

IES San Vicente
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
CURSO 2011/2012

**TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA
COMUNICACIÓN**
1º DE BACHILLERATO

Profesores: Juan Manuel Guijarro
Javier Carrasco

ÍNDICE

1. Introducción	
1.1 Justificación de la programación.	3
1.2 Contextualización.	
2. Objetivos.	
2.1 Objetivos generales de la etapa y, en su caso, ciclo.	5
2.2 Objetivos específicos del área o materia.	
3. Competencias básicas. Relación entre las competencias básicas y los objetivos del área o materia y los criterios de evaluación.	7
4. Contenidos. Estructura y clasificación.	9
5. Unidades didácticas.	
5.1 Organización de las unidades didácticas.	12
5.2 Distribución temporal de las unidades didácticas.	
6. Metodología. Orientaciones didácticas.	
6.1 Metodología general y específica del área o materia.	13
6.2 Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje.	
7. Evaluación.	
7.1 Criterios de evaluación.	
7.2 Instrumentos de evaluación.	
7.3 Tipos de evaluación.	16
7.4 Criterios de calificación.	
7.5 Actividades de refuerzo y ampliación.	
7.6 Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje.	
8. Medidas de atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo o con necesidad de compensación educativa.	21
9. Fomento de la lectura.	22
10. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.	23
11. Recursos didácticos y organizativos.	24
12. Actividades complementarias.	24

1. INTRODUCCIÓN

1.1.- JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

A lo largo del último siglo, la tecnología ha ido adquiriendo una importancia progresiva en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad. Dentro de las diversas tecnologías, destaca la informática, o tecnologías de la información, como rama que estudia el tratamiento de esta por medio del uso de máquinas automáticas. Su protagonismo actual recae en ser dinamizadora de una tercera revolución productiva en que la información ocupa el lugar de la energía. Los sistemas de comunicaciones han supuesto el impulso definitivo que ha generado un nuevo entorno tecnológico que se caracteriza por su interactividad. Nuestra sociedad se ha visto condicionada por todos estos desarrollos hasta el punto de denominarse “sociedad de la información”.

Ya en 1970 se indicaba que los medios de producción se desplazaban desde los sectores industriales a los sectores de servicios, donde destaca la manipulación y el procesamiento de cualquier tipo de información. Desde el punto de vista económico, las tecnologías de la información se consideran nuevos motores de desarrollo y progreso, en un proceso que no ha dejado de incrementarse en las últimas décadas.

Pero no podemos perder de vista el marco sociocultural, donde numerosos retos nos condicionan. Por una parte, el crecimiento de la brecha digital nos debe impulsar a analizar las luces y las sombras de este modelo de sociedad que, a pesar de dotarnos de medios para acceder casi universalmente a la información, no consigue incorporar todos los miembros de la sociedad humana a este proceso. También debemos añadir a nuestra reflexión como el enorme flujo de información influye en los, cada día más común, conflictos entre acceso libre y leyes de copyright o derechos de autor. Finalmente, y en especial desde el mundo de la educación, debemos considerar que la información no es el mismo que el conocimiento. Este cambio de paradigma se ha propuesto desde numerosas fuentes, ya que el conocimiento es el fruto de un proceso de construcción activa, que requiere tratar la información con espíritu crítico, analizarla, seleccionar los diferentes elementos que la componen e incorporar los más interesantes a una base de conocimientos.

Por su importancia, se propone esta materia opcional en los tres primeros cursos de Educación Secundaria Obligatoria. No es tan sólo una materia instrumental, sino que también debe capacitar para comprender un presente cultural y social. Su finalidad es, pues, formar el alumnado en el conocimiento y uso responsable de la informática como herraje de trabajo, de creatividad, de comunicación, de organización y de ocio.

1.2.- CONTEXTUALIZACIÓN

Esta programación está orientada teniendo en cuenta las características del centro en el que se imparte. Estas características son:

- Centro Público, ubicado en un núcleo urbano con una población que ronda los 45.000 habitantes, donde acuden numerosos alumnos de zonas cercanas con menor población en régimen diurno y nocturno.
- El municipio dispone de gran cantidad de empresas del sector servicios que satisfacen las necesidades de todo el sector industrial de la zona. Ante esta situación, existe una creciente demanda de profesionales que sean capaces de desarrollar aplicaciones informáticas, y que son demandados tanto por las industrias como por las empresas de servicios.
- La asignatura de informática lleva impartándose en este centro diversos años, por lo que está dotado de todos los recursos necesarios para llevar a cabo los contenidos.
- Es un centro ubicado en un municipio muy cercano a una gran ciudad por lo que cuenta con amplias redes de transporte, que facilitará las posibilidades de desplazamiento para el caso de actividades extraescolares y complementarias, con una amplia oferta cultural.
- En cuanto a la climatología será apacible, propia de la Comunidad Valenciana, que evitará en parte el absentismo escolar.

2. OBJETIVOS

2.1.- OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

El desarrollo de esta materia ha de contribuir a que el alumnado adquiera las siguientes capacidades:

1. Comprender el papel de las TIC en la sociedad actual, entendiendo sus implicaciones sociales, su relación con el entorno socioproductivo y el proceso de innovación tecnológica derivado de ellas.
2. Utilizar con sentido crítico, responsabilidad, seguridad, y de forma efectiva y eficiente las TIC, valorando los recursos que ofrecen y haciendo un buen uso de ellos.
3. Valorar la actitud investigadora y orientada hacia el aprendizaje autónomo de las TIC como mecanismo fundamental para la formación continua.
4. Conocer y analizar las características técnicas y los precios de mercado de los equipos informáticos, las redes de área local y sus distintos componentes.
5. Conocer, utilizar e integrar las características avanzadas que ofrecen los procesadores de texto y las hojas de cálculo para el tratamiento de información textual, numérica y gráfica, valorando el medio más idóneo para dicho tratamiento y la posibilidad de su integración.
6. Elaborar y publicar en Internet contenidos *web* estáticos con información textual, numérica y gráfica, haciendo uso del lenguaje HTML.
7. Crear aplicaciones simples utilizando algún lenguaje de programación de alto nivel.

2.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL ÁREA

1. Identificar los componentes de un equipo informático y sus propiedades, cuantificando aquellas que sea posible con las unidades de medida adecuadas.
2. Diseñar presupuestos de equipos informáticos en base a unos requerimientos, considerando la eficiencia de recursos y la relación coste-características de un componente como criterio de diseño.
3. Conocer y saber utilizar apropiadamente las características avanzadas de los procesadores de texto y las hojas de cálculo.
4. Desarrollar contenidos con información textual, numérica y gráfica, mediante técnicas de edición eficientes, así como formatos estándar y accesibles, y valorando la aplicación o aplicaciones necesarias para la elaboración e integración de dichos contenidos.

5. Identificar los elementos de una página web estática y la funcionalidad de las distintas etiquetas propias del lenguaje HTML.
6. Utilizar con corrección el lenguaje HTML para diseñar páginas web estáticas con información textual, imágenes y tablas, empleando hojas de estilos y aplicaciones de diseño web para mejorar la presentación de la información.
7. Diferenciar las características de los distintos tipos de lenguajes de programación, y reconocer las fases de creación de un programa en un lenguaje de alto nivel.
8. Crear programas sencillos con un lenguaje de alto nivel, que incluyan instrucciones de entrada y salida estándar.
9. Describir la evolución de los equipos informáticos, los sistemas operativos y los lenguajes de programación desde la mitad del siglo XX hasta la actualidad.
10. Considerar los aspectos críticos de seguridad de los equipos informáticos y los sistemas operativos,
11. Instalar un sistema operativo a partir de un esquema dado de particiones de discos, configurar su gestor de arranque, y actualizar el sistema operativo.
12. Configurar las opciones y actualizar los controladores de los periféricos de un equipo informático.
13. Reconocer y gestionar adecuadamente la estructura del sistema de archivos del sistema operativo tanto en modo gráfico como mediante comandos, identificando el contenido y funcionalidad de los directorios o carpetas más relevantes, y realizando una gestión eficiente desde el punto de vista de recursos.
14. Administrar los usuarios, permisos y recursos compartidos de un sistema operativo en casos sencillos, tanto en el mismo equipo como entre varios equipos de una red de área local.

3. COMPETENCIAS BÁSICAS

Una competencia básica es la forma en que cualquier persona utiliza sus recursos personales para actuar de manera activa y responsable en la construcción de su proyecto de vida tanto personal como social. Estas competencias básicas deben ser desarrolladas por los alumnos y alumnas al terminar la enseñanza obligatoria. La incorporación de las competencias básicas en el currículo tiene como finalidades:

- Integrar los diferentes aprendizajes, tanto los formales, como los informales y los no formales.
- Integrar los aprendizajes y ponerlos en relación con distintos tipos de contenidos.
- Utilizar los aprendizajes de manera efectiva en diferentes situaciones y contextos.
- Inspirar las decisiones relativas al proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Para que el trabajo de las áreas del currículo contribuya al desarrollo de las competencias básicas debe complementarse con medidas organizativas y funcionales:

- Organización y funcionamiento de los centros.
- Participación del alumnado.
- Normas de régimen interno.
- Uso de determinadas metodologías y recursos didácticos.
- Organización y funcionamiento de la biblioteca escolar.
- La acción tutorial.
- La planificación de actividades extraescolares y complementarias.

La LOE identifica ocho competencias básicas:

1. Competencia en comunicación lingüística
2. Competencia matemática
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico
4. Tratamiento de la información y competencia digital
5. Competencia social y ciudadana
6. Competencia cultural y artística
7. Competencia para aprender a aprender
8. Autonomía personal

Esta materia contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el medio físico mediante el conocimiento del entorno informático y a través del desarrollo de destrezas técnicas para interactuar con este en varios procesos y actividades.

La contribución a la autonomía y la iniciativa personal se presentará por medio de una metodología activa que, como en otros ámbitos de la educación tecnológica, utilice procesos en forma de proyectos que permitan, en la medida en que sea 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 sólo 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 permiten adquirir destrezas sociales básicas desde la interacción y presa 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 el funcionamiento de las sociedades, se colabora desde el análisis y el 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 busca, análisis, selección, resumen y comunicación de información, y en todas las actividades que proponen como finalidad la publicación y la difusión de contenidos.

La contribución a la competencia para aprender a aprender se materializa por medio de estrategias de resolución de problemas donde, después de adquirir los necesarios conocimientos, es imprescindible hacerlos significativos para abordar un proyecto.

Los objetivos y la selección de contenidos de las áreas buscan asegurar el desarrollo de todas ellas.

Los criterios de evaluación sirven de referencia para valorar el progresivo grado de adquisición. Dichos criterios se detallarán en el apartado de evaluación

4. CONTENIDOS

BLOQUE 1: Equipos informáticos.

- ✓ Electrónica digital. Las unidades de medida en los sistemas informáticos.
- ✓ Estructura de un ordenador digital. Unidad central de proceso, memoria y dispositivos de entrada y salida. Interconexión entre elementos.
- ✓ Componentes físicos. Microprocesador. Placa base. Memoria RAM. Discos duros. Dispositivos de almacenamiento secundario. Ratón y teclado. Dispositivos de sonido y vídeo. Dispositivos de red. Impresoras y escáneres. Otros periféricos.
- ✓ Los controladores de los dispositivos. Instalación y actualización.
- ✓ Los conectores del ordenador.
- ✓ Elaboración de presupuestos de equipos informáticos.

BLOQUE 2: Administración de sistemas operativos

- ✓ Instalación del sistema operativo. Particiones del disco duro. Tipos de particiones. Gestor de particiones y discos. Gestor de arranque.
- ✓ Estructura del sistema de archivos. Gestión de archivos.
- ✓ Configurar y personalizar el sistema operativo. Configuración de los periféricos.
- ✓ Cuentas de usuario. Creación, modificación y eliminación. Grupos de usuarios. Permisos.
- ✓ Compartir recursos. Conexión en red. Conexión a Internet.
- ✓ La consola de comandos. Comandos del sistema operativo.
- ✓ Herramientas del sistema operativo. Actualización del sistema operativo.

BLOQUE 3: Ofimática avanzada

- ✓ Procesadores de texto. Buscar y reemplazar. Encabezados y pies de página. Notas a pie de página. Numeración de páginas. Secciones del documento. Tabulaciones. Plantillas y estilos de párrafo en los documentos. Creación automatizada de índices y tablas de contenido. Referencias cruzadas. Combinar correspondencia.
- ✓ Hojas de cálculo. Datos, fórmulas y funciones. Los paquetes de funciones. Referencias absolutas, relativas y mixtas. Buscar objetivos. Gráficos. Filtrados de datos. Formato condicional.

BLOQUE 4: Diseño de páginas web estáticas

- ✓ El lenguaje HTML. Creación de la página, encabezado, título y cuerpo. Saltos de línea. Líneas horizontales. Títulos y párrafos. Escribir texto en negrita, cursiva y subrayado. Insertar imágenes. Modificar los atributos de las imágenes. Listas. Tablas. Hipervínculos. Colores del texto y de la página.

- ✓ Aplicaciones de diseño web. Creación de páginas. Formato de fuente, de párrafo y de página. Hojas de estilos (CSS). Líneas horizontales.
- ✓ Imágenes. Listas. Tablas. Hipervínculos. Marcos. Marquesinas, gráficos animados y otros elementos de visualización. Edición y creación de imágenes.

BLOQUE 5: Introducción a la programación

- ✓ Lenguajes de programación. Lenguajes de bajo nivel y de alto nivel. Lenguajes estructurados y orientados a objetos. Programación orientada a eventos.
- ✓ Fases en la creación de un programa. Análisis y diseño. Implementación y codificación. Compilación. Pruebas.
- ✓ Identificadores, variables y constantes en un lenguaje de programación. Estructura de un programa. Tipos de datos. Comentarios.
- ✓ Instrucciones de entrada y salida estándar. Creación de aplicaciones sencillas.

Los contenidos actitudinales de la asignatura son los siguientes:

- Utilización cuidadosa del sistema informático (tanto *hardware* como *software*)
- Presentación correcta de cualquier documento.
- Tolerancia y generosidad con los compañeros e interés por el trabajo en grupo.
- Interés, actitud positiva, participación y respeto por el material.
- Puntualidad en la entrega de los trabajos.

Los contenidos mínimos de la asignatura son los siguientes:

BLOQUE 1: Equipos informáticos.

- ✓ Electrónica digital. Las unidades de medida en los sistemas informáticos.
- ✓ Estructura de un ordenador digital.
- ✓ Componentes físicos. Ratón y teclado. Otros periféricos.
- ✓ Los conectores del ordenador.

BLOQUE 2: Administración de sistemas operativos

- ✓ Instalación del sistema operativo.
- ✓ Estructura del sistema de archivos. Gestión de archivos.
- ✓ Cuentas de usuario. Creación, modificación y eliminación. Grupos de usuarios. Permisos.
- ✓ Herramientas del sistema operativo. Actualización del sistema operativo.

BLOQUE 3: Ofimática avanzada

- ✓ Procesadores de texto. Buscar y reemplazar. Encabezados y pies de página. Notas a pie de página. Numeración de páginas. Tabulaciones. Combinar correspondencia.
- ✓ Hojas de cálculo. Datos, fórmulas y funciones. Los paquetes de funciones. Referencias absolutas, relativas y mixtas. Gráficos. Filtrados de datos.

BLOQUE 4: Diseño de páginas web estáticas

- ✓ El lenguaje HTML. Creación de la página, encabezado, título y cuerpo. Saltos de línea. Líneas horizontales. Títulos y párrafos. Escribir texto en negrita, cursiva y subrayado. Insertar imágenes. Modificar los atributos de las imágenes. Listas. Tablas. Hipervínculos. Colores del texto y de la página.
- ✓ Creación de páginas. Formato de fuente, de párrafo y de página. Líneas horizontales.
- ✓ Imágenes. Listas. Tablas. Hipervínculos. Marcos. Marquesinas, gráficos animados y otros elementos de visualización. Edición y creación de imágenes.

BLOQUE 5: Introducción a la programación

- ✓ Lenguajes de programación. Lenguajes de bajo nivel y de alto nivel. Lenguajes estructurados y orientados a objetos. Programación orientada a eventos.
- ✓ Fases en la creación de un programa. Análisis y diseño. Implementación y codificación. Compilación. Pruebas.
- ✓ Identificadores, variables y constantes en un lenguaje de programación. Estructura de un programa. Tipos de datos. Comentarios.
- ✓ Instrucciones de entrada y salida estándar. Creación de aplicaciones sencillas.

5. UNIDADES DIDÁCTICAS

5.1 ORGANIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

En cuanto a la organización de las unidades didácticas, se realiza una unidad didáctica por cada bloque temático referido en el anterior apartado que comprende mínimo los contenidos anteriores y en algunas unidades estos se amplían. Dichas unidades son las siguientes.-

- BLOQUE 1: Equipos informáticos.
- BLOQUE 2: Administración de sistemas operativos
- BLOQUE 3: Ofimática avanzada
- BLOQUE 4: Diseño de páginas web estáticas
- BLOQUE 5: Introducción a la programación

5.2 DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

Las unidades didácticas se ajustarán a unas horas

BLOQUE 1: Equipos informáticos.	10 horas
BLOQUE 2: Administración de sistemas operativos	20 horas
BLOQUE 3: Ofimática avanzada	60 horas
BLOQUE 4: Diseño de páginas web estáticas	30 horas
BLOQUE 5: Introducción a la programación	20 horas

Y estas unidades a su vez se ajustaran a las 3 evaluaciones del curso de la siguiente manera.-

1a Evaluación:

Equipos informáticos
Administración de sistemas operativos

2a Evaluación:

Ofimática avanzada
Introducción a la programación

3a Evaluación:

Diseño de páginas web estáticas

6. METODOLOGÍA

6.1 Metodología general y específica del área o materia.

Se expondrán los contenidos mediante explicaciones teóricas y prácticas con la ayuda de la pizarra y el proyector en caso de que sea posible. Al principio del curso predominará el contenido teórico, que se intentará intercalar con elementos prácticos de presentación de los mismos.

Los alumnos deberán tomar apuntes de las explicaciones teóricas y guardarán las prácticas que realicen en los ordenadores del aula en un lápiz de memoria propio del que se deberán hacer responsables.

Las prácticas propuestas cumplirán los requisitos indispensables por conseguir los objetivos propuestos a la asignatura. Los alumnos más avanzados dispondrán de actividades de ampliación más complejas.

6.2 Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje.

El currículo establece un concepto de actividad que se aleja de los comportamientos puntuales, o la repetición de conductas. Por el contrario, destaca la necesidad de que sean funcionales y mantengan relaciones con otras actividades. Unas se “encadenan” con otras, y en ello radica su posibilidad de propiciar aprendizajes significativos.

Al programar se pueden diseñar multitud de actividades, el mayor trabajo radica en seleccionar sólo las más idóneas. Relacionamos algunos criterios:

- El diseño de las actividades debe prever los comportamientos esperados.
- Las actividades deben estar relacionadas entre sí dentro de cada unidad didáctica.
- Se deben prever los recursos, espacios, tiempos, etc., necesarios.
- Las actividades deben estar secuenciadas en base al grado de complejidad de los contenidos que se trabajen en ellas.
- Se deben programar actividades de distinto tipo: individuales, de pequeño grupo y de gran grupo, actividades de iniciación y de desarrollo en función de los objetivos que persigamos.
- Las actividades deben ser lo suficientemente abiertas como para posibilitar a los alumnos que tomen decisiones sobre cómo realizarlas, cuáles eligen, etc.

Las actividades son necesarias para que el alumno consiga el desarrollo de las capacidades programadas. Las actividades a realizar se dividirán en.-

- Actividades de introducción-motivación

Se realizarán en la primera sesión de cada unidad de trabajo e irán dirigidas a promover el interés del alumno.

El aprendizaje requiere esfuerzo, procuraremos que el alumno encuentre atractivo e interesante lo que se le propone. Fomentaremos la motivación acercando las situaciones de aprendizaje a sus inquietudes y necesidades.

Esto obliga a tener en cuenta las ideas preconcebidas o conocimientos sobre los contenidos que se tratarán que el alumno/a pudiera tener.

- Actividades de desarrollo

Permitirán el aprendizaje de nuevos conceptos, afianzará los posibles conocimientos previos que el alumno pudiera tener y los nuevos que haya adquirido, y corregirá las ideas preconcebidas que tuviera equivocadas.

- Actividades de descubrimiento dirigido y tipo comprobativo.-

Donde se plantearán problemas sencillos sobre los contenidos.

- Actividades de consolidación.-

Iremos avanzando gradualmente desde las actividades de descubrimiento hasta las actividades de consolidación, donde el alumno realizará actividades de una dificultad media-alta, de manera que se consoliden los nuevos conocimientos y habilidades adquiridos.

- Actividades de refuerzo y ampliación

Con este tipo de actividades pretendemos dar respuesta a los diferentes ritmos de aprendizaje que presentan los alumnos. Las actividades de refuerzo permitirán que alumnos con un ritmo de aprendizaje menor lleguen a alcanzar las capacidades de la unidad, mientras que las actividades de ampliación permitirán que alumnos con un ritmo de aprendizaje mayor puedan profundizar en los contenidos de la unidad una vez alcanzadas las capacidades

Por lo que de estrategias de enseñanza aprendizaje se refiere, el desarrollo metodológico del curso será, en líneas generales, como a continuación se indica.

- Introducción de la unidad de trabajo, tratando de motivar y despertar curiosidad en el alumno/a por el contenido de la misma.
- Exposición de la unidad de trabajo de que se trate siempre acompañada de abundantes ejemplos y actividades para que el alumno/a comprenda los conceptos expuestos.
- Una vez terminada la exposición de la unidad de trabajo, desarrollo de actividades de consolidación, individuales y/o en pequeños grupos, para que el alumno/a afiance los conceptos vistos en la unidad.
- El contraste de ideas facilita la comprensión de los contenidos (realización de esquemas, ventajas y desventajas de un determinado problema o cuestión, realización de mapas conceptuales, etc.). Para ello los trabajos en grupo, nos permiten gozar de situaciones privilegiadas para este desarrollo.

Los trabajos en grupo nos permitirán habituar al alumno/a al trabajo en equipo, a fomentar la toma de decisiones, a respetar las decisiones del resto de integrantes del grupo, etc. En definitiva trataremos de simular un equipo de trabajo existente en cualquier empresa.

Con la realización de debates en clase se pretende potenciar la expresión oral, la comunicación y la participación activa en el proceso educativo.

7. EVALUACIÓN

7.1 Criterios de evaluación.

Los criterios de evaluación para esta asignatura son los que se exponen a continuación:

- 1-. Identificar los componentes de un equipo informático y sus propiedades, cuantificando aquellas que sea posible con las unidades de medida adecuadas.
- 2-. Diseñar presupuestos de equipos informáticos en base a unos requerimientos, considerando la eficiencia de recursos y la relación coste-características de un componente como criterio de diseño.
- 3-. Instalar un sistema operativo a partir de un esquema dado de particiones de discos, configurar su gestor de arranque, y actualizar el sistema operativo.
- 4-. Configurar las opciones y actualizar los controladores de los periféricos de un equipo informático.
- 5-. Reconocer y gestionar adecuadamente la estructura del sistema de archivos del sistema operativo tanto en modo gráfico como mediante comandos, identificando el contenido y funcionalidad de los directorios o carpetas más relevantes, y realizando una gestión eficiente desde el punto de vista de recursos.
- 6-. Administrar los usuarios, permisos y recursos compartidos de un sistema operativo en casos sencillos, tanto en el mismo equipo como entre varios equipos de una red de área local.
- 7-. Conocer y saber utilizar apropiadamente las características avanzadas de los procesadores de texto y las hojas de cálculo.
- 8-. Desarrollar contenidos con información textual, numérica y gráfica, mediante técnicas de edición eficientes, así como formatos estándar y accesibles, y valorando la aplicación o aplicaciones necesarias para la elaboración e integración de dichos contenidos.
- 9-. Identificar los elementos de una página web estática y la funcionalidad de las distintas etiquetas propias del lenguaje HTML.
- 10-. Utilizar con corrección el lenguaje HTML para diseñar páginas web estáticas con información textual, imágenes y tablas, empleando hojas de estilos y aplicaciones de diseño web para mejorar la presentación de la información.
- 11-. Diferenciar las características de los distintos tipos de lenguajes de programación, y reconocer las fases de creación de un programa en un lenguaje de alto nivel.
- 12-. Crear programas sencillos con un lenguaje de alto nivel, que incluyan instrucciones de entrada y salida estándar.

- 13-. Describir la evolución de los equipos informáticos, los sistemas operativos y los lenguajes de programación desde la mitad del siglo XX hasta la actualidad.
- 14-. Considerar los aspectos críticos de seguridad de los equipos informáticos y los sistemas operativos, y las precauciones a tener en cuenta durante su manipulación.

7.2 Instrumentos de evaluación.

Se llevará a cabo la corrección de los trabajos realizados por los alumnos. Se valorará la presentación, la expresión, la ortografía y la puntualidad en la entrega.

Se realizarán exámenes teóricos y prácticos para los diferentes bloques expuestos. Si el profesor/a lo considera oportuno, podrá sustituir el examen de un bloque por alguna/s práctica/s que permita valorar la adquisición de los conocimientos y destrezas de dicho bloque por parte del alumno.

Se llevará a cabo una observación directa del alumno en clase, valorando los siguientes aspectos:

- Atención, trabajo y participación en clase.
- Respeto hacia el profesor y hacia los compañeros.
- Comportamiento: cumplimiento de las normas del aula.
- Cuidado del material del aula.
- Asistencia y puntualidad

Para superar cada evaluación deberá tener una puntuación positiva en las prácticas, aprobar los exámenes individuales, y mostrar una buena actitud en clase.

7.3 Tipos de evaluación.

- Continúa.- a lo largo de todo el proceso de aprendizaje. Se tendrá en cuenta la evaluación inicial o diagnóstica, la evaluación formativa y la evaluación sumativa.
- Integradora.- no sólo se han de evaluar los contenidos, sino también el resto de componentes que forman parte de la formación del alumnado, como actitudes, destrezas, comportamientos, capacidad de investigación y de iniciativa, etc.
- Individualizadora.- ha de ajustarse a las características personales de cada alumno/a.
- Orientadora.- debe informar al alumnado del grado de evolución conseguido respecto a los objetivos del módulo y la mejor forma de alcanzarlos.

7.4 Criterios de calificación.

Se realizarán pruebas por cada unidad didáctica o grupo de unidades didácticas, que contendrán parte teórica y parte práctica. El profesor puede considerar que la parte práctica queda evaluada con las prácticas que se hayan resuelto en el aula, si éstas han sido suficientes.

Se realizará la media de las pruebas realizadas por unidades didácticas. Quien no obtenga una media **superior o igual a 5** podrá presentarse a un examen final de recuperación por evaluación.

Para que la nota final de cada evaluación sea positiva, el alumno ha de superar positivamente cada uno de los apartados en los que se compone la evaluación, es decir, superar los objetivos tanto conceptuales, como procedimentales y actitudinales.

Se calificará a los alumnos en cada una de las tres sesiones de evaluación establecidas con puntuaciones enteras de 1 a 10. Se consideran positivas las evaluaciones calificadas con una puntuación de 5 o superior. La nota final de la asignatura será la media de la nota obtenida en las tres evaluaciones.

Además se realizará una prueba final en Junio que englobe los conocimientos adquiridos a lo largo de todo el curso. Esta prueba tendrá parte práctica y teórica y será necesario superar las dos partes para aprobar la asignatura. A la prueba final sólo deberán presentarse los alumnos que no hayan sido evaluados positivamente en alguna de las pruebas trimestrales, ni en su primera o en su segunda convocatoria.

La recuperación será un proceso inmediato a cualquier actividad no desarrollada o mal realizada.

La distribución de la calificación será la siguiente:

CONCEPTOS	40%	Referente a los cuestionarios o pruebas realizados sobre las unidades didácticas, las prácticas y las exposiciones en clase.
PROCEDIMIENTOS	40%	Las prácticas realizadas en clase y ejercicios para casa.
ACTITUDES	20%	Objetivos actitudinales conseguidos en la realización de las prácticas en clase, asistencia y comportamiento.

El alumno deberá tener mínimo una nota de 5 en conceptos y procedimientos para poder realizar dichos porcentajes para aprobar la evaluación.

Si la no asistencia a clase no justificada, supera el 20% del total, el alumno perderá el derecho a realizar el examen ordinario y sólo podrá presentarse a la convocatoria extraordinaria de Junio y de Septiembre.

Los alumnos que suspendan la asignatura en junio, deberán presentarse a la convocatoria extraordinaria de septiembre. Por poder aprobar deberán presentar el día del examen el trabajo encomendado en junio y superar positivamente la prueba teórico-práctica correspondiente. Siendo el trabajo requisito indispensable para la realización del examen.

Para aquellos alumnos o alumnas que han promocionado a 2º con evaluación negativa en la asignatura, se realizará un seguimiento de la recuperación de los aprendizajes por parte del profesor que le imparta la asignatura en el curso actual. Los alumnos que superen la asignatura de segundo curso, tendrán también aprobada la de primero.

En el caso de que el alumno/a no esté cursando la asignatura en el curso actual, el alumno deberá presentar 2 trabajos, uno en la primera evaluación y otro en la segunda evaluación preparados por el departamento, en la fecha que se le indique, para aprobar la asignatura pendiente.

Las faltas de asistencia sin justificar bajan nota de actitud. Dos retrasos sin justificar se considerarán como una falta sin justificar.

Si algún alumno copia durante los exámenes, tendrá suspendida la evaluación.

7.5 Actividades de refuerzo y ampliación.

Se dispone de diversidad de actividades de refuerzo y ampliación por unidad didáctica. Con este tipo de actividades pretendemos dar respuesta a los diferentes ritmos de aprendizaje que presentan los alumnos. Las actividades de refuerzo permitirán que alumnos con un ritmo de aprendizaje menor lleguen a alcanzar las capacidades de la unidad, mientras que las actividades de ampliación permitirán que alumnos con un ritmo de aprendizaje mayor puedan profundizar en los contenidos de la unidad una vez alcanzadas las capacidades.

7.6 Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje

La evaluación del proceso de aprendizaje está dirigida a conocer el nivel de competencia alcanzado en el desarrollo de las capacidades, a adaptar la enseñanza a sus necesidades.

Para la evaluación del proceso de aprendizaje, entre otros, los siguientes aspectos:

- La evaluación se realizará tomando como referencia las capacidades y criterios de evaluación establecidos.

- La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere su asistencia regular a las clases y a las actividades.

Para la evaluación del proceso de enseñanza, entre otros, los siguientes aspectos:

¿Qué evaluar?

Por tanto se debe evaluar la programación, la intervención del profesor, los recursos, los espacios y tiempos previstos, la participación de alumnos, los criterios e instrumentos de evaluación aplicados, etc. Pero además, se debe evaluar la coordinación docente, la adecuación de las decisiones del Proyecto curricular de etapa y la coherencia entre los Proyectos curriculares de cada etapa así como con el Proyecto educativo de centro.

¿Cómo evaluar?

En relación a los procedimientos e instrumentos para la evaluación de la enseñanza, utilizaremos los siguientes:

- El contraste de experiencias con otros compañeros del equipo docente o de otros centros.
- La reflexión a partir del análisis comparativo entre resultados esperados y los obtenidos.
- Los cuestionarios contestados por los propios profesores y por los alumnos sobre asuntos que afecten a la marcha general del centro y del módulo. Ejemplo de cuestionario en el Anexo V.

¿Cuándo evaluar?

La intervención educativa debe ser continua y conviene tomar datos a lo largo del proceso para hacer los cambios pertinentes en el momento adecuado. No obstante, dadas las características de los diferentes elementos del proceso y de los documentos en que se plasman, hay momentos especialmente indicados para recoger la información que sirve de base para la evaluación.-

- La evaluación inicial al comienzo de curso para situar tanto el punto de partida del grupo aula como la del equipo docente, así como los recursos materiales y humanos de que dispone el centro.
- Tras la finalización de cada unidad didáctica para tomar decisiones sobre posibles cambios en la propia unidad o siguientes.
- Al final del módulo, los datos tomados permitirán evaluar y tomar decisiones de modificación de las programaciones.

8. MEDIDAS DE ATENCIÓN

No se contempla la posibilidad de la formación de grupos de desdoble y refuerzo o taller. En cuanto a la atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo o con necesidad de compensación educativa en la asignatura, se pondrán en práctica las siguientes medidas:

Medidas preventivas para la detección de necesidades atendiendo a los distintos ritmos de aprendizaje:

- Evaluación inicial.
- Análisis de los trabajos realizados por los alumnos.
- Actividades iniciales sobre meta-aprendizaje: explicación de métodos de trabajo de las unidades didácticas, destrezas básicas para estudiarlas y procedimiento de control sobre el propio aprendizaje.

Medidas ordinarias:

- Actividades de refuerzo que fundamenten futuros aprendizajes significativos y vayan dirigidas a aquellos alumnos que tienen lagunas en aspectos básicos.
- Diversificación curricular y tratamiento para alumnos/as con necesidades educativas especiales: todas estas medidas se reflejarán en el Proyecto Curricular en caso de ser necesarias.

Las posibles adaptaciones curriculares de carácter no significativo se harán basándonos en los contenidos mínimos arriba relacionados. Se atenderá a los alumnos que necesiten este tipo de adaptación a través de:

- Cambios metodológicos.
- Realización de actividades de refuerzo.
- Modificaciones en el tiempo de consecución de los objetivos.
- Prioridad en la consecución de algunos objetivos respecto a otros.
- Adecuaciones en los criterios de evaluación en función de sus dificultades específicas.

Para los alumnos con necesidades educativas especiales, sin embargo, las adaptaciones curriculares serán significativas, por lo que habrá que reducir los contenidos mínimos, eliminando los que creamos necesarios en cada caso, después de haber valorado las capacidades, limitaciones y rendimiento de cada alumno, en colaboración con el Departamento de Orientación.

9. FOMENTO DE LA LECTURA

A fin de que el alumno desarrolle su comprensión lectora, se aplicarán estrategias que le faciliten su consecución:

- Favorecer que los alumnos activen y desarrollen sus conocimientos previos.
- Permitir que el alumno busque por sí solo la información, jerarquice ideas y se oriente dentro de un texto.
- Activar sus conocimientos previos tanto acerca del contenido cuanto de la forma del texto.
- Relacionar la información del texto con sus propias vivencias, con sus conocimientos, con otros textos, etc.
- Jerarquizar la información e integrarla con la de otros textos.
- Reordenar la información en función de su propósito.
- Ayudar a que los alumnos elaboren hipótesis sobre el tema del texto que se va a leer con apoyo de los gráficos o imágenes que aparecen junto a él.
- Realizar preguntas específicas sobre lo leído.
- Formular preguntas abiertas, que no puedan contestarse con un sí o un no.
- Coordinar una discusión acerca de lo leído.

→ Para la enseñanza y el aprendizaje de la lectura vamos a trabajar con:

- Lectura de textos cortos relacionados con el tema y preguntas relacionadas con ellas.
- Lectura de materiales que se dejarán en la plataforma moodle.
- Lectura en voz alta motivadora de materiales de clase con su explicación correspondiente y lectura silenciosa que antecede a la comprensión, estudio y memorización.

→ En cada sesión se dedicarán entre 10-15 minutos a la lectura de textos relacionados con los contenidos de la unidad que se esté tratando, tanto aquellos provistos por los libros y materiales, como los elaborados por los propios alumnos (ejercicios realizados como deberes para casa, actividades de investigación, etc.). Se incrementará el tiempo en función del nivel de progresión de los grupos.

→ Diseño y aplicación de las estrategias de comprensión lectora:

Realizaremos actividades en cada Unidad Didáctica leyendo individualmente para ejercitar la comprensión.

10. UTILIZACIÓN DE LAS T.I.C

Las nuevas tecnologías inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo. Para favorecer su aprendizaje, es importante la presencia en clase de las mismas como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas, etc.

A continuación, indicamos los principales factores a los que contribuye el uso de las TIC en el proceso de enseñanza:

- Aprendizaje a partir de los errores. El "feed back" inmediato a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen.
- Aprendizaje cooperativo. Los instrumentos que proporcionan las TIC (fuentes de información, materiales interactivos, correo electrónico, espacio compartido de disco, foros...) facilitan el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales, el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad.
- Interés y motivación. Los alumnos están muy motivados al utilizar los recursos TIC y la motivación es uno de los motores del aprendizaje.
- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información. El gran volumen de información disponible en CD/DVD y, sobre todo Internet, exige la puesta en práctica de técnicas que ayuden a la localización de la información.
- Mejora de las competencias de expresión y creatividad. Las herramientas que proporcionan las TIC (procesadores de textos, editores gráficos...) facilitan el desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual.

El software y hardware que utilizaremos en el módulo será el siguiente;

- Sistema operativo windows.
- Suite informática Libreoffice con todos sus programas
- Conexión a Internet de los ordenadores del centro.
- Mínimo 30 ordenadores y un servidor para el almacenamiento de los trabajos de los alumnos y seguimiento del profesor.
- Se utilizará la plataforma moodle para la realización de pruebas y entrega de trabajos. Además se dejará materiales en la plataforma para los alumnos
- Utilización del correo electrónico.
- Estos 2 puntos servirán para una ayuda rápida tanto de compañeros como del profesor y el profesor establecerá un seguimiento mayor a los alumnos.

11. RECURSOS DIDÁCTICOS Y ORGANIZATIVOS

El aula dispone de 30 ordenadores conectados en red para el uso de los alumnos, que disponen de conexión permanente a Internet de alta velocidad. Hay un escáner plano y el departamento dispone de proyectores que pueden ser incorporados en el aula para permitir a los alumnos un mejor seguimiento de la exposición de los procedimientos a realizar en los diferentes contenidos prácticos de la asignatura.

Los ordenadores permiten una puesta en marcha con Windows. Se empleará la suite ofimática Libreoffice en los diferentes bloques que lo requieran, así como el navegador web Firefox. Habrá como máximo dos alumnos por ordenador, aunque se procurará que cada alumno tenga su propio ordenador para que su trabajo sea individual.

Se utilizará la plataforma Moodle (Aula Virtual del Centro) para proporcionar los materiales didácticos necesarios para llevar a cabo las prácticas y realizar el seguimiento de su realización.

12. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

No se prevé la realización de actividades extraescolares.