

PROGRAMACIÓN
INFORMÁTICA DE CUARTO DE E.S.O.

ÍNDICE

Programación Tecnología de 4º de E.S.O.

1. Objetivos	
1.1. Objetivos generales de la etapa de Secundaria	1
1.2. Objetivos generales del Área de Tecnología en la etapa de Secundaria	1
2. Contenidos y temporalización.....	3
2.1. Contenidos para tercero de ESO.....	3
2.2. Secuenciación de unidades didácticas y proyectos a realizar	4
2.4. Contenidos mínimos.....	5
3. Metodología didáctica.....	7
4. Criterios de evaluación	8
5. Procedimientos de evaluación	10
5.1 Pruebas escritas.....	10
5.2. Actividades propuestas a realizar por los alumnos.....	10
5.3. Actitudes	10
6. Procedimientos e instrumentos de evaluación y criterios de calificación.....	11
7. Sistema de recuperación de evaluaciones pendientes.....	12
8. Procedimientos y actividades de recuperación para los alumnos con materias pendientes de cursos anteriores	12
9. Prueba extraordinaria de septiembre	12
10. Medidas ordinarias de Atención a la Diversidad.....	12
11. Materiales, textos y recursos didácticos	14
12. Adaptaciones curriculares para los alumnos con necesidades educativas específicas y para los que presenten dificultades de aprendizaje.....	14
13. Actividades complementarias y extraescolares	15
14. Desarrollo de las competencias básicas	15
15. Participación en jornadas y concursos científico-tecnológicos	16
16. Actividades de fomento de la lectura.....	16
17. Procedimientos y actividades de evaluación para los alumnos con materias pendientes de cursos anteriores.....	16
18. Procedimientos y actividades de evaluación para los alumnos que pierdan la evaluación continúa.....	16

1. OBJETIVOS

1. 1. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA DE SECUNDARIA

El Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria establece que la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

1.2. OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA DE INFORMÁTICA EN LA ETAPA DE SECUNDARIA

El DECRETO 23/2007, de 10 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid que el currículo de la enseñanza de la Informática en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Aplicar técnicas básicas de mantenimiento y mejora del funcionamiento de un ordenador, de forma independiente o en red, valorando la repercusión que tiene sobre uno mismo y sobre los demás la actuación ante los recursos informáticos.
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. 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 es multimedia como finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa.
7. 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.
8. Conocer y valorar el sentido y la repercusión social de las diversas alternativas existentes para compartir los contenidos publicados en la web y aplicarlos cuanto se difundan las producciones propias.
9. Almacenar y proteger la información mediante conversores, cortafuegos, antivirus y filtros, y con procedimientos de encriptación y firma electrónica. Comprender la importancia de reforzar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet.
10. Conocer y utilizar los paquetes de aplicaciones en red, los sistemas de almacenamiento remotos y os posibles sistemas operativos en Internet que faciliten su movilidad y la independencia de un equipamiento localizado espacialmente.

2. CONTENIDOS

El DECRETO 23/2007, de 10 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid que el currículo de Informática para cuarto curso de la ESO serán:

2.1. CONTENIDOS PARA CUARTO DE ESO

Bloque 1. Sistemas operativos y seguridad

- Principales funciones del sistema operativo. Interfaz gráfico de usuario e intérprete de comandos . Manejo y utilidades principales.
- Estructuras física y lógica del almacenamiento. Tipos de ficheros. Organización y administración de ficheros.
- Creación de redes locales: configuración de dispositivos físicos para la interconexión de equipos informáticos.
- Creación de grupos de usuarios, adjudicación de permisos, y puesta a disposición de contenidos y recurso para su uso en redes locales bajo diferentes sistemas operativos.
- Seguridad en Internet: *malware*, virus y *crackers*. El correo masivo y la protección frente a diferentes tipos de *malware*. Medidas de seguridad en software y hardware. Cortafuegos. Valoración de la importancia de la adopción de medidas de seguridad activa y pasiva.
- Conexiones inalámbricas e intercambios de información entre dispositivos móviles

Bloque 2. Multimedia.

- 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. Gráficos rasterizados y vectoriales.
- Procedimientos de diseño. Elementos, trazados y figuras geométricas fundamentales. El color. La edición. Recursos informáticos para la producción artística. Maquetación electrónica. Salida a diferentes soportes. Arte final.
- Captura de sonido y video a partir de diferentes fuentes. Formatos básicos y compresión. Edición y montaje de audio y video para la creación de contenidos multimedia. Elaboración y grabación en soporte físico. Edición de menús.
- Aplicaciones interactivas. Botones de acción y líneas temporales.

Bloque 3. Publicación y difusión de contenidos.

- Diseño de presentaciones. Elaboración de la información: esquemas y notas. Formalización: plantillas y estilos. Incorporación de elementos multimedia y animaciones. Botones de acción e interactividad
- Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos estructuras hipertextuales.
- Creación y publicación en la web. Estándares de publicación. Nociones básicas de html. Editores. Administración y publicación. Editores y herramientas de administración integradas par aun sitio web
- Integración de elementos multimedia e interactivos. *Streaming*.
- Accesibilidad de la información. W3C, WAI y WCAG

Bloque 4. Internet y redes sociales virtuales

- Historia y fundamentos técnicos de la red Internet. Integración de redes de comunicaciones.
- La información y la comunicación como fuertes de compresión y transformación del entorno social: comunidades virtuales y globalización. *Chatrooms*, foros, weblog o blog, wikis, BSCW.
- Actitud positiva hacia las innovaciones en el ámbito de las tecnología de la información y la comunicación y hacía su aplicación para satisfacer necesidades personales y grupales.
- Acceso a servicios de administración electrónica y comercio electrónico: los intercambios económicos y la seguridad. La ingeniería social y la seguridad: estrategias para el reconocimiento del fraude, desarrollo de actitudes de protección activa ante los intentos de fraude. Encriptación, clave pública y privada. Certificados digitales.
- Las redes de intercambio como fuente de recurso multimedia. Derecho de autor, copyright y licencias libres. Situación actual.
- Acceso a recursos y plataforma 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 usos y distribución
- 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 a programas e información: descarga e intercambio, lad redes P2P y otras alternativas para el intercambio de documentos. Fundamentaos técnicos.
- Redes cooperativas de informática distribuida. Fundamentos técnicos. Ejemplos y aplicaciones.

2.2. SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS

Primera evaluación

Bloque 1. Sistemas operativos y seguridad

Segunda evaluación

Bloque 2. Multimedia.

Bloque 3. Publicación y difusión de contenidos.

Tercera evaluación

Bloque 4. Internet y redes sociales virtuales

2.4. CONTENIDOS MÍNIMOS

Bloque 1. Sistemas operativos y seguridad

- Principales funciones del sistema operativo. Interfaz gráfico de usuario e intérprete de comandos. Manejo y utilidades principales.
- Estructuras física y lógica del almacenamiento. Tipos de ficheros. Organización y administración de ficheros.
- Creación de redes locales: configuración de dispositivos físicos para la interconexión de equipos informáticos.
- Creación de grupos de usuarios, adjudicación de permisos, y puesta a disposición de contenidos y recurso para su uso en redes locales bajo diferentes sistemas operativos.
- Seguridad en Internet: *malware*, virus y *crackers*. El correo masivo y la protección frente a diferentes tipos de *malware*. Medidas de seguridad en software y hardware. Cortafuegos. Valoración de la importancia de la adopción de medidas de seguridad activa y pasiva.
- Conexiones inalámbricas e intercambios de información entre dispositivos móviles

Bloque 2. Multimedia.

- 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. Gráficos rasterizados y vectoriales.
- Procedimientos de diseño. Elementos, trazados y figuras geométricas

fundamentales. El color. La edición. Recursos informáticos para la producción artística. Maquetación electrónica. Salida a diferentes soportes. Arte final.

- Captura de sonido y video a partir de diferentes fuentes. Formatos básicos y compresión. Edición y montaje de audio y video para la creación de contenidos multimedia. Elaboración y grabación en soporte físico. Edición de menús.
- Aplicaciones interactivas. Botones de acción y líneas temporales.

Bloque 3. Publicación y difusión de contenidos.

- Diseño de presentaciones. Elaboración de la información: esquemas y notas. Formalización: plantillas y estilos. Incorporación de elementos multimedia y animaciones. Botones de acción e interactividad
- Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos estructuras hipertextuales.
- Creación y publicación en la web. Estándares de publicación. Administración y publicación. Editores y herramientas de administración integradas par aun sitio web

Bloque 4. Internet y redes sociales virtuales

- Historia y fundamentos técnicos de la red Internet. Integración de redes de comunicaciones.
- La información y la comunicación como fuertes de compresión y transformación del entorno social: comunidades virtuales y globalización. *Chatrooms*, foros, weblog o blog, wikis, BSCW.
- Actitud positiva hacia las innovaciones en el ámbito de la tecnología de la información y la comunicación y hacía su aplicación para satisfacer necesidades personales y grupales.
- Acceso a servicios de administración electrónica y comercio electrónico: los intercambios económicos y la seguridad. La ingeniería social y la seguridad: estrategias para el reconocimiento del fraude, desarrollo de actitudes de protección activa ante los intentos de fraude. Encriptación, clave pública y privada. Certificados digitales.
- Las redes de intercambio como fuente de recurso multimedia. Derecho de autor, copyright y licencias libres. Situación actual.
- Acceso a recursos y plataforma 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 usos y distribución
- 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
- Redes cooperativas de informática distribuida. Fundamentos técnicos. Ejemplos y aplicaciones.

3. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Según Decreto, se plantea la necesidad de una actividad metodológica que se apoye en tres principios. Por un lado, se hace imprescindible la adquisición de los conocimientos técnicos y científicos necesarios para la comprensión y el desarrollo de la actividad tecnológica. En segundo lugar, estos conocimientos adquieren su lugar, si se aplican al análisis de los objetos tecnológicos existentes y a su posible manipulación y transformación, sin olvidar que este análisis se debe enmarcar trascendiendo al propio objeto e integrándolo en el ámbito social y cultural de la época en que se produce. En tercer lugar, la posibilidad de emular procesos de resolución de problemas a través de una metodología de proyectos se convierte en remate de este proceso de aprendizaje y adquiere su dimensión completa apoyado en las dos actividades precedentes. Además esta última actividad requiere que los alumnos trabajen en equipo, y permite que desarrollen las cualidades necesarias para un futuro trabajo profesional dentro de un grupo.

Será el profesor quien desde la programación de aula dará forma a los contenidos y objetivos propuestos en el currículo, apoyándose en los siguientes puntos metodológicos:

- ◆ Ha de promover actividades constructivistas, en las que el alumno establezca de forma clara la relación entre sus conocimientos previos y los nuevos. El profesor podrá realizar una **“Prueba de Evaluación Inicial”**, la cual será presentada a los alumnos/as con el objetivo claro de llevar a cabo un sondeo global y no como un examen de tipo calificadorio, de esta forma se tendrá una visión conjunta del nivel de desarrollo del alumnado.
- ◆ La agrupación de los alumnos en el aula de informática dependerá del número disponible de ordenadores en la misma. Lo ideal sería un alumno a lo sumo dos por ordenador.
- ◆ Al inicio del curso, serán entregadas a los alumnos/as las **“Normas de uso del aula de Informática”**. En las que se deja claro el comportamiento adecuado del alumno/a para trabajar en el taller y en el aula de informática, y las medidas que podrá tomar el profesor, en el caso de que el comportamiento no sea el adecuado.
- ◆ Los contenidos tratados de una forma teórica, serán reflejados en el aula de informática.
- ◆ Se desarrollarán, a decisión del profesor encargado del grupo y según las unidades didácticas, diversos trabajos de investigación bibliográfica.
- ◆ Las actividades realizadas en clase, deberán realizarse en un **cuaderno del alumno/a**, al que el profesor podrá tener acceso en el momento que lo crea oportuno para su evaluación.
- ◆ Cuestiones, en las que se pregunta sobre temas que aparecen tratados en el texto o en las que el alumno investiga en su entorno o busca la información necesaria para contestar a lo que se le pregunta.
Prácticas, en las que los alumnos deben llevar a cabo en el aula de informática.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se seguirán los establecidos por el DECRETO 23/2007, de 10 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de Informática en la Educación Secundaria Obligatoria:

1. Instalar y configurar los equipos y dispositivos que configuran una red informática.
2. Instalar y configurar aplicaciones y desarrollar técnicas que permiten asegurar sistemas informáticos interconectados.
3. Interconectar dispositivos móviles e inalámbricos o cableados para intercambiar información y datos.
4. Obtener imágenes fotográficas, aplicar técnicas de edición digital a las mismas y diferenciarlas de las imágenes generadas por ordenador.
5. Elaborar imágenes vectoriales y combinarlas con imágenes rasterizadas en la producción del arte final.
6. Capturar, editar y montar fragmentos de video con audio y grabarlos en soportes físico.
7. Diseñar y elaborar presentaciones destinadas a apoyar el discurso verbal en la exposición de ideas y proyectos, e incluso a emular aplicaciones interactivas.
8. Desarrollar contenidos para la red aplicando estándares de accesibilidad en la publicación de la información.
9. Publicar contenidos y gestionar un sitio web constituido por varias páginas enlazadas.
10. Participar activamente en redes sociales virtuales como emisores y receptores de información e iniciativas comunes, adquiriendo las nociones de funcionamiento de blogs, wikis, y herramientas BSCW.
11. Conocer las herramientas habituales que garantizan la privacidad y seguridad en la red, su funcionamiento y limitaciones.
12. Identificar los modelos de distribución de software y contenidos y adoptar actitudes coherentes con los mismos
13. Conocer los fundamentos de las redes cooperativas y comprobar el funcionamiento de alguno de los proyectos en curso

5. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

El Departamento considera como contenidos mínimos exigibles los citados en los criterios de evaluación dictados por decreto, los criterios de evaluación de cada unidad didáctica programada, los referentes a los proyectos de taller y trabajos realizados en el aula de informática.

Los conceptos, procedimientos y actitudes se valoran de acuerdo a los siguientes criterios de calificación.

5.1 PRUEBAS ESCRITAS

Se valoran los siguientes aspectos:

- ⇒ Conocimiento de los contenidos mínimos.
- ⇒ Capacidad de comprensión, expresión y razonamiento lógico.
- ⇒ Correcta ortografía y presentación.
- ⇒ No se valoran respuestas que no se ajusten a las preguntas.
- ⇒ Utilización de un lenguaje científico-tecnológico adecuado.

Las pruebas escritas constarán de un número de preguntas variables. La suma de las puntuaciones será de 10 (Sobresaliente), considerándose el 5 como aprobado (suficiente).

Estas pruebas estarán constituidas por preguntas de test, preguntas cortas y problemas. Siendo el profesor el que decidirá la forma más adecuada según la unidad didáctica desarrollada.

5.2. ACTIVIDADES PROPUESTAS A REALIZAR POR LOS ALUMNOS

⇒ Actividades del Aula de Informática : se valora

- Asistencia obligatoria
- La realización del trabajo informático
- Presentación de los trabajos a realizar en el aula de informática.
- El trabajar adecuadamente en equipo.
- Comportamiento correcto.
- Orden y cuidado con el material informático.

⇒ Actividades de clase: se valora

- Revisión periódica del cuaderno de clase
- Deben aparecer todas las actividades realizadas, con correcta presentación.
- La conservación del cuaderno y de otros documentos proporcionados por el profesor en correcto estado.

⇒ Trabajos de investigación bibliográfica: se valora

- Contenido y estructuración
- Elementos que utiliza: vocabulario específico, expresión y redacción
- Aspecto externo: presentación y limpieza
- Utilización de diferentes fuentes de información.

5.3. ACTITUDES

Se evaluará el interés y la participación activa en clase así como la actitud del alumno/a hacia la asignatura y hacia la convivencia en el aula. Se tendrán en cuenta especialmente las siguientes actitudes y valores:

- Respeto a los compañeros, profesores y el entorno.
- La motivación y el interés demostrado.
- Grado y la forma de participación en el grupo.
- Utilización eficaz del tiempo y del espacio de trabajo disponibles.
- Especial cuidado con el material informático y con el mobiliario del aula de informática.
- Valoración de las consecuencias de los avances informáticos.
- Correcto comportamiento durante las actividades extraescolares.

6. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación global de los alumnos y alumnas en cada evaluación se realizará efectuando la media ponderada de todos los datos académicos recogidos.

Contenidos teóricos (40%): Pruebas específicas orales o escritas, ejercicios individuales, trabajos ..etc.

Contenidos prácticos (40%): Proyecto y Memoria del proyecto, uso de herramientas, respeto por las normas de seguridad e higiene en el taller,...etc.

Actitud, comportamiento y trabajo diario (deberes y cuaderno) (20%): Para realizar la media ponderada de las calificaciones el alumno o alumna debe obtener una valoración **positiva** en actitud y comportamiento, así como realizar habitualmente sus deberes. Si no obtiene la calificación de apto en actitud, comportamiento y trabajo diario, se le calificará con insuficiente.

Se considera que el alumno o alumna ha abandonado la materia y, por tanto, se le calificará con insuficiente cuando se encuentre en alguno de los siguientes casos:

Entregar pruebas escritas en blanco, tener un número de faltas de asistencia injustificadas igual o superior a las establecidas en el Reglamento de Régimen Interior del Centro, no realizar los trabajos en el aula-taller u otras actividades de forma reiterada.

En el caso de que el alumno o alumna no realice las tareas que el profesor o profesora indique o no siga las normas de comportamiento en clase, no podrá asistir al aula-taller ni al aula de informática hasta que haga los trabajos propuestos y/o se comprometa a seguir las normas de comportamiento tanto en el aula de grupo, como en el aula-taller y la sala de informática.

Si la calificación obtenida en los **contenidos teóricos** o en los **contenidos prácticos** es **inferior a 3.5 puntos**, la evaluación **se calificará con insuficiente**.

Los alumnos y alumnas con alguna evaluación suspensa podrán recuperarla en el examen final de junio y/o entregando los trabajos que tengan pendientes.

Los alumnos y alumnas que no superen el examen final de junio tendrán que realizar la prueba extraordinaria de septiembre, que consistirá en un examen global de toda la materia (independientemente del número de evaluaciones suspensas en junio).

Se considerará que el alumno ha aprobado cuando la calificación en esta prueba sea igual o superior a 5.

Criterios de corrección ortográfica que se aplicarán en todas las materias y cursos: sanción a partir de la tercera falta de -0.25 puntos por falta (4 tildes = 1 falta) hasta un máximo de penalización de 2 puntos

7. SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Los alumnos con alguna o todas las evaluaciones no superadas: deberán presentarse a una prueba escrita final, de aquellas evaluaciones que no hayan superado y/o entregar los trabajos que tengan pendientes.

8. PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Los alumnos y alumnas con la materia pendiente de cursos anteriores, podrán recuperarla entregando las actividades propuestas por el Departamento de Tecnología y aprobando el examen de pendientes de mayo o aprobando la materia del curso siguiente.

Además, los alumnos que no superen los objetivos en el mes de mayo, dispondrán de la posibilidad de realización de una prueba extraordinaria en el mes de septiembre.

9. PRUEBA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE

En septiembre se realizará una prueba escrita global de toda la materia, independientemente del número de evaluaciones suspensas en junio. Se considerará que el alumno ha aprobado cuando la calificación en esta prueba sea igual o superior a 5.

10. MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Son medidas ordinarias de Atención a la Diversidad las diversas actuaciones dirigidas a prevenir, compensar y facilitar la superación de dificultades leves mediante la adecuación del currículo ordinario, sin alterar ninguno de los elementos esenciales, con el fin de que la totalidad del alumnado alcance las capacidades establecidas en los objetivos generales de curso.

Se llevarán a cabo medidas ordinarias generales -sobre todo organizativas y curriculares- dirigidas a prevenir, compensar y facilitar la superación de dificultades mediante propuestas organizativas, propuestas de adecuación de alguno de los elementos curriculares, sin modificar su naturaleza.

Organizativas:

1. Organizar y optimizar el uso de los espacios: aula de grupo, aula-taller y aula de informática.

Curriculares.

1. Adecuar objetivos. Priorizando objetivos y seleccionando los contenidos mínimos, variando la temporalización de los mismos, incluyendo objetivos relativos a aspectos que el alumno considere relevantes o que, en todo caso, sean relevantes en el entorno al que pertenece dicho alumnado, enriqueciendo el currículo con referencias y aportaciones de diferentes culturas, insistiendo en el desarrollo de las capacidades de tipo afectivo, fomentando la seguridad y la autoestima del alumnado.
2. Vincular los objetivos de la materia de Tecnología con las capacidades de nivel y de etapa y, clarificar su aportación a la consecución de los objetivos generales de nivel y de etapa.
3. Adecuar la distribución de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales a las características del alumnado.
4. Utilizar estrategias metodológicas que favorezcan la participación de todo el alumnado y la autonomía en el aprendizaje, entre otras: aprendizaje cooperativo, tutoría entre iguales, desarrollo de estrategias de aprendizaje, combinar diferentes tipos de actividades (trabajo individual, exposición, búsqueda de información, trabajo en grupo, realización de proyectos en el aula taller, uso de las nuevas tecnologías,..).
5. Seleccionar y utilizar materiales curriculares diversos, adecuándolos a las características del alumnado y aprovechando su potencialidad motivadora.
6. Diversificar los procedimientos de evaluación mediante estrategias como:
 - a. Adecuar tiempos, criterios y procedimientos de evaluación.
 - b. Variar los tiempos, las formas y los procedimientos de recogida de información.
 - c. Unificar criterios y procedimientos en la recogida de información.
 - d. Registrar sistemáticamente la evolución del alumnado.
 - e. Diversificar los tipos de pruebas en función de la alumna o alumno al que se dirige.
7. Adaptaciones individuales o grupales no significativas del currículo.
8. Seguimiento individualizado de aquellos alumnos y alumnas cuya situación académica, personal o social así lo aconseje.

11. MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Se hará uso de diferentes libros textos para impartir los contenidos teóricos y el material práctico desarrollado en el aula de informática será elaborado por el profesor.

Como material adicional y complementario se utilizará la biblioteca del Centro y del Departamento.

Exposiciones apoyadas por los siguientes recursos y medios audiovisuales e informáticos: fotocopias, pizarra, proyector de transparencias, proyector de opacos, vídeo, proyector de diapositivas e información en formato CD-ROM.

Los alumnos asiduamente harán uso del aula de informática para el desarrollo de las prácticas, empleándose aquí los siguientes recursos: ordenador con auriculares y micrófono, programas y material multimedia relacionado con las unidades didácticas e Internet.

El alumnado aprende en contacto con una gran variedad de recursos y medios didácticos, por lo que las situaciones de aprendizaje son variadas.

12. ADAPTACIONES CURRICULARES PARA LOS ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS Y PARA LOS QUE PRESENTEN DIFICULTADES

Actuaciones dirigidas a dar respuesta a las necesidades específicas del alumnado mediante la compensación o adecuación del currículo ordinario, que conllevan cambios organizativos, modificaciones en alguno de los elementos curriculares considerados esenciales o modificación de los elementos de acceso al currículo.

Las medidas específicas son las siguientes:

- Planes individuales de actuación. Son adaptaciones curriculares individuales significativas que suponen una modificación esencial de objetivos, contenidos, criterios de evaluación, así como de la temporalización y otros aspectos organizativos.
- Medidas de profundización y enriquecimiento. Para los alumnos y alumnas de altas capacidades, se propondrán actividades de profundización y enriquecimiento encaminadas al desarrollo del trabajo autónomo, de la madurez y autonomía personales, así como de actitudes positivas hacia la investigación como forma de aprendizaje.
- Adaptaciones significativas en aquellos alumnos que tengan dificultades graves y permanentes, para ello el profesor que imparta la materia a estos alumnos trabajará los contenidos y sus modificaciones en colaboración con el Departamento de Orientación del centro.

13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

En colaboración con el Departamento de Actividades Extraescolares, se realizarán las actividades que el Departamento considere oportunas para una mejor asimilación de contenidos y consecución de objetivos.

Las actividades extraescolares podrían sufrir modificaciones en función de la disponibilidad de los centros e instituciones elegidas y de las características internas de cada grupo educativo.

14. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Esta materia contribuye a la **adquisición de las competencias básicas** de la siguiente forma:

- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:** esta materia contribuye a la adquisición de esta competencia mediante el conocimiento del entorno informático y a través del desarrollo de destrezas técnicas para interactuar con éste en el desarrollo de diversos procesos y actividades.
- **Competencia de autonomía e iniciativa personal:** la adquisición de esta competencia se desarrollará mediante una metodología activa que, como en

otros ámbitos de la educación tecnológica, emplee procesos que permitan, en la medida de lo posible, la necesaria aportación personal.

- **Competencia en 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.
- **Competencia matemática:** la utilización de aplicaciones informáticas de cálculo y la estructuración matemática que tiene la programación permiten el uso instrumental y contextualizado de herramientas matemáticas.
- **Competencia artística y cultural:** se fomentará a través del diseño gráfico y visual con aplicaciones informáticas que permitan la publicación y difusión de contenidos por Internet, valorando positivamente la innovación y originalidad.
- **Competencia social y ciudadana:** la adquisición de esta competencia se construye, primero, a partir de la realización de proyectos de aplicación que permitan adquirir destrezas sociales básicas, desde la interacción y toma de decisiones del alumnado. Segundo, de la imprescindible reflexión sobre las responsabilidades ciudadanas adquiridas en el uso de las tecnologías de la información.
- **Competencia en el conocimiento de la organización y funcionamiento de las sociedades:** esta materia contribuye desde el análisis y uso de la información y la comunicación como fuentes de comprensión y transformación del entorno social.
- **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 cuya finalidad es la publicación y difusión de contenidos.
- **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.

15. PARTICIPACIÓN EN JORNADAS Y CONCURSOS CIENTÍFICO-TECNOLÓGICOS

Posiblemente, algunos alumnos y alumnas participarán en alguna jornada o concurso científico-tecnológicos con: trabajos de investigación, proyectos de taller, etc.

16. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA LECTURA

Se leerán en clase o se recomendará la lectura de artículos y libros relacionados con el currículo de la asignatura o de otros libros que ayuden a despertar el interés de los alumnos por las ciencias y la tecnología (Ej. Ciencia mágica. Experimentos asombrosos para genios curiosos de Alejandra Vallejo-Nágera Zóbel. Editorial: Martínez Roca).

17. PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Los alumnos y alumnas con la materia pendiente de cursos anteriores, podrán recuperarla entregando las actividades propuestas por el Departamento de Tecnología y aprobando el examen de pendientes o aprobando la materia del curso siguiente.

La calificación global de la materia pendiente se realizará efectuando la media ponderada de:

- **Las actividades** propuestas por el Departamento de Tecnología **(30%)** y
- **El examen** de pendientes **(70%)**

18. PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN PARA LOS ALUMNOS QUE PIERDAN LA EVALUACIÓN CONTINÚA

La pérdida de evaluación continúa conlleva a realizar un examen final en junio de toda la materia.