

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Informática Básica

Dpto. Tecnología IES Pésula

Curso 2020/2021

Sumario

1. Introducción
 - 1.1. Referencias a la legislación vigente
2. Objetivos
 - 2.1. Objetivos de la etapa
 - 2.2. Objetivos de la materia
3. Estrategias metodológicas
4. Competencias Clave
5. Contenidos
 - 5.1. Unidades Didácticas. Distribución temporal y relación con los bloques de contenidos
6. Metodología
 - 6.1. Recursos Didácticos
7. Atención a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo. AANEAE.
 - 7.1. Atención a la diversidad del alumnado
 - 7.2. Alumnos con necesidades especiales
 - 7.3. Alumnos con altas capacidades
8. Evaluación
 - 8.1. Instrumentos de evaluación
 - 8.2. Criterios de calificación
 - 8.3. Recuperaciones

1. Introducción

La materia de “Informática Básica” es una materia integrada en el bloque de asignaturas específicas opcionales para el alumnado de primer curso de Educación Secundaria Obligatoria.

Debido a la revolución digital en la que nos encontramos, en la que la información se transmite de forma rápida a través de los distintos canales de Internet y a la globalización del uso de los ordenadores, el uso de las aplicaciones informáticas permite la comunicación entre usuarios, la colaboración y poder compartir información de forma instantánea.

Es por ello, que desde esta materia se aborda la adquisición de una preparación básica del alumnado en el ámbito de la Informática para que de forma autónoma y segura, puedan aplicar una combinación de conocimientos, capacidades, destrezas y actitudes en el uso de herramientas informáticas que les permita ser competentes en múltiples contextos de un entorno digital.

En el curso anterior tomó especial relevancia la educación en línea o e-learning, como sistema alternativo o complementario al presencial, ante situaciones complicadas, que aunque no es ninguna novedad, sí que ha interrumpido de manera significativa en los centros escolares. Además, la formación a través de Internet se lleva a cabo a través de herramientas que están en constante evolución, lo que implica la necesidad de manejar por parte del alumno ciertas aplicaciones informáticas.

Por ello, esta materia pretende acercar al alumnado el uso de plataformas digitales en los procesos de enseñanza, así como en su uso y en establecer un feedback con el profesorado.

1.1. Referencias a la legislación vigente

El marco legislativo en el que se enmarca la presente programación se resume en:

- Ley Orgánica 8/2013, (LOMCE) de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, en la que se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.
- Decreto 111/2016, de 1 de junio, por el que se establece la ordenación y currículo de Educación Secundaria obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria y de Bachillerato.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, secundaria obligatoria y bachillerato.
- Real Decreto 310/2016, de 29 de julio, por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria y Bachillerato.
- Instrucción 9/2020 de 15 de junio sobre el inicio de curso de secundaria.

2. Objetivos

2.1. Objetivos de la etapa

En esta materia de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria se afianzarán los siguientes objetivos generales 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 y la igualdad de trato y oportunidades entre mujeres y hombres, 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 de aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c. Valorar y respetar las diferencias de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- 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, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente de 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 la experiencia.

- g. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad de aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en lengua castellana 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 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 de los seres vivos y medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2.2. Objetivos de la materia

- 1. Utilizar ordenadores y dispositivos digitales en red, conociendo su estructura hardware, componentes y funcionamiento, realizando tareas básicas de configuración de los sistemas operativos, gestionando el software de aplicación y resolviendo problemas sencillos derivados de su uso.
- 2. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para crear, organizar, almacenar, manipular y recuperar contenidos digitales en forma de documentos, presentaciones, hojas de cálculo, bases de datos, imágenes, audio y vídeo.
- 3. Seleccionar, usar y combinar aplicaciones informáticas para crear contenidos digitales que cumplan unos determinados objetivos, entre los que se incluyan la recogida, el análisis, la evaluación y la presentación de datos e información.
- 4. Comprender el funcionamiento de Internet, conocer sus múltiples servicios, entre ellos la World Wide Web o el correo electrónico, y las oportunidades que ofrece a nivel de comunicación y colaboración.
- 5. Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, sin difundir información privada, conociendo los protocolos de actuación a seguir en caso de tener problemas debido a contactos, conductas o contenidos inapropiados.
- 6. Emplear las tecnologías de búsqueda de Internet de forma efectiva, apreciando cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los resultados obtenidos.
- 7. Utilizar una herramienta de publicación para elaborar y compartir contenidos web, aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad, fomentando hábitos adecuados en el uso de las redes sociales.
- 8. Comprender la importancia de mantener la información segura, conociendo los riesgos existentes, y aplicar medidas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.
- 9. Comprender qué es un algoritmo, como son implementados de forma de programa y cómo se almacenan y ejecutan sus instrucciones.
- 10. Desarrollar y depurar aplicaciones informáticas sencillas, utilizando estructuras de control, tipos de datos y flujos de entrada y salida en entornos de desarrollo integrados.

3. Estrategias metodológicas

Las Tecnologías de la Información y Comunicación se centran en la aplicación de programas y sistemas informáticos a la resolución de problemas del mundo real, incluyendo la identificación de las necesidades de los usuarios y la especificación e instalación de software y hardware. En Educación Secundaria Obligatoria, la metodología debe centrarse en el uso básico de las tecnologías de la información y comunicación, en desarrollar la competencia digital y, de manera integrada, contribuir al resto de competencias clave. En concreto, se debe promover que los alumnos y las alumnas sean capaces de expresarse correctamente de forma oral, presentando en público sus creaciones y propuestas, comunicarse con sus compañeros de manera respetuosa y cordial, redactar documentación y consolidar el hábito de la lectura; profundizar en la resolución de problemas matemáticos, científicos y tecnológicos mediante el uso de aplicaciones informáticas; aprender a aprender en un ámbito de conocimiento en continuo proceso de cambio que fomenta el desarrollo de estrategias de meta-aprendizaje; trabajar individualmente y en equipo de manera autónoma, construyendo y compartiendo el conocimiento, llegando a acuerdos sobre las responsabilidades propias y las de sus compañeros; tomar decisiones, planificar, organizar el trabajo y evaluar los resultados; crear contenido digital, entendiendo a las posibilidades que ofrece como una forma de expresión personal y cultural, y de usarlo de forma segura y responsable. Para llevar a cabo un enfoque competencial, el alumnado en Educación Secundaria Obligatoria realizará proyectos cooperativos en un marco de trabajo digital, que se encuadren en los bloques de contenidos de la materia, y que tengan como objetivo la creación y publicación de contenidos digitales. En la medida de lo posible, los proyectos deben desarrollarse en base a los intereses del alumnado, promoviéndose la inclusión de temáticas multidisciplinares, de aplicación a otras materias y de los elementos transversales del currículo.

En esta materia se desarrolla la competencia digital que permitirá al alumno navegar, buscar y analizar información en la web, gestionar y almacenar archivos, usar aplicaciones de correo electrónico, mensajería, así como otras herramientas digitales de gestión de contenidos, creación y edición de documentos, hojas de cálculo y presentaciones.

La competencia digital queda definida en el marco europeo en el que se establecen sus cinco áreas de desempeño: información, comunicación, creación de contenido, seguridad y resolución de problemas. Así, el alumno puede desarrollar la competencia digital (CD) mediante la navegación, búsqueda y análisis de la información en Internet comparando diferentes fuentes, y permitiéndole gestionar y almacenar archivos. También se introduce el uso del correo electrónico de una forma adecuada, responsable, respetuosa y segura; la creación y edición de documentos utilizando procesadores de texto; el uso de hojas de cálculo; editar presentaciones utilizando imágenes y contenidos multimedia y resolver problemas básicos que se presenten de forma autónoma y creativa. La materia se desarrolla en el aula de tecnología del centro, utilizando los ordenadores portátiles de los que dispone el centro. En las distintas sesiones se realizan actividades prácticas guiadas utilizando los programas necesarios, combinadas con algunas sesiones teóricas.

Además, para que los alumnos entrenen las habilidades necesarias en el uso del e-learning, todas las tareas son facilitadas al alumnado a través de la plataforma digital Google Classroom; de igual forma, todos los archivos creados por los alumnos se recopilan en la misma plataforma. De esta forma, los alumnos adquieren los recursos necesarios para poder hacer frente al aprendizaje online. Por último, desde la materia TIC se debe promover un clima de respeto, convivencia y tolerancia en el ámbito de la comunicación digital, prestando especial atención a cualquier forma de acoso, rechazo o violencia; fomentando el uso crítico, responsable, seguro y autocontrolado.

4. Competencias Clave

El carácter modulable de dicha materia permite integrar y desarrollar el resto de competencias clave:

- Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) debido a la necesidad de utilizar distintas herramientas de comunicación tanto de forma oral como escrita.
- Competencia Matemática y Competencias Básicas en ciencia y tecnología (CMCT) debido a la utilización de hojas de cálculo en la que se integran conocimientos matemáticos y científicos y la búsqueda y exposición (tanto oral como escrito) de dichos conocimientos.
- Competencia Aprender a Aprender (CAA) como consecuencia de la necesidad por parte del alumno de analizar las distintas fuentes de información y su ajuste a las diferentes tareas planteadas.
- Competencias Sociales y Cívicas (CSC) interactuando en las comunicaciones y redes, así como el fomento de la inclusión y la empatía.
- Sentido de la Iniciativa y el Espíritu Emprendedor (SIEP) desarrollando la habilidad de transformar ideas y plasmarlas en las distintas tareas propuestas.
- Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales (CEC) desarrollando la capacidad estética y creadora y su aplicación a nuestra propia idiosincrasia.

La enseñanza de la Informática facilita un ámbito de aplicación multidisciplinar, que permite contextualizar el proceso enseñanza-aprendizaje a contenidos de otras materias y a elementos transversales del currículo, mediante el uso de aplicaciones y herramientas informáticas.

Algunos de los temas transversales que se van a poner en contexto son la importancia de la dieta mediterránea y los hábitos saludables, el fomento del deporte y los valores de la superación de dificultades, entre otras.

5. Contenidos

Bloque 1. Ordenadores, sistemas operativos y redes			
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Competencias desarrolladas
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hardware y software. Sistemas propietarios y libres. Arquitectura. Concepto clásico y ley de Moore. Unidad Central de Proceso. Memoria principal. ▪ Memoria secundaria: estructura física y estructura lógica. Dispositivos de almacenamiento. ▪ Sistemas de entrada/salida: periféricos. Clasificación. Periféricos de nueva generación. Buses de comunicación. ▪ Sistemas operativos: Arquitectura. Funciones. Normas de uso (licencias). Configuración, administración y monitorización. ▪ Redes de ordenadores: Tipos. Dispositivos de interconexión. Dispositivos móviles. Adaptadores de red. ▪ Software de aplicación: Tipos. Clasificación. Instalación. Uso. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizar y configurara equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto. 2. Gestionar la instalación y eliminación de un software de propósito general. 3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas. 4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características. 5. Analizar los elementos y sistemas que configuran la configuración alámbrica e inalámbrica. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información. 1.2 Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático. 2.1 Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos. 3.1 Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre los dispositivos. 4.1 Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado. 5.1 Describe las distintas formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicación lingüística ▪ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ▪ Aprender a aprender. ▪ Competencia digital. ▪ Sentido de la iniciativa y el Espíritu Emprendedor.

Bloque 2. Organización, diseño y producción de información digital

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Competencias desarrolladas
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Procesador de textos: utilidades y elementos de diseño y presentación de la información. ▪ Hojas de cálculo: cálculo y obtención de resultados textuales, numéricos y gráficos. ▪ Bases de datos: tablas, consultas, formularios y generación de informes. ▪ Diseño de presentaciones: elementos de animación y transición de diapositivas. Dispositivos y programas de adquisición de elementos multimedia: imagen, audio y video. Aplicaciones de edición de elementos multimedia: imagen, audio y video. Tipos de formatos y herramientas de conversión de los mismos. Uso de los elementos multimedia en la elaboración de presentaciones y producciones. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos. 2. Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Diseña bases de datos sencillas y/o extrae información, realizando consultas, formularios e informes. 1.2 Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario. 1.3 Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado. 1.4 Resuelve problemas que adquieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos. 1.5 Diseña elementos gráficos en 2D y 3D para comunicar ideas. 1.6 Realiza pequeñas películas integrando sonido, video e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicación lingüística. ▪ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ▪ Aprender a aprender. ▪ Competencias sociales y cívicas. ▪ Conciencia y expresiones culturales

Bloque 3. Seguridad Informática			
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Competencias desarrolladas
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Principios de seguridad informática. ▪ Seguridad activa y pasiva. ▪ Seguridad física y lógica. ▪ Seguridad de contraseñas. ▪ Actualización de sistemas operativos y aplicaciones. ▪ Copias de seguridad. ▪ Software malicioso, herramientas antimalware y antivirus, protección y desinfección. ▪ Cortafuegos. ▪ Seguridad en redes inalámbricas. ▪ Ciberseguridad. ▪ Criptografía. ▪ Seguridad en las redes sociales, acoso y convivencia en la red. ▪ Certificados digitales. ▪ Agencia española de Protección de Datos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información. 2. Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando tanto los elementos hardware como las herramientas software que permiten proteger la información. 1.2 Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan. 2.1 Selecciona elementos de protección software para Internet relacionándolos con los posibles ataques. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia digital. ▪ Aprender a aprender. ▪ Competencias sociales y cívicas. ▪ Conciencia y expresiones culturales.

Bloque 4. Publicación y difusión de contenidos			
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Competencias desarrolladas
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Visión general de Internet. Web 2.0: características, servicios, tecnologías, licencias y ejemplos. ▪ Plataformas de trabajo colaborativo: ofimática, repositorio de fotografías y marcadores sociales. ▪ Diseño y desarrollo de páginas web: lenguaje de marcas de hipertexto (HTML), estructura, etiquetas y atributos, formularios, multimedia y gráficos. ▪ Hoja de estilo en cascada (CSS). ▪ Accesibilidad y usabilidad (estándares). ▪ Herramientas de diseño web. ▪ Gestores de contenidos. ▪ Elaboración y difusión de contenidos web: imágenes, audio, geolocalización, videos, sindicación de contenidos y alojamiento. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos. 2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica. 3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Explica las características relevantes de las web 2.0 y de los principios en los que esta se basa. 2.1 Diseña páginas web y blogs con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada. 3.1 Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicación lingüística. ▪ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ▪ Competencias sociales y cívicas. ▪ Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

3.1. Unidades Didácticas. Distribución temporal y relación con los contenidos

Unidad Didáctica	Evaluación	Bloque de contenido
1. Ordenadores, sistemas operativos, redes y seguridad informática	1	1
2. Procesadores de textos	1	2
3. Presentaciones	1	2
4. Hojas de cálculo	2	2
5. Bases de datos	2	2
6. Edición de Imágenes	2	2
7. Edición de audio y video	3	3
8. Publicación y difusión de contenidos	3	4

4. Metodología

La materia de Informática Básica se caracteriza por su eminente carácter práctico y por su capacidad para generar y fomentar la creatividad. Considerando estas premisas, la forma de trabajo en esta materia será activa y participativa, haciendo al alumnado protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las diferentes sesiones se llevan a cabo en las aulas de los alumnos en las que se utilizarán los ordenadores portátiles y tablets que posee el centro. Las actividades desarrolladas están orientadas a la resolución de tareas informáticas y se materializarán principalmente mediante el trabajo por tareas-proyecto, en la que se propone una tarea al alumno en la que pueda conocer las diferentes opciones que proporciona una aplicación en concreto. En segundo lugar será el alumno el que tiene que crear una tarea de forma similar utilizando los diferentes recursos adquiridos y utilizando su creatividad para poder aplicarlo a otro ámbito diferente.

En el caso de proyectos que impliquen el diseño o programación de una aplicación informática, tendrá especial relevancia la documentación elaborada durante el proceso: la búsqueda de información relevante y útil, el diseño, la descripción del funcionamiento de la aplicación, la planificación de su elaboración y la autoevaluación del trabajo realizado. De esta forma, se proponen tareas cuya dificultad y/o complejidad aumenta de forma progresiva. También se tendrán en cuenta la presentación y la capacidad del alumnado para buscar el perfeccionamiento de los mismos, a medida que adquieren mayores conocimientos y destrezas en el uso de los distintos dispositivos.

Con especial relevancia se tratarán las unidades que recojan el buen uso de Internet y las redes sociales, así como las estrategias para un uso seguro y cómo abordar los diferentes problemas que puedan surgir en relación a ello.

4.1. Recursos didácticos

Los recursos materiales que se emplean en la aplicación de dicha materia son variados, siendo como es lógico, los principales los diferentes dispositivos informáticos con los que cuenta el centro: ordenadores portátiles y tablets. Además de ellos, la clase se apoya en diferentes documentos elaborados por el profesor, siempre disponibles en la plataforma virtual Classroom, y generalmente, también en versión papel. También se apoyan ciertas explicaciones y/o demostraciones con material audiovisual (siempre que sea posible).

5. Atención a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo

5.1. Atención a la diversidad del alumnado

Al tratarse de una asignatura de carácter específico optativo, encontramos un grupo heterogéneo, en el que un grupo reducido de alumnos conocen bastante bien el uso de los diferentes dispositivos, pero la gran mayoría tiene grandes carencias, ya que es la primera vez que se encuentran en disposición de manejar uno de estos dispositivos de forma autónoma.

Por ello, todas las tareas que se proponen se realizan exclusivamente durante la clase, pudiendo atender a cada alumno de forma personalizada y pudiendo solventar las dudas personales que presenta cada uno de ellos. Para adquirir o reforzar las destrezas o los conocimientos expuestos en clase se asigna a los alumnos una tarea, previamente realizada por el profesor, para que puedan conocer el manejo de las diferentes aplicaciones. En la siguiente sesión, es el alumno el que teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos anteriormente, debe proponer una tarea similar en la que pueda poner en práctica dichas destrezas, pudiendo aplicarlas a un tema de su interés.

5.2. Alumnos con necesidades especiales

Debido a lo heterogéneo del grupo se encuentran algunos alumnos con necesidades especiales, a los que se debe prestar especial atención. Para ello, se realiza una modificación del currículo de forma no significativa, en la que se adecuan la extensión de las tareas, así como el tiempo disponible para su finalización. En el caso de alumnos con modificaciones del currículo de forma significativa, se reducirá la complejidad de las tareas, así como el tiempo necesario para llevarlo a cabo. Todo esto se va revisando de forma constante para adecuarse a las necesidades del alumno de la mejor forma posible como consecuencia de su aprendizaje progresivo. De igual forma, en la evaluación se modifica la disposición del tiempo disponible para ello y la extensión de las pruebas.

5.3. Alumnos con altas capacidades

De igual forma encontramos alumnos con altas capacidades a los cuales se les propone ejercicios o tareas que les permita profundizar en dichos conocimientos, además como su integración en el grupo ayudando en ciertas cuestiones a los compañeros.

6. Evaluación

La evaluación de la materia se lleva a cabo de forma continua mediante la realización de las distintas tareas propuestas en clase, con las que se puede comprobar si los alumnos adquieren los objetivos didácticos propuestos. Además durante cada trimestre se realizarán varias pruebas

en las que los alumnos deben demostrar las capacidades adquiridas tanto de forma práctica como teórica. También se valora la actitud mantenida en clase y la autonomía a la hora de solucionar problemas habituales en el uso de estos dispositivos.

6.1. Instrumentos de Evaluación

La evaluación se realiza en función de los criterios de evaluación señalados anteriormente en cada uno de los bloques de contenidos, utilizando como indicadores:

- Actitud e interés ante la materia: mediante observación directa realizada por el profesorado durante las sesiones.
- Tareas: Se realiza la supervisión y corrección de las diferentes tareas realizadas por los alumnos y la evaluación de las mismas
- Pruebas: ya sean de forma oral o escrita, de forma que se pueda comprobar si los alumnos alcanzan los objetivos propuestos.
- Actividad trimestral: tarea en la que los alumnos deben aplicar los conocimientos adquiridos realizando una tarea que englobe distintos aspectos tratados en la materia en dicho trimestre.

6.2. Criterios de calificación

La calificación final es el valor medio de las calificaciones en cada uno de los tres trimestres de los que consta el curso escolar

La calificación de cada uno de los trimestres se efectuará de la siguiente forma:

- 5 % actitud e interés por la materia.
- 50 % tareas propuestas realizadas en clase.
- 30 % pruebas escritas u orales que se realicen
- 15 % Actividad trimestral

6.3. Recuperaciones

En caso de ser necesario, la recuperación de la materia se llevará a cabo mediante la realización de una prueba teórica sobre los conceptos que se hayan impartido y una prueba práctica donde pueda demostrar la adquisición de los objetivos propuestos. Para superar dicha materia el alumno deberá obtener al menos un 5 en cada una de las dos pruebas y haber entregado todas las tareas propuestas que se declaren como imprescindibles para dicha evaluación. En caso contrario, su nota máxima será un 4. Tanto la prueba teórica como la práctica se realizarán antes de la sesión de valuación de junio. Cada alumno se examinará de la evaluación o evaluaciones que tenga pendiente.

A principio de cada trimestre se propondrá la oportunidad de recuperar el trimestre anterior en el caso de que algún alumno no logre superarlo, procediendo de la misma forma que anteriormente se ha descrito.

Los alumnos que en la convocatoria de junio no superasen la materia, realizarán una serie de tareas propuestas por el profesor que tendrán que entregar en septiembre. Posteriormente, tendrán que realizar tanto la prueba escrita como práctica (en el ordenador) de todos los contenidos del curso ordinario. Para superar la materia es obligatorio entregar todas las tareas propuestas para el verano, obteniendo al menos un 5 en la nota media de toda ellas, que ponderará al 50% de la nota final junto con otro 50% de la prueba escrita y práctica (siendo un 25% cada una de ellas).