necesidad social de que se conozcan y reclamen los derechos como usuarios o consumidores de los servicios que ofrece internet.
- Respeto por la utilización de los medios informáticos dentro de un marco legal y ético.
- Disposición favorable hacia la utilización de bases de datos públicas, para localizar y consultar información en ellas.
- Interés por la búsqueda objetiva de datos ante informaciones antagónicas procedentes de distintas fuentes.

5.5.7.5. Criterios de evaluación

- Reconoce direcciones en internet y las utiliza para buscar información.
- Maneja algunos buscadores en la red: yahoo y altavista.
- Maneja el navegador web internet explorer.
- Envía y recibe mensajes, empleando un programa de correo electrónico.
- Realiza correctamente la transferencia de ficheros entre servidores ftp utilizando un navegador web o un programa específico.
- Localiza información en la red y carga, imprime y guarda páginas web o elementos (texto, gráficos, sonidos, etc.) contenidos en ellas.
- Utiliza la red con otros fines diversos: mantenimiento de conversaciones, envío de mensajes, intercambio de opiniones, etc.

En la valoración del rendimiento del alumno se tendrá en cuenta el trabajo realizado (a la asistencia a clase, el nivel de participación en las actividades que se propongan se dará un valor del 30% de la nota) y los resultados obtenidos en las diversas pruebas (70 % de la nota).

5.5.7.6. Temas transversales y educación en valores.

Educación intercultural: facilidades que ofrece internet para la obtención de

todo tipo de informaciones.

Educación para la paz: posibilidades que ofrece internet para la comunicación entre distintos puntos del planeta.

5.5.7.7. Recursos y materiales recomendados

- Internet explorer
- Acobat reader
- Ws_ftp

5.5.7.8. Temporalización

Tiempo estimado para el desarrollo de la unidad: 9 sesiones.

Unidad nº8: Creación de páginas web.

5.5.8.1. Objetivos didácticos.

- Crear páginas web: métodos.
- Iniciar al alumno en el lenguaje html.
- Conocer las reglas básicas de creación y estructura de documentos html, así como el aprendizaje de un modo práctico para crear un documento de este tipo.
- Frontpage Express para crear páginas web y el modo de visualización con el navegador.

5.5.8.2. Conceptos.

- Página web. Documento de hipertexto.
- Lenguaje html. Documento html: comandos, etiquetas.
- Programa frontpage express: posibilidades que ofrece dicho programa en la creación de una página web.
- Navegación en internet: visualización de la página creada.
- Hipervínculos.

5.5.8.3. Procedimientos.

- Reconocimiento de un documento html en cuanto a su estructura y lenguaje.
- Análisis de una página web preexistente y comparación con su código html.
- Diseño de una página web a partir de un editor de texto.
- Diseño de una página web utilizando el programa frontpage express: titular la página, insertar encabezados, líneas o párrafos, formatear el texto, insertar imágenes e hipervínculos, guardar el documento.

5.5.8.4. Actitudes

- Despertar la curiosidad por conocer cómo se crea una página web.

- Interés en la creación de páginas web propias.
- Valoración de la utilidad de los documentos html creados por un usuario. Aplicaciones posibles.
- Interés en consultar páginas web ya existentes con objeto de mejorar tanto en forma como en contenido las que el usuario diseñe en el futuro.

5.5.8.5. Criterios de evaluación.

- Conoce los métodos para crear una página web.
- Reconoce un documento escrito en lenguaje html, y es capaz de comparar la visualización del documento en el navegador con su código correspondiente.
- Conoce el modo de utilizar un editor de texto para la creación de un documento html, o bien el programa específico frontpage express con las distintas posibilidades que éste ofrece.
- Sabe cómo visualizar el documento html creado con el navegador.

5.5.8.6. Temas transversales y educación en valores.

Educación para la igualdad: diferencias, en lo que se refiere al acceso a las tecnologías de la información, entre los llamados países desarrollados y el resto de los países del planeta.

5.5.8.7. Recursos y materiales recomendados.

- Internet explorer.
- Frontpag.
- Bloc de notas de Windows.

5.5.8.8. Temporalización.

Tiempo estimado para el desarrollo de la unidad: 9 sesiones

5.11. PROGRAMA DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS

Los alumnos repetidores seguirán las mismas pautas de aprendizaje que sus compañeros no repetidores, pues el departamento considera importante el repaso de los conocimientos adquiridos con anterioridad

5.12. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

JUNIO

Enseñanza presencial

En la valoración del rendimiento del alumno se tendrá en cuenta el trabajo realizado (a la asistencia a clase, el nivel de participación en las actividades que se propongan se dará un valor del 30% de la nota) y los resultados obtenidos en las diversas pruebas (70 % de la nota).

Enseñanza no presencial

Se valorará el rendimiento del alumnado mediante las tareas que se han mandando a través de la plataforma MOODLE y la asistencia a CLASES ONLINE.

SEPTIEMBRE

Modo presencial

Se llevará a cabo una prueba práctica de las partes que le quedaran en Junio a cada alumno, y el resultado de la prueba será el 100 % de la nota.

Modo no presencial

Se llevará a cabo una prueba práctica a través de la plataforma MOODLE de las partes que le quedaran en Junio a cada alumno, y el resultado de la prueba será el 100 % de la nota.

Jaime Gómez Rivero

Salobreña a 10 de Noviembre de 2020