

Informática

2º ESO

Programación didáctica

Curso: 2018/2019

Departamento de Informática

José Antonio Cano

Belén Martínez

Darío Sánchez

May Calle

Índice de contenidos

1. Introducción	3
1.1. Contextualización	3
2. Objetivos	5
2.1. Resultados de aprendizaje	5
2.2. Competencias profesionales, personales y sociales	6
3. Contenidos	9
3.1. Secuenciación y temporización	11
4. Metodología didáctica	13
5. Evaluación	15
5.1. Criterios de evaluación	15
5.2. Criterios de calificación	17
5.3. Actividades de refuerzo y ampliación	18
5.4. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje	18
6. Criterios de recuperación	21
6.1. Alumnos pendientes	21
7. Medidas de atención a la diversidad y alumnos con N.E.E.	22
8. Fomento de la lectura	24
9. Recursos didácticos	25
10. Bibliografía de referencia	26
11. Actividades complementarias y extraescolares	27
12. Enseñanza bilingüe	28

1. Introducción

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.

1.1. 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 55.000 habitantes, donde acuden numerosos alumnos de zonas cercanas con menor población en régimen diurno y vespertino.
- 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.

- Las asignaturas y los módulos de informática llevan 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 facilitarán 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

Objetivos generales de etapa

La materia de informática debe contribuir a que el alumnado desarrolle las siguientes capacidades:

- Comprender el papel de la informática (nuevas tecnologías) en la sociedad actual
- Conocer la evolución de la informática, no sólo sus inicios, sino también sus tendencias futuras
- Utilizar con destreza la terminología informática más habitual.
- Conocer y utilizar los distintos dispositivos que forman parte del puesto de trabajo en el que la tecnología está presente.
- Conocer qué es un sistema operativo. Utilizar un sistema operativo de interfaz gráfica.
- Conocer y utilizar un procesador de textos para la creación y edición de distintos tipos de documentos.
- Asumir responsabilidades y aprender a trabajar en grupo.
- Aprender a planificar y desarrollar tareas de manera organizada y ordenada.
- Adquirir un método de trabajo para dar solución a los problemas.
- Utilizar herramientas propias de las tecnologías de la información para seleccionar, recuperar, transformar, analizar, transmitir, crear y presentar información.
- Resolver problemas propios de la modalidad que estudia el alumnado valiéndose de un ordenador.
- Dominar, sentirse seguro y adquirir las habilidades necesarias en el uso inicial y básico del ordenador.
- Hacer del ordenador una herramienta habitual en su quehacer diario, especialmente en las tareas acordes a su nivel académico:
 - Buscar de información en internet discerniendo aquella información útil.
 - Emplear Internet para el intercambio de información elaborada por el alumno/a con el resto de la sociedad y viceversa.
 - Tome conciencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, valore su existencia, sus aportaciones y sus riesgos.
 - Sea capaz de reconocer las Tecnologías de la Información expresadas en cualquier forma o modo en su entorno cotidiano.
 - Adquirir patrones estructurales de la programación de ordenadores.

2.1. Resultados de aprendizaje

- Analizar la informática como elemento de innovación y en que ámbitos ha modificado sustancialmente nuestra vida.
- Tomar conciencia de la seguridad e higiene, precauciones, riesgos y ergonomía cuando se trabaja con sistemas informáticos.

- Familiarizarse con la Sociedad de la Información y todo lo que ella conlleva.
- Reconocer y discernir los elementos de un Sistema Informático
- En hardware:
 - Tipos de ordenadores, componentes, periféricos.
 - Conocer e identificar tipologías de ordenadores y sus componentes.
 - Uso básico.
- En software:
 - Conocer e identificar los diferentes tipos de Sistemas Operativos.
 - Conceptos, características, terminología y elementos de un Sistema Operativo.
 - Conocer e identificar los diferentes tipos de aplicaciones.
- Aspectos comunes de la interfaz de las aplicaciones.
- Hacer un uso práctico del ordenador. Aprender a usar el ratón, teclado, monitor e impresora.
- Clasificar y conocer los periféricos, instalación y mantenimiento.
- Protección de la información usando los medios que ofrecen los Sistemas Informáticos.
- Utilizar el escritorio y sus elementos, como interfaz de usuario.
- Organizar la información. Usar y crear directorios, subdirectorios, archivos, copiar, mover, borrar archivos y directorios.
- Conocer los conceptos, terminología y funcionamiento.
- Navegar de forma eficiente. Extraer, almacenar, organizar y utilizar la información.
- Configurar parámetros, aspecto y manejo, de navegadores web.
- Buscar información y recursos en Internet. Identificar el objetivo de búsqueda y elección del buscador adecuado para cada caso. Desarrollar capacidades de búsqueda, interpretación, discriminación y valoración de la información obtenida a través de Internet.
- Conocer diversas fuentes de información como bibliotecas, cursos, materiales formativos, prensa, etc.
- Comunicarse a través de correo electrónico.
- Valorar actitudes en Internet.
- Hacer uso de los conceptos, elementos y operaciones de edición.
- Utilizar los elementos de un documento: Encabezado, pie, párrafo, fuentes, formatos.
- Utilizar y hacer uso del formato de un texto.
- Editar textos. Elaborar documentos, almacenarlos e imprimirlos.
- Trabajar con tablas, objetos gráficos.
- Programar aplicaciones sencillas con herramientas destinadas a su didáctica.

2.2. Competencias profesionales, personales y sociales

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 LOMCE identifica las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística (CCLI)
- Competencia en matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)
- Competencia digital (CD)
- Competencia para aprender a aprender (CAA)
- Competencias sociales y cívicas (CSC)
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)
- Conciencia y expresiones culturales (CEC)

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 al SIEE 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 así como de las matemáticas se integra en esta materia de forma principal aportando valor a la CMCT y a la CD. 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. De manera análoga, la materia lleva consigo cierta carga de matemáticas y conocimiento de mediciones que ayudarán al alumnado a desarrollar patrones de de cálculo asociados a estas competencias.

La adquisición de la CSC 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. En dichos entornos sociales virtuales, se desarrollará las CEC, ya que en todo momento se cuidará el uso de terminología en expresiones correctas y respetuosas.

La contribución a la CCLI 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 CAA 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.

3. Contenidos

Tema 1: Sistemas Operativos

- Características de los sistemas operativos.
- Microsoft Windows.
- LliureX
- Mac OS.
- Exploradores de archivos
- Administración de los sistemas operativos.
- Actualización del software.

Tema 2: Comunicaciones en Internet

- Sociedad de la información.
- Navegación en Internet.
- Uso de navegadores web
- Búsqueda en Internet
- Correo electrónico
- Comportamiento en Internet
- Medios de comunicación en Internet
- Mensajería instantánea

Tema 3: Seguridad en el uso de las TIC

- Malware

- Antivirus
- Seguridad en dispositivos móviles
- Marca personal e identidad digital
- Protección de la privacidad
- Seguridad de las contraseñas
- Riesgos asociados al uso de las TIC

Tema 4: Edición de imágenes digitales

- Imágenes digitales
- Obtención y edición de imágenes digitales
- Edición de imágenes con GIMP
- Transformación de imágenes
- Modificación de imágenes
- Retoque fotográfico
- Montaje fotográfico
- Generación y exportación de imágenes

Tema 5: Presentaciones digitales

- Edición de presentaciones digitales
- Diseño y creación de presentaciones
- Diapositivas con texto
- Diapositivas con imágenes

- Diapositivas con dibujos
- Diapositivas con tablas
- Diapositivas con gráficos
- Elementos multimedia e interactivos
- Transiciones y animaciones
- Realizar una presentación

Tema 6: Programación

- Programación con Scratch
- Condiciones
- Variables
- Bucles
- Objetos y disfraces
- Objetos y atributos
- Objetos y métodos
- Comunicación entre objetos
- Multimedia

3.1. Secuenciación y temporización

1 ^a Evaluación	UD 1: Sistemas Operativos UD 2: Comunicaciones en Internet
---------------------------	---

	UD 3: Seguridad en el uso de las TIC
2 ^a Evaluación	UD 4: Edición de imágenes digitales UD 5: Presentaciones digitales
3 ^a Evaluación	UD 6: Programación

4. Metodología didáctica

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.

El alumnado deberá tomar apuntes de las explicaciones teóricas y guardará las prácticas que realicen en los ordenadores del aula en un medio digital del que se deberán hacer responsables.

Las prácticas propuestas cumplirán los requisitos indispensables por conseguir los objetivos propuestos a la asignatura. El alumnado más avanzado dispondrán de actividades de ampliación más complejas.

Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje.

Al programar se pueden diseñar multitud de actividades, el mayor trabajo radica en seleccionar sólo las más idóneas. De la misma manera, se intenta que los contenidos y sus actividades sean lo más relacionadas posible entre unidad y unidad, para que el alumno pueda percibir un trabajo continuo.

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 al alumnado que tomen decisiones sobre cómo realizarlas, cuáles eligen, etc.
- Las actividades son necesarias para que el alumnado consiga el desarrollo de las capacidades programadas.

Actividades de introducción-motivación

- Se realizarán en la primera sesión de cada unidad de trabajo e irán dirigidas a promover el interés del alumnado.
- El aprendizaje requiere esfuerzo, procuraremos que el alumnado 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 alumnado 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 alumnado realizará actividades de una dificultad media-alta, de manera que se consoliden los nuevos conocimientos y habilidades adquiridos.

Estrategias de enseñanza aprendizaje

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.

5. Evaluación

Se llevarán a cabo los siguientes **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.

Emplearemos los siguientes **instrumentos de evaluación**:

- Se llevará a cabo la corrección de los trabajos realizados por el alumnado. Se valorará la presentación, la expresión, la ortografía y la puntualidad en la entrega.
- Se realizarán exámenes teóricos y prácticos para las diferentes unidades expuestas. Si el profesor/a lo considera oportuno, podrá sustituir el examen de una unidad por alguna/s práctica/s que permita valorar la adquisición de los conocimientos y destrezas de dicha unidad por parte del alumnado.
- Se llevará a cabo una observación directa del alumnado en clase, valorando los siguientes aspectos:
 - Atención, trabajo y participación en clase
 - Respeto hacia el profesor y hacia los compañeros
 - 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.

5.1. Criterios de evaluación

Tema 1: Sistemas Operativos

- Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional.
- Conoce y utiliza el escritorio y sus elementos.
- Configura el sistema operativo, conoce sus utilidades y organiza la información.
- Define, conoce, instala, desinstala y configura periféricos.

Tema 2: Comunicaciones en Internet

- Publica información analizada y sintetizada sobre un tema específico y reflexiones personales en un blog, insertando entradas de texto con elementos gráficos y con objetos incrustados de servicios del web.
- Publica, en un diario de aprendizaje diseñado mediante un blog, reflexiones sobre el que se sabe y el que se desconoce sobre una tarea a desarrollar, sobre el que se requiere y sobre las distintas estrategias posibles para afrontarla, así como sobre el propio proceso de elaboración y la evaluación de los nuevos conocimientos adquiridos al acabar.
- Participa en foros de consulta, planteando y resolviendo cuestiones elaboradas con hábitos y conductas adecuadas en contenido y forma.
- Debate analizando, confrontando y discutiendo argumentos en foros de debate, mediante el establecimiento de una comunicación constructiva, la apreciación de la diversidad de valores y el respeto a las diferencias

Tema 3: Seguridad en el uso de las TIC

- Describe los riesgos y las amenazas en el uso de las TIC, explicando como puede verse afectada la identidad digital y la privacidad de los datos personales, y mostrando respecto a la intimidad de los otros
- Describe varias estrategias de seguridad y de protección de la identidad digital, como las políticas de gestión de contraseñas seguras, y de seguridad y de protección de los datos personales, como el uso del antivirus

en distintas situaciones cotidianas.

Tema 4: Edición de imágenes digitales

- Crea distintos tipos de imágenes, usando aplicaciones informáticas que permiten varias operaciones como la transformación digital, la realización de dibujos, la integración de textos, el trabajo con capas, el tratamiento del color o la aplicación de filtros y efectos, así como su exportación a varios formatos, para la realización de tareas en contextos personales, académicos, sociales o profesionales.
- Crea distintos tipos de imágenes utilizando técnicas y recursos digitales para expresar y comunicar ideas, experiencias y emociones propias en la realización de tareas en contextos personales, académicos, sociales o profesionales.

Tema 5: Presentaciones digitales

- Planifica el proceso de creación de presentaciones multimedia, individualmente o de manera cooperativa, mediante el establecimiento del objetivo que se persigue, así como el plan de acción para conseguirlo, la supervisión y la evaluación del proceso de elaboración y la gestión del propio aprendizaje.
- Crea presentaciones individualmente o de manera cooperativa para la exposición oral, utilizando varias estrategias, como el contraste de la información seleccionada, la citación de las fuentes, la concreción de la información esencial en las diapositivas, el trabajo con mesas y con elementos multimedia, la aplicación de efectos sobre los objetos y las diapositivas y la atención de la estética de la presentación
- Adapta el mensaje de las presentaciones a la temática y a la audiencia, utilizando diferentes estrategias de organización de la

información, como su relación con cada diapositiva a través de las notas del orador, y de gestión del aprendizaje, como el uso de varias estrategias de comunicación durante la exposición oral

Tema 6: Programación

- Crea aplicaciones sencillas, como por ejemplo animaciones o videojuegos, utilizando un entorno para el aprendizaje de la programación.
- Planifica el proceso de creación de aplicaciones mediante el establecimiento del objetivo que se persigue, así como el plan de acción para conseguirlo, la supervisión y la evaluación del proceso de elaboración y la gestión del propio aprendizaje.

5.2. Criterios de calificación

La calificación final de cada evaluación se calculará de la siguiente manera:

- 50%: Adquisición de conocimientos (exámenes)
- 40%: Procedimientos (Prácticas diarias en clase)
- 10%: Actitud (Comportamiento, participación,...)

El alumnado deberá tener mínimo una nota de 5 en conocimientos y procedimientos para poder realizar dichos porcentajes para aprobar la evaluación, en caso contrario la calificación de la evaluación será como máximo un 4.

Los alumnos que copien trabajos o exámenes de otros compañeros, tendrán automáticamente un 0 en dicha prueba con todo lo que ello supone.

La recuperación de cualquier sección (examen, trabajo, ...) por motivo de no superación de la prueba o de copia, se realizará a final de curso. Para ello, se publicará la fecha en la cual se recuperarán las pruebas presenciales (exámenes), así como la de las pruebas no presenciales (trabajos o prácticas).

En la calificación tanto de las prácticas de clase como de los exámenes teóricos y prácticos, se valorará la expresión escrita del alumnado, de manera que los errores ortográficos, gramaticales o de expresión, influirán en la nota de la actividad en cuestión. Las sanciones en esta sección son las siguientes:

Sanción de -0,10 puntos por error gráfico (cuatro tildes = 1 falta) hasta un máximo de penalización de 2,5 puntos.

Para recuperar la reducción de nota debida por esta sección, el profesor establecerá un criterio,

bien sea por un trabajo a realizar en casa, o durante las clases, para poder obtener la nota correspondiente.

Se tendrá en cuenta la educación en valores, donde los alumnos/as:

- Respeten a los compañeros y al profesor.
- No discriminen a ningún compañero por su sexo, nacionalidad, aspecto físico, etc.
- Empleen un lenguaje no sexista.
- Sean responsables y cuiden el material del aula.

Las sanciones a tal efecto vendrán reflejadas en la sección de actitud en criterios de evaluación.

Para superar la asignatura, el alumnado deberá aprobar las tres evaluaciones.

La nota final se obtiene de la media ponderada de las notas de las unidades, debiendo tener en todas ellas una calificación mínima de 3, si en alguna de las unidades el alumno obtiene una calificación inferior a 3, dicha unidad deberá ser recuperada mediante la realización de un examen.

Los alumnos/as que suspendan la asignatura en la convocatoria ordinaria, deberán presentarse a la prueba de la convocatoria extraordinaria. Por poder aprobar deberán superar positivamente la prueba teórico-práctica correspondiente. Las baremaciones de estas pruebas con respecto a la nota final, se ajustarán a los porcentajes dichos anteriormente.

Para aquellos alumnos o alumnas que han promocionado al siguiente con evaluación negativa en la asignatura, o que tienen la asignatura suspendida de años anteriores, se les encomendará un trabajo que deberán entregar en el periodo que el departamento estipule dentro del periodo de evaluación de asignaturas pendiente que el centro tenga en la normativa. El departamento destinará a un profesor que esté impartiendo este nivel en el presente año y se encargará de cercionarse de la autenticidad de dicho trabajo. Esta será la prueba que evaluará si el alumno/a recupera o no la asignatura de este nivel.

5.3. Actividades de refuerzo y ampliación

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

5.4. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje

La evaluación de la práctica docente así como del proceso educativo resulta fundamental. Para ello, hay que tener en cuenta los siguientes aspectos

- Organización y coordinación del equipo. Es necesario un claro grado de definición en cuanto a roles y responsabilidades. Es decir quién va a evaluar cada uno de los aspectos del proceso de enseñanza aprendizaje.
- Planificación de las tareas. A través de esta programación se intenta no dar lugar a la improvisación y establecer claramente los objetivos que se persiguen y los medios y tiempos necesarios para conseguirlos
- Participación. Es imprescindible un buen ambiente de trabajo y participación. Un clima de consenso y aprobación de acuerdos en que todos los miembros estén implicados. (profesores, padres y alumnos).

Algunos de los procedimientos e instrumentos existentes para evaluar dichos aspectos pueden ser los siguientes:

- Cuestionarios a los alumnos acerca de lo aprendido en la asignatura
- Entrevista con alumnos para ver que dificultades encuentran el proceso de enseñanza/aprendizaje
- Debates en clase
- Entrevistas y reuniones con padres, madres y tutores
- Reuniones con los otros docentes del area para compartir impresiones
- Resultados académicos de los alumnos para contrastarlos con los esperados
- Evaluaciones diagnosticas e individualizadas

Por supuesto, tal y como se ha mencionado, se ha de tomar los propios resultados académicos como indicadores de la calidad de la docencia. Ahondando un poco más, hemos de ser capaces de ver que si en alguna sección de nuestras unidades la mayoría de los alumnos no son capaces de superarla, es necesaria una evaluación que pueda determinar donde se ha encontrado el problema fundamental, para poder mejorar esa faceta en cursos posteriores.

Por lo tanto, en cualquier momento del curso, si nos encontramos con alguna dificultad no contemplada, o los resultados académicos del alumnado en ese momento no están dentro de unos parámetros razonables, hemos de ponernos en contacto con el jefe de departamento y/o con los otros profesores/as de la materia, así como los tutores pertinentes para poder gestionar la situación en beneficio del profesorado y del alumnado.

Indicadores de logro

Hemos de ser capaces de hacer un ejercicio de reflexión y autocrítica lo más objetiva posible, asumiendo que a lo largo del curso no hemos cuidado debidamente ciertos aspectos. La finalidad al fin y al cabo, de manera personal, es mejorar como docente. Es por ello que se pueden establecer una serie de preguntas y reflexiones que podemos hacernos en cualquier momento, y sobre todo al final de un trimestre y el ciclo, que pueden ser:

- En cuanto a los materiales que se han utilizado: permiten su manipulación, son

accesibles para los alumnos, son atractivos, son suficientes, son usables para el alumnado con NEE?

- En cuanto a la adecuación de la planificación: ha sido apropiado el número y duración de las actividades, el nivel de dificultad?
- Estudiando al alumnado, tenían interés, la significatividad para el proceso de aprendizaje basadas en los intereses de los alumnos ha sido buena, los objetivos han estado bien definidos, han habido propuestas de aprendizaje colaborativo?
- En cuanto a la motivación del alumnado, debemos reconocer si hemos sido capaces de despertar su curiosidad, de crear el conflicto cognitivo para despertar su curiosidad, si les ofrecemos la ayuda adecuada para hacerles progresar en el desarrollo de sus esquemas cognitivos, si hemos hecho que todos participen activamente, y sobre todo, si han conseguido su nivel máximo de desarrollo.
- Hemos de evaluar si hemos tenido en cuenta la participación de las familias y sus limitaciones, si las medidas de atención a la diversidad necesarias se han atendido, si se podría haber enfocado la unidad de otra manera, si se ha incluido los temas transversales, actividades de carácter interdisciplinar, ...
- Hemos creado climas de mejorar como ciudadanos de forma cívica y democrática?

En esencia, el mayor índice de logro es evaluar si el alumnado ha terminado el curso con evolución académica, cívica y empática con los compañeros/as positiva.

6. Criterios de recuperación

Los alumnos/as que suspendan la asignatura en la convocatoria ordinaria, deberán presentarse a la prueba de la convocatoria extraordinaria. Por poder aprobar deberán superar positivamente la prueba teórico-práctica correspondiente. Las baremaciones de estas pruebas con respecto a la nota final, se ajustarán a los porcentajes dichos anteriormente.

6.1. Alumnos pendientes

Para aquellos alumnos o alumnas que han promocionado al siguiente curso con evaluación negativa en la asignatura, o que tienen la asignatura suspendida de años anteriores, se les encomendará un trabajo que deberán entregar en el periodo que el departamento estipule dentro del periodo de evaluación de asignaturas pendiente que el centro tenga en la normativa. El departamento destinará a un profesor que esté impartiendo este nivel en el presente año y se encargará de cercionarse de la autenticidad de dicho trabajo. Está será la prueba que evaluará si el alumno/a recupera o no la asignatura de este nivel.

7. Medidas de atención a la diversidad y alumnos con N.E.E.

Introducción y objetivos

Esta etapa educativa debe atender las necesidades educativas de los alumnos y alumnas, tanto de los que requieren un refuerzo porque presentan ciertas dificultades en el aprendizaje como de aquellos cuyo nivel esté por encima del habitual.

Escalonar el acceso al conocimiento y graduar los aprendizajes constituye un medio para lograr responder a la diversidad del alumnado, de manera que se puedan valorar progresos parciales. Representa también un factor importante el hecho de que los alumnos y alumnas sepan qué es lo que se espera de ellos.

De los objetivos generales del módulo, se tendrá en cuenta que, la adquisición de las capacidades presentará diversos grados, en función de esta diversidad del alumnado.

Por último será el profesor o profesora el que adopte la decisión de que objetivos, contenidos, metodología, actividades, instrumentos y criterios de evaluación adaptará según las características del alumnado de los grupos que imparta.

Metodología

La atención a la diversidad es uno de los elementos fundamentales a la hora del ejercicio de la actividad educativa, pues se trata de personalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, adecuándolo a las necesidades y al ritmo de trabajo y desarrollo del alumnado.

Se pueden ofrecer vías para la atención a la particular evolución de los alumnos y alumnas, tanto proponiendo una variada escala de dificultad en sus planteamientos y actividades como manteniendo el ejercicio reforzado de las habilidades básicas. La atención a la diversidad se podrá contemplar de la siguiente forma:

- Desarrollando **cuestiones de diagnóstico previo**, al inicio de cada unidad didáctica, para detectar el nivel de conocimientos y de motivación del alumnado que permita valorar al profesor el punto de partida y las estrategias que se van a seguir. Conocer el nivel del que partimos nos permitirá saber qué alumnos y alumnas requieren unos conocimientos previos antes de comenzar la unidad, de modo que puedan abarcarla sin dificultades. Asimismo, sabremos qué alumnos y alumnas han trabajado antes ciertos aspectos del contenido para poder emplear adecuadamente los criterios y actividades de ampliación, de manera que el aprendizaje pueda seguir adelante.
- Incluyendo **actividades de diferente grado de dificultad**, bien sean de contenidos mínimos, de ampliación o de refuerzo o profundización, permitiendo que el profesor seleccione las más oportunas atendiendo a las capacidades y al interés de los alumnos

y alumnas.

- Ofreciendo **textos de refuerzo o de ampliación** que constituyan un complemento más en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Programando **actividades de refuerzo** cuando sea considerado necesario para un seguimiento más personalizado.

8. 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 como 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 habilitarán en la plataforma moodle del centro educativo.
- Lectura en voz alta motivadora de materiales de clase con su explicación correspondiente.
- Lectura silenciosa que antecede a la comprensión, estudio y memorización.
- Lectura de periódicos y comentarios en clase de informaciones relacionadas con la materia.

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:

- Se realizarán actividades en cada unidad didáctica leyendo individualmente para ejercitar la comprensión.

9. Recursos didácticos

El material necesario para impartir este módulo es cuantioso. Por un lado se dispone de un aula específica de informática con al menos 20 ordenadores conectados en red y un servidor, que permitirán la realización de prácticas sobre los sistemas operativos de las familias Microsoft y Linux. En el aula hay también pizarra de plástico, para evitar el polvo de tiza. Se contará, así mismo, con un proyector conectado al ordenador del profesor, lo que ayudará a las exposiciones y a la ejemplificación directa sobre el ordenador cuando sea necesario.

Por otro lado, se debe disponer de acceso a Internet desde cualquier ordenador para las numerosas prácticas que lo requieren. Incluso se deberá disponer de espacio Web.

10. Bibliografía de referencia

- Libro: Informática 2º ESO Libro del alumno, Editorial: ANAYA, ISBN: 978-84-698-1547-2
- Material proporcionado por el departamento en la plataforma Moodle.

11. Actividades complementarias y extraescolares

Se fomentará entre el alumnado la labor de investigación personal sobre los diferentes temas tratados a lo largo del curso y la realización de actividades complementarias que permitan conocer casos reales de implantación de los diversos aspectos abordados en el módulo.

Además, se propondrán visitas a exposiciones, organismos o empresas del entorno en los que los alumnos puedan observar en la práctica los aspectos teóricos vistos. En todo caso, estas visitas dependerán de las posibilidades que se vayan descubriendo en el entorno y de cómo se vaya desarrollando el módulo a lo largo del curso.

También se asistirá a diversas charlas y exposiciones realizadas por expertos en el propio centro.

12. Enseñanza bilingüe

La enseñanza bilingüe no se aplica a esta asignatura el presente curso académico.