

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN I

Instituto de Educación Secundaria Atenea. 1º Bachillerato.

Departamento de Informática

Rocío Báez de Aguilar Barcala

Patricio Molina Corpas

Cuso 2020/2021

Índice de contenido

INTRODUCCIÓN.....	4
Legislación.....	4
CONTEXTUALIZACIÓN.....	5
Análisis del centro educativo y el entorno.....	5
COMPETENCIAS.....	7
OBJETIVOS.....	8
CONTENIDOS.....	9
Bloques de Contenidos.....	9
Distribución en Unidades Didácticas.....	9
UD1. Arquitectura de Ordenadores.....	9
UD2. Procesadores de texto.....	10
UD3. Multimedia.....	10
UD4. Hojas de Cálculo.....	11
UD5. Bases de datos.....	12
UD6. Introducción a la programación.....	12
UD7. Desarrollo Móvil.....	13
UD8. Redes de Ordenadores.....	13
UD9. La sociedad de la información.....	14
Elementos transversales.....	15
METODOLOGÍA.....	15
Principios generales.....	15
Principios específicos.....	16
Proyectos cooperativos.....	16
Aula Virtual.....	17
Recursos didácticos.....	17
EVALUACIÓN.....	17
¿Qué evaluar?.....	18
¿Cuándo evaluar?.....	18
¿Cómo evaluar?.....	18
Criterios de Evaluación.....	18
Estándares de Aprendizaje.....	20

Calificación e Instrumentos de evaluación.....	22
Recuperación.....	22
Práctica docente.....	22
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	23
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.....	23
BIBLIOGRAFÍA.....	23
ADAPTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN A LAS SITUACIONES EXCEPCIONALES ACAECIDAS EN PERIODO COVID.....	23
SITUACIÓN 1. SEMIPRESENCIALIDAD.....	24
Metodología.....	24
Calificación.....	24
Contenidos.....	25
SITUACIÓN 2. CONFINAMIENTO.....	25
Metodología.....	25
Calificación.....	25
Contenidos.....	26
SITUACIÓN 3. INTERRUPCIÓN PARCIAL DE LAS CLASES.....	26
Metodología.....	26
Calificación.....	27
Contenidos.....	27
ANEXO. MODELO DE RÚBRICA.....	28

INTRODUCCIÓN

Tecnologías de la Información y Comunicación es un término amplio que enfatiza la integración de la informática y las telecomunicaciones, y de sus componentes hardware y software, con el objetivo de garantizar a los usuarios el acceso, almacenamiento, transmisión y manipulación de información. Su adopción y generalización han provocado profundos cambios en todos los ámbitos de nuestra vida, incluyendo la educación, la sanidad, la democracia, la cultura y la economía, posibilitando la transformación de la Sociedad Industrial en la Sociedad del Conocimiento.

En el ámbito educativo, dentro de la etapa de Bachillerato, el alumnado de la materia de TIC deberá aprender a utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento clave en su futura incorporación a estudios posteriores y a la vida laboral. Los estudiantes deben poder aplicar una amplia y compleja combinación de conocimientos, capacidades, destrezas y actitudes en el uso avanzado de herramientas informáticas y de comunicaciones, que les permitan ser competentes en múltiples contextos de un entorno digital.

LEGISLACIÓN

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), que modifica a la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).
- Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía. (BOJA 26-12-2007).
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (BOE 03-01-2015).
- Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 28-06-2016).
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el reglamento orgánico de los institutos de educación secundaria.
- Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.
- Real Decreto 310/2016, de 29 de julio, por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato (BOE 30-07-2016).
- Decreto 72/2003, de 18 de marzo, de Medidas de Impulso de la Sociedad del Conocimiento en Andalucía (BOJA 21-3-2003).

CONTEXTUALIZACIÓN

El entorno social, cultural y económico del centro, su ubicación geográfica y las características y necesidades de los alumnos y alumnas, constituyen los ejes prioritarios en la planificación de los procesos de enseñanza y aprendizaje. El centro educativo juega un papel determinante como vertebrador del conjunto de decisiones implicadas en el proceso de adaptación y desarrollo del currículo formativo.

Análisis del centro educativo y el entorno

El Instituto de Educación Secundaria Atenea está situado en la parte nororiental de la localidad de Mairena del Aljarafe próximo al límite territorial de la población de San Juan de Aznalfarache.

La mayor parte de la población activa de Mairena del Aljarafe se dedica al sector servicios, aunque también es importante el número de personas empleadas en la transformación de materias primas y trabajadores relacionados con la construcción. El índice del paro ha ascendido a un 20%, con lo que la situación económica de las familias se ha deteriorado. Actualmente nuestra localidad está integrada por diversos núcleos de población, bastante dispersos y de diferente idiosincrasia, tales como la barriada Ciudad Aljarafe, Los Alcores, Barriada Metromar, Simón Verde, La Puebla del Marqués, su casco antiguo.

En el centro se encuentran matriculados cerca de 750 alumnos, que cursan Ciclos Formativos de FP Básica en cocina y restauración, de Grado Medio (Instalaciones Eléctricas y Automáticas, Servicios en Restauración, Cocina y Gastronomía y ciclo de panadería repostería y pastelería), Ciclos Formativos de Grado Superior (Sistemas Electrotécnicos y automáticos, Dirección en cocina y Dirección en servicios de Restauración,), Bachilleratos (Ciencias y Tecnología, Humanidades y Ciencias Sociales) y Enseñanza Secundaria Obligatoria. Aunque la mayoría proceden de Mairena, algunos alumnos también provienen de otros pueblos de su área de influencia educativa (Palomares, Almensilla), de otros pueblos del Aljarafe, de Sevilla y de su área metropolitana, formando un conjunto variado con diversos niveles socioeconómicos y culturales, lo que repercute en los distintos procesos educativos.

En este centro se imparten las siguientes enseñanzas (Horario de mañana y modalidad presencial):

- Educación Secundaria Obligatoria.
- Programa Específico de Formación Profesional Básica en "Cocina y Restauración".
- Bachillerato de Ciencias.
- Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales.
- Formación Profesional Inicial de Grado Medio:

- Instalaciones eléctricas y automáticas.
- Panadería, repostería y confitería.
- Servicios en restauración.
- Cocina y gastronomía
- Formación Profesional Inicial de Grado Superior
 - Sistemas electrotécnicos y automatizados
 - Dirección de servicios en restauración
 - Dirección de cocina

Por otra parte, en este centro se imparten los siguientes planes y programas educativos: Bilingüismo, Biblioteca Escolar, Coeducación, Crece con tu Árbol, Escuela TIC 2.0, Lectura, Plan de Convivencial, Plan de Salud Laboral, Programas de Intercambio, Proyecto Comenius, FP Dual, Proyecto Leonardo y Recapacicla.

Además, en el instituto se encuentra también ubicada la Escuela Oficial de Idiomas Al Xaraf, impartiendo sus enseñanzas en horario de tarde.

Análisis del alumnado

El alumnado de 1º de Bachillerato en el IES Atenea es heterogéneo, tanto en su procedencia, como en los objetivos que persiguen cursando esta etapa post-obligatoria. En concreto, nos encontramos con estudiantes de diferente procedencia (Mairena del Aljarafe y Palomares del Río, principalmente), con una gran diversidad de conocimientos previos, en cuanto una parte muy pequeña del alumnado ha cursado la materia optativa de TIC de 4ª ESO. Existen también diferentes objetivos profesionales e intereses sobre la materia, esto es, desde estudiantes interesados en cursar Ingeniería Informática hasta alumnado que quiere exclusivamente obtener el título de Bachiller, pasando por otro grupo de personas que quiere continuar sus estudios en un ciclo formativo.

Otras consideraciones

Además de lo anterior, para realizar esta programación, se han tenido en cuenta una serie de aspectos:

- El enfoque eminentemente aplicado de la misma,
- El entorno tecnológico actual.
- La carga horaria de la materia que es de 2 horas semanales.
- Un planteamiento que favorezca la motivación del alumnado.

Por ello, a nivel de contenidos, la materia de TIC I se centrará en los elementos hardware y software que conforman los ordenadores y dispositivos de computación, el software de oficina, aplicaciones multimedia, internet, bases de datos y desarrollo de aplicaciones móviles.

COMPETENCIAS

En el ámbito educativo, dentro de la etapa de Bachillerato, el alumnado deberá aprender a utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento clave en su futura incorporación a estudios posteriores y a la vida laboral. Los estudiantes deben poder aplicar una amplia y compleja combinación de conocimientos, capacidades, destrezas y actitudes en el uso avanzado de herramientas informáticas y de comunicaciones, que les permitan ser competentes en múltiples contextos de un entorno digital.

La competencia digital (CD) queda definida en el marco europeo de referencia DigComp, en donde se establecen sus cinco ámbitos de desempeño: las áreas de información, comunicación, creación de contenido, seguridad y resolución de problemas.

El carácter integrado de la competencia digital (CD), permite desarrollar el resto de competencias clave de una manera adecuada. De esta forma, la materia de Tecnologías de la Información y Comunicación contribuye a la competencia en comunicación lingüística (CCL) al ser empleados medios de comunicación electrónica; la competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) aplicando conocimientos matemáticos, científicos y tecnológicos a la resolución de problemas en medios digitales; la competencia de aprender a aprender (CAA) analizando información digital y ajustando los propios procesos de aprendizaje a los tiempos y a las demandas de las tareas y actividades; las competencias sociales y cívicas (CSC) interactuando en comunidades y redes, y comprendiendo las líneas generales que rigen el funcionamiento de la sociedad del conocimiento ; el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor desarrollando la habilidad para transformar ideas en proyectos; y la competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC) desarrollando la capacidad estética y creadora.

De manera concreta, el alumnado en Bachillerato debe desarrollar la competencia de identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia; comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de aplicaciones en línea, conectar y colaborar con otros mediante herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; crear y editar contenidos nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas y contenidos multimedia, sabiendo aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso; emplear técnicas de protección personal, protección de datos, protección de identidad digital y protección de equipos y software; identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada a un propósito, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, usar creativamente las Tecnologías de Información y Comunicación, y

actualizar la competencia digital propia, y asistir y supervisar a otros y otras.

El carácter integrado de la competencia digital, permite desarrollar el resto de competencias clave de una manera adecuada. De esta forma, la materia de Tecnologías de la Información y Comunicación contribuye a la competencia en comunicación lingüística al ser empleados medios de comunicación electrónica; la competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología aplicando conocimientos matemáticos, científicos y tecnológicos a la resolución de problemas en medios digitales; la competencia de aprender a aprender analizando información digital y ajustando los propios procesos de aprendizaje a los tiempos y a las demandas de las tareas y actividades; las competencias sociales y cívicas interactuando en comunidades y redes, y comprendiendo las líneas generales que rigen el funcionamiento de la sociedad del conocimiento; el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor desarrollando la habilidad para transformar ideas en proyectos; y la competencia en conciencia y expresiones culturales desarrollando la capacidad estética y creadora.

OBJETIVOS

Los objetivos planteados para el curso de 1º de Bachillerato son:

1. Entender el papel principal de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual, y su impacto en los ámbitos social, económico y cultural.
2. Comprender el funcionamiento de los componentes hardware y software que conforman los ordenadores, los dispositivos digitales y las redes, conociendo los mecanismos que posibilitan la comunicación en Internet.
3. Seleccionar, usar y combinar múltiples aplicaciones informáticas para crear producciones digitales, que cumplan unos objetivos complejos, incluyendo la recogida, el análisis, la evaluación y presentación de datos e información y el cumplimiento de unos requisitos de usuario.
5. Usar los sistemas informáticos y de comunicaciones de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad, reconociendo contenido, contactos o conductas inapropiadas y sabiendo cómo informar al respecto.
6. Fomentar un uso compartido de la información, que permita la producción colaborativa y la difusión de conocimiento en red, comprendiendo y respetando los derechos de autor en el entorno digital.
7. Emplear las tecnologías de búsqueda en Internet, conociendo cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los recursos digitales obtenidos.
8. Comprender qué es un algoritmo, cómo son implementados en forma de programa, cómo se almacenan y ejecutan sus instrucciones, y cómo diferentes tipos de datos pueden ser representados y

manipulados digitalmente.

CONTENIDOS

Los contenidos son los medios que permitan alcanzar los objetivos propuestos, y quedan distribuidos en unidades didácticas.

Bloques de Contenidos

Bloque 1. La sociedad de la información y el ordenador

Bloque 2. Arquitectura de ordenadores

Bloque 3. Software para sistemas informáticos

Bloque 4. Redes de ordenadores

Bloque 5. Programación

Distribución en Unidades Didácticas

Unidad Didáctica	Trimestre
UD1. Arquitectura de Ordenadores	1
UD2. Procesadores de texto	
UD3. Multimedia	
UD4. Hojas de Cálculo	2
UD5. Bases de datos	
UD6. Introducción a la programación	
UD7. Desarrollo Móvil	3
UD8. Redes de Ordenadores	
UD9. La sociedad de la información	

UD1. Arquitectura de Ordenadores

Objetivos

- Distinguir entre los elementos hardware y software de un sistema informático
- Conocer los principales componentes de un ordenador y sus características
- Explicar la arquitectura funcional de un ordenador y aspectos relacionados con el rendimiento.
- Indicar las funciones de los sistemas operativos

Contenidos

Hardware y Software. Sistemas propietarios y libres. Arquitectura: Concepto clásico y Ley de

Moore. Unidad Central de Proceso. Unidad de control. Unidad aritmético-lógica. Memoria principal. Memoria secundaria: estructura física y estructura lógica. dispositivos de almacenamiento. Fiabilidad. Sistemas de entrada/salida: Periféricos. Clasificación. Periféricos de nueva generación. Buses de comunicación: datos, control y direcciones. Sistemas operativos: Arquitectura. Funciones. normas de utilización (licencias). Gestión de procesos. Sistema de archivos. Usuarios, grupos y dominios. Gestión de dispositivos e impresoras. Compartición de recursos en red. Monitorización. rendimiento. Instalación de S.O.: requisitos y procedimiento. Configuración. Software de aplicación: Tipos. Clasificación. Instalación. Uso.

Criterios de Evaluación

- Distingue entre los elementos hardware y software de un sistema informático
- Conoce los principales componentes de un ordenador y sus características
- Explica la arquitectura funcional de un ordenador y aspectos relacionados con el rendimiento.
- Indica las funciones de los sistemas operativos

UD2. Procesadores de texto

Objetivos

- Manejar el área de Trabajo.
- Utilizar formato de carácter, párrafo y página.
- Insertar imágenes, tablas y otros objetos.
- Emplear estilos personalizados y generar índices de contenidos.
- Exportar e importar documentos a otros formatos y sabe utilizar plantillas.

Contenidos

Procesadores de texto: Formatos de página, párrafo y carácter. Imágenes. Tablas. Columnas. Secciones. estilos. Índices. Plantillas. Comentarios. exportación e importación.

Criterios de Evaluación

- Maneja el área de Trabajo.
- Utiliza formato de carácter, párrafo y página.
- Inserta imágenes, tablas y otros objetos.
- Emplea estilos personalizados y generar índices de contenidos.
- Exporta e importa documentos a otros formatos y sabe utilizar plantillas.

UD3. Multimedia

Objetivos

- Manejar el área de Trabajo.
- Trabajar con diapositivas y diseños.
- Insertar imágenes, tablas y otros objetos.
- Configurar efectos y transiciones
- Exportar e importar documentos a otros formatos y sabe utilizar plantillas.

Contenidos

La unidad 3 está dedicada a las presentaciones, como herramientas de comunicación empleadas en multiples facetas de la vida diaria. En esta unidad nos centramos en el paquete LibreOffice (Impress) y el programa PowerPoint.

Presentaciones. Multimedia. Formatos de imágenes, sonido y vídeo. Efectos. Aplicaciones de propósito específico. Plantillas.

Criterios de Evaluación

- Maneja el área de Trabajo.
- Trabaja con diapositivas y diseños.
- Inserta imágenes, tablas y otros objetos.
- Configura efectos y transiciones
- Exporta e importa presentaciones a otros formatos y sabe utilizar plantillas.

UD4. Hojas de Cálculo

Objetivos

- Manejar el área de Trabajo.
- Trabajar con hojas de cálculo, celdas y formatos.
- Utilizar fórmulas básicas y avanzadas.
- Manipular datos, usando filtros y ordenación.
- Exportar e importar datos y hojas de cálculo a otros formatos.

Contenidos

Hojas de cálculo: Filas, columnas, celdas y rangos. referencias. Formato. Operaciones. Funciones lógicas, matemáticas, de texto y estadísticas. Ordenación. Filtrado. Gráficos. Protección. exportación e importación.

Criterios de evaluación

- Maneja el área de Trabajo.
- Trabaja con hojas de cálculo, celdas y formatos.
- Utiliza fórmulas básicas y avanzadas.
- Manipula datos, usando filtros y ordenación.

- Exporta e importa datos y hojas de cálculo de/a otros formatos.

UD5. Bases de datos

Objetivos

- Comprender que es una base de datos y un sistema gestor de base de datos.
- Crear una base de datos sencilla, utilizando un lenguaje de definición.
- Manipular una base de datos y realizar consultas, utilizando un lenguaje de manipulación.
- Valorar la importancia de la seguridad en el tratamiento de los datos y la privacidad.

Contenidos

Base de datos: Sistemas gestores de bases de datos relacionales. Tablas, registros y campos. Tipos de datos. Claves. relaciones. Lenguajes de definición y Manipulación de datos, comandos básicos en SQL. Vistas, informes y formularios. exportación. e importación.

Criterios de evaluación

- Comprende que es una base de datos y un sistema gestor de base de datos.
- Crea una base de datos sencilla, utilizando un lenguaje de definición.
- Manipula una base de datos y realiza consultas, utilizando un lenguaje de manipulación.
- Valora la importancia de la seguridad en el tratamiento de los datos y la privacidad.

UD6. Introducción a la programación

Objetivos

- Comprender que son los lenguajes de programación
- Conocer los elementos básicos de un lenguaje.
- Definir algoritmos que resuelvan problemas simples.
- Escribir programas sencillos utilizando estructuras de control de flujo.
- Depurar programas y utilizar comentarios.

Contenidos

Lenguajes de programación: estructura de un programa informático y elementos básicos del lenguaje. Tipos de lenguajes. Tipos básicos de datos. Constantes y variables. Operadores y expresiones. Comentarios. estructuras de control. Condicionales e iterativas. estructuras de datos. Funciones y bibliotecas de funciones.

reutilización de código. Facilidades para la entrada y salida de datos de usuario. Manipulación de archivos.

Criterios de evaluación

- Comprende que son los lenguajes de programación

- Conoce los elementos básicos de un lenguaje.
- Define algoritmos que resuelvan problemas simples.
- Escribe programas sencillos utilizando estructuras de control de flujo.
- Depura programas y utiliza comentarios.

UD7. Desarrollo Móvil

Objetivos

- Comprender el paradigma de la programación orientada a eventos.
- Utilizar un entorno de desarrollo integrado.
- Diseñar un interfaz gráfico de usuario sencillo.
- Crear, programar y depurar una aplicación móvil para Android.

Contenidos

Programación orientada a objetos: objetos, atributos y métodos. Interfaz gráfico de usuario. Programación orientada a eventos. Metodologías de desarrollo de software: enfoque Top-down, fragmentación de problemas y algoritmos. Pseudocódigo y diagramas de flujo. depuración. entornos de desarrollo integrado. Trabajo en equipo y mejora continua.

Criterios de evaluación

- Comprende el paradigma de la programación orientada a eventos.
- Utiliza un entorno de desarrollo integrado.
- Diseña un interfaz gráfico de usuario sencillo.
- Crea, programa y depura una aplicación móvil para Android.

UD8. Redes de Ordenadores

Objetivos

- Comprender que es una red de ordenadores y su estructura en capas.
- Conocer los principios fundamentales sobre los que funciona Internet.
- Utilizar los servicios más destacados que Internet ofrece.
- Realizar y resolver incidencias en la configuración de redes de un ordenador.

Contenidos

Redes de ordenadores e Internet. Clasificación de las redes. Modelo de referencia OSI y arquitectura

TCP/IP. Capa de enlace de datos. Capa de Internet. Capa de Transporte. Capa de Aplicación. redes cableadas y redes inalámbricas. direccionamiento de Control de Acceso al Medio. dispositivos de interconexión a nivel de enlace: concentradores, conmutadores y puntos de acceso. Protocolo de Internet (IP). enrutadores. direcciones IP públicas y privadas. Modelo Cliente/Servidor. Protocolo de Control de la Transmisión (TCP). Sistema de nombres de dominio (dnS). Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP). Servicios: World Wide Web, email, voz y video. Buscadores. Posicionamiento. Configuración de ordenadores y dispositivos en red. Monitorización. resolución de incidencias básicas.

Criterios de evaluación

- Comprende que es una red de ordenadores y su estructura en capas.
- Conoce los principios fundamentales sobre los que funciona Internet.
- Utiliza los servicios más destacados que Internet ofrece.
- Realiza y resuelve incidencias en la configuración de redes de un ordenador.

UD9. La sociedad de la información

Objetivos

- Conocer los términos de Sociedad de la Información y la Sociedad del Conocimiento.
- Identificar el impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad
- Diferenciar entre los aspectos positivos y negativos de las TIC.
- Valorar las áreas emergentes como oportunidades de desarrollo laboral.

Contenidos

La Sociedad de la Información y la Sociedad del Conocimiento. Impacto de las tecnologías de la información y comunicación: aspectos positivos y negativos. Ejemplos y exponentes: las redes sociales, el comercio electrónico, la publicidad en Internet, la creatividad digital, protección de datos, etc. Nuevos sectores laborales: marketing en buscadores (SeO/SeM), gestión de comunidades, analítica web, etc. Áreas emergentes: Big data, Internet de las Cosas, etc.

Criterios de evaluación

- Conoce los términos de Sociedad de la Información y la Sociedad del Conocimiento.
- Identifica el impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad
- Diferencia entre los aspectos positivos y negativos de las TIC.
- Valora las áreas emergentes como oportunidades de desarrollo laboral.

Elementos transversales

En la medida en que TIC puede aplicarse a diferentes ámbitos de conocimiento, el desarrollo de las unidades trabajará una serie de contenidos transversales. Entre otros, se destacan:

- La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.
- La educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, la competencia emocional, el autoconcepto, la imagen corporal y la autoestima como elementos necesarios para el adecuado desarrollo personal, el rechazo y la prevención de situaciones de acoso escolar, discriminación o maltrato, la promoción del bienestar, de la seguridad y de la protección de todos los miembros de la comunidad educativa.
- El fomento de los valores y las actuaciones necesarias para el impulso de la igualdad real y efectiva entre mujeres y hombres, el reconocimiento de la contribución de ambos sexos al desarrollo de nuestra sociedad y al conocimiento acumulado por la humanidad, el análisis de las causas, situaciones y posibles soluciones a las desigualdades por razón de sexo, el respeto a la orientación y a la identidad sexual, el rechazo de comportamientos, contenidos y actitudes sexistas y de los estereotipos de género, la prevención de la violencia de género y el rechazo a la explotación y abuso sexual.
- El perfeccionamiento de las habilidades para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.
- La realidad andaluza, promoviendo el uso del software libre, y en especial Guadalinux.

METODOLOGÍA

Principios generales

En la actualidad existe consenso en torno a la concepción constructivista del aprendizaje escolar y por tanto de la metodología didáctica. El constructivismo considera que la adquisición de un nuevo conocimiento se basa en la sustitución o modificación del conocimiento previo de la persona en ese ámbito.

El proceso de adquisición de aprendizaje se planifica siguiendo diferentes orientaciones:

- Partir de los conocimientos previos del alumnado.
- Favorecer la motivación por el aprendizaje.

- Promover una metodología activa, participativa y flexible.
- Atender a la diversidad del alumnado de forma individualizada y personalizada.
- Promocionar la integración, socialización y el trabajo en equipo.
- Promover el trabajo y aprendizaje autónomo del alumnado.
- Socialización y promoción del trabajo en equipo:
- Realizar una evaluación formativa del proceso, y en función de los resultados modificar la intervención.

Principios específicos

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.

Las estrategias didácticas permiten llevar a cabo los planteamientos metodológicos presentados. Dentro de la variedad de estrategias que se utilizarán en clase, se destacan entre otras: Discusión en pequeño/gran grupo, clase expositiva, realización de prácticas, diseño y realización de proyectos, visualización de vídeos y la exploración bibliográfica.

Proyectos cooperativos

Para llevar a cabo un enfoque competencial, el alumnado realizará proyectos cooperativos en un marco de trabajo digital, que se encuadren en los bloques de contenidos de la materia. En la medida de lo posible, los proyectos deben desarrollarse en base a los intereses del alumnado. La propuesta inicial es la de la realización de dos proyectos durante el curso:

- 1) Elaboración de un trabajo de investigación sobre SS.OO.
- 2) Desarrollo de una aplicación.

En estos proyectos, los equipos de alumnos y alumnas elaborarán un documento inicial que incluya el objetivo del mismo, una descripción del producto final a obtener, un plan de acción con las tareas necesarias, las fuentes de información a consultar, los recursos y los criterios de evaluación del objetivo. Además, se establecerá que la temática del proyecto sea de interés común de todos los miembros del equipo; cada alumno/a sea responsable de realizar una parte del proyecto dentro de su equipo, hacer un seguimiento del desarrollo de las otras partes y trabajar en la integración de las partes en el producto final.

Además, en la etapa de Bachillerato, se fomentará que los estudiantes presenten en público los proyectos; utilicen los medios de comunicación electrónicos de una manera responsable; busquen, seleccionen y analicen la información en Internet de forma crítica; apliquen de manera integrada conocimientos matemáticos, científicos, tecnológicos y sociales en la resolución de problemas; completen los proyectos con un grado alto de autonomía y sean capaces de solucionar situaciones con las que no estén familiarizados; trabajen organizados en equipos, asistiendo y supervisando a compañeros; integren diferentes herramientas y contenidos en la realización de las producciones digitales; y que usen de forma segura los dispositivos electrónicos e Internet.

De manera individual, cada miembro del grupo, deberá redactar un diario sobre el desarrollo del proyecto y contestar a dos cuestionarios finales, uno sobre su trabajo individual y otro sobre el trabajo en equipo.

Aula Virtual

Los entornos de aprendizaje online dinamizan el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando tres aspectos clave: la interacción con el alumnado, la atención personalizada y la evaluación. Con el objetivo de orientar el proceso educativo, se utilizarán la plataforma educativa Google Classroom o la plataforma Moodle centros, dónde los estudiantes tienen disponibles las tareas a realizar, materiales, etc.

Recursos didácticos

El proceso de enseñanza-aprendizaje requiere de la infraestructura disponible en el aula de informática: ordenadores, software, cañon proyector y altavoces. Igualmente se cuenta con otros recursos complementarios que sirven a apoyo al proceso de formación y que se incluyen en el aula virtual “Google Classroom” o en la plataforma Moodle centros. Entre otros, apuntes, transparencias y publicaciones. Por último, se utiliza como libro de consulta un ejemplar de “Tecnologías de la Información y la Comunicación”. Arturo Gómez Gilaberte, Eva Parramon Ponz. Editorial Donostiarra, 2009.

EVALUACIÓN

La evaluación es un proceso integral que tiene como finalidad mejorar y regular de forma progresiva el proceso de enseñanza aprendizaje. De esta forma, dentro de la evaluación se pueden

distinguir el análisis del proceso de aprendizaje del alumnado y el análisis del proceso de enseñanza y de la práctica docente.

¿Qué evaluar?

La evaluación comprende tanto los procesos de aprendizaje, como los procesos de enseñanza. Por un lado, se evalúa el proceso de aprendizaje de los contenidos, el grado de consecución de las capacidades y su evolución. Por otro lado, dentro de los procesos de enseñanza se debe evaluar fundamentalmente la adecuación de objetivos, contenidos y actividades a la realidad del entorno y del grupo.

¿Cuándo evaluar?

La evaluación debe ser continua a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta evaluación continua se concreta en un conjunto de acciones planificadas en diversos momentos del proceso formativo:

1. La evaluación inicial nos va a proporcionar información acerca de la situación de partida del alumnado.
2. La evaluación formativa permite constatar avances y dificultades, de tal forma que ayuda a mejorar el sistema. Se realiza analizando los aprendizajes adquiridos por el alumnado y la marcha del proceso formativo.
3. La evaluación final o sumativa valora los resultados del aprendizaje al finalizar una determinada fase del proceso formativo (unidad didáctica y bloque), tomando como referencia los criterios de evaluación y los objetivos.

¿Cómo evaluar?

En cuanto al cómo evaluar, se deben especificar los criterios a utilizar para la evaluación y los instrumentos o métodos que se van a emplear. En concreto, se evalúa mediante pruebas teóricas y prácticas, realización de ejercicios, de proyectos y la observación del alumnado. El Anexo I muestra un modelo de rúbrica de evaluación para la unidad “UD2. Procesadores de Texto”

Criterios de Evaluación

Bloque 1. La sociedad de la información y el ordenador

1. Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción. CSC, Cd, SIeP.

Bloque 2. Arquitectura de ordenadores

1. Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto. CCL, CMCT, Cd, CAA.

2. Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación. CCL, CMCT, Cd, CAA.

3. Utilizar y administrar sistemas operativos de forma básica, monitorizando y optimizando el sistema para su uso. Cd, CMCT, CAA

Bloque 3. Software para sistemas informáticos

1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos. CCL, CMCT, Cd, CAA.

2. Buscar y seleccionar aplicaciones informáticas de propósito general o específico, dados unos requisitos de usuario. Cd, CAA, SIeP, Ced.

Bloque 4. Redes de ordenadores

1. Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas. CMCT, Cd, CSC.

2. Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa. CMCT, Cd, CAA.

3. describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática. CCL, Cd, CAA.

4. Explicar el funcionamiento de Internet, conociendo sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados. CMCT, Cd, CAA.

5. Buscar recursos digitales en Internet, conociendo cómo se seleccionan y organizan los resultados, evaluando de forma crítica los contenidos recursos obtenidos. Cd, CCL, CMCT, CSC, SIeP.

Bloque 5. Programación

1. Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar

con estructuras de datos. CMCT, Cd.

2. Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en sub-problemas y definiendo algoritmos que los resuelven. CMCT, Cd.

3. Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado. CMCT, Cd.

4. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación. CMCT, Cd.

5. Realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales. CMCT, Cd, SIeP.

Estándares de Aprendizaje

Bloque 1. La sociedad de la información y el ordenador

1.1. Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.

1.2. Explica que nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.

Bloque 2. Arquitectura de ordenadores

1.1. Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento.

1.2. Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales de un ordenador describiendo la contribución de cada uno de ellos al funcionamiento integral del sistema.

1.3. Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de la información.

1.4. Describe los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.

2.1. Elabora un diagrama de la estructura de un sistema operativo relacionando cada una de las partes las funciones que realiza.

2.2. Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales siguiendo instrucciones del fabricante.

Bloque 3. Software para sistemas informáticos

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 requieran 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, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia.

Bloque 4. Redes de ordenadores

1.1. Dibuja esquemas de configuración de pequeñas redes locales seleccionando las tecnologías en función del espacio físico disponible.

1.2. Realiza un análisis comparativo entre diferentes tipos de cableados utilizados en redes de datos.

1.3. Realiza un análisis comparativo entre tecnología cableada e inalámbrica indicando posibles ventajas e inconvenientes.

2.1. Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales.

3.1. Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos equipos remotos.

Bloque 5. Programación

1.1. Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.

2.1. Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que implique la división del conjunto en parte más pequeñas.

3.1. Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.

4.1. Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.

5.1. Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.

Calificación e Instrumentos de evaluación

La nota final del curso se obtiene calculando la media aritmética de las notas de los tres trimestres, con una nota mínima de 5 como condición para hacer la media de las notas trimestrales, y dónde, para expresar estas calificaciones usaremos los siguientes términos:

IN: Insuficiente: 1,2,3,4, SU: Suficiente: 5, BI: Bien: 6, NT: Notable: 7,8, SB: Sobresaliente: 9,10 y NP No Presentado (solo septiembre) .

Por su parte, la calificación trimestral se basa en los siguientes puntos:

- Exámenes (o examen) realizados durante el trimestre (70%).
- Realización de las actividades correspondientes (prácticas, proyectos, etc.) (20%).
- Trabajo diario (10%).

Los instrumentos y procedimientos de evaluación utilizados son la realización de los ejercicios y prácticas de clase, de los proyectos cooperativos, de los trabajos de investigación; la realización de pruebas escritas y prácticas en ordenador y las diferentes observaciones del profesor.

El objetivo de la evaluación del trabajo diario es analizar el alcance competencial de cada alumno, en áreas como la competencia digital, aprender a aprender, etc. Para ello se utilizará la observación directa en el desarrollo de las clases, usando para la evaluación una rúbrica.

Recuperación

La parte del alumnado que inicialmente no alcance los objetivos planteados, se beneficiará de diferentes actividades de refuerzo donde se desarrollan los aspectos fundamentales de los contenidos de las unidades.

En caso de no superarse las unidades didácticas durante el curso, se realizará un examen de recuperación al final o al principio de la siguiente evaluación, de forma que sirva para recuperar el trimestre al completo. La elección de un criterio u otro dependerá de las características del grupo-clase y las circunstancias, siempre buscando lo más conveniente para el alumnado.

Durante el mes de junio, se realizará un examen de recuperación de cada una de las evaluaciones pendientes para poder recuperar la materia en la convocatoria ordinaria. Por último, el alumnado que no supere dicha prueba dispondrá de un examen global en la convocatoria extraordinaria.

Práctica docente

En cuanto a la evaluación de la propia práctica docente, se llevará a cabo de forma continua durante el curso. Esta evaluación se centra fundamentalmente en:

La selección de contenidos y coherencia con los objetivos didácticos, las actividades programadas:

la claridad y adecuación al nivel del alumnado, los materiales aportados: comprensión, su utilidad y su diversidad. La propia actuación del profesor, así como la coordinación entre profesores

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El ritmo de aprendizaje no es uniforme en el colectivo alumnado. En el proceso de formación se realizan adaptaciones curriculares a los diferentes ritmos, proponiendo actividades diversas que conduzcan a metas semejantes. Se deben plantear acciones para grupos de necesidades educativas específicas:

- a) Alumnos/as superdotados o sobredotados intelectualmente. Aquellos alumnos/as con un ritmo de aprendizaje más rápido, realizarán actividades de ampliación que permitirán mantener su motivación.
- b) Alumnos/as con dificultades en el aprendizaje. Aquellos alumnos/as con un menor ritmo de aprendizaje y con necesidad de reforzar los contenidos, realizarán actividades de refuerzo.
- c) Alumnos/as con discapacidad física y/o psíquica. La metodología y los recursos de esta materia deben adaptarse a aquellos alumnos/as que tengan alguna discapacidad física/psíquica que le impida el seguimiento de las clases. En concreto, en este curso 2018/2019 no existen casos concretos.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Debido a la situación actual derivada de la pandemia por el COVID, este año no se plantean actividades complementarias.

BIBLIOGRAFÍA

[EDU01] Del proyecto educativo a la programación de aula. S.Antúnez, L. del Carmen, F. Imbermon, A. Parcerisa y A.Zabala Grao, 1992.

[TIC01] Tecnologías de la Información y la Comunicación. Arturo Gomez Gilaberte, Eva Parramon Ponz. Editorial Donostiarra, 2009.

[TIC 02] <https://www.solvetic.com/>

[TIC 03] <https://www.pccomponentes.com/>

[TIC 04] <http://www.python.org>

ADAPTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN A LAS SITUACIONES EXCEPCIONALES ACAECIDAS EN PERIODO COVID

La adaptación de las programaciones se realizarán en diversos ámbitos, tratando de contemplar todas las situaciones que se puedan derivar. Los aspectos a los que va a afectar dicha adaptación son los siguientes:

- Contenidos.
- Evaluación y calificación.
- Metodología.

SITUACIÓN 1. SEMIPRESENCIALIDAD

Esta situación corresponde a la situación de partida del centro, tras recibir la circular de la Consejería del 3 de septiembre de 2020 relativa a medidas de flexibilización curricular y organizativas para el curso 2020/2021.

El modelo seleccionado corresponde a una asistencia a clase en régimen de semipresencialidad, donde el alumnado asistirá en días alternos a las clases.

Las adaptaciones realizadas para contemplar este modelo de enseñanza serían los siguientes:

Metodología

Para que la implementación de este modelo de enseñanza no perjudique al alumnado haciéndole perder horas de formación, y por ende, calidad de la misma, se adoptarán metodologías de enseñanza que posibiliten el trabajo tanto en clase como en casa de una manera efectiva. Entre estas metodologías, podríamos destacar el modelo pedagógico Flipped Classroom, que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.

La elección de los modelos utilizados serán evaluados por el profesor durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, para elegir el más beneficioso para el alumnado en cada momento.

Calificación

Dado que en el modelo de semipresencialidad no se podrá realizar una observación directa del alumnado que no se encuentre en clase, el 10% de la calificación reservado al Trabajo diario se dedicará a evaluar aspectos competenciales como Aprender a aprender, Competencia Digital, etc. Estos aspectos quedarán recogidos en una rúbrica que se utilizará para la evaluación de este apartado. Por lo tanto, la nota media del apartado “Trabajo diario” vendrá dado por la media de las calificaciones obtenidas en el Trabajo diario presencial y Trabajo diario online.

El resumen de la actuación quedaría de la siguiente manera:

- Exámenes (o examen) realizados durante el trimestre (70%).
- Realización de las actividades correspondientes (prácticas, proyectos, etc.) (20%).
- Trabajo diario (10%): **50% trabajo diario presencial + 50% trabajo diario online.**

Contenidos

En previsión de las dificultades que pudieran sobrevenir debido al tipo de enseñanza, se realizará la siguiente priorización de contenidos:

Unidad 1. Arquitectura de computadores.

Unidad 2. Editores de texto.

Unidad 3. Multimedia.

Unidad 4. Hojas de cálculo.

Unidad 6. Introducción a la programación.

Unidad 9. La sociedad de la información

La selección de dichos contenidos viene dada tanto por el beneficio que les pudiera proporcionar al alumnado para su desarrollo personal y profesional (consecución del bachillerato, estudios en formación profesional o la universidad, acceso al mundo laboral), como de los contenidos que les pudiera ser beneficiosos si cursaran la asignatura de TIC de 2º de bachillerato.

SITUACIÓN 2. CONFINAMIENTO

En el caso de producirse una nueva situación excepcional en el que cerraran los centros de modo permanente o a largo plazo, se realizarán las siguientes adaptaciones:

Metodología

Con el objetivo de que el alumnado no resultara perjudicado durante una interrupción de la impartición presencial de las enseñanzas, se utilizarán herramientas específicas para la enseñanza a distancia.

Entre estas herramientas se pueden contemplar:

- Manuales elaborados específicamente para la docencia online.
- Impartición de clases a través de Webcam.
- Clases grabadas para que el alumno pueda adecuar el proceso de formación a sus necesidades particulares, quedando las horas de clase relegadas a atender las dudas y problemas que pudiera tener el alumnado.

Calificación

Dado que en el modelo de confinamiento no se podrá realizar una observación directa del alumnado, el 10% de la calificación reservado al Trabajo diario se dedicará a evaluar aspectos

competenciales como Aprender a aprender, Competencia Digital, etc. Estos aspectos quedarán recogidos en una rúbrica que se utilizará para la evaluación de este apartado.

El resumen de la actuación quedaría de la siguiente manera:

- Exámenes (o examen) realizados durante el trimestre (70%).
- Realización de las actividades correspondientes (prácticas, proyectos, etc.) (20%).
- Trabajo diario (10%): **trabajo diario online.**

En el caso de que parte de la unidad didáctica se haya impartido presencialmente y parte en periodo de confinamiento, en el apartado “Trabajo diario” se aplicarán los porcentajes descritos en el siguiente apartado: “Situación 3. Interrupción parcial de las clases”.

Contenidos

En previsión de las dificultades que pudieran sobrevenir debido al tipo de enseñanza, se realizará la siguiente priorización de contenidos:

Unidad 1. Arquitectura de computadores.

Unidad 2. Editores de texto.

Unidad 3. Multimedia.

Unidad 4. Hojas de cálculo.

Unidad 6. Introducción a la programaciones.

Unidad 9. La sociedad de la información

La selección de dichos contenidos viene dada tanto por el beneficio que les pudiera proporcionar al alumnado para su desarrollo personal y profesional (consecución del bachillerato, estudios en formación profesional o la universidad, acceso al mundo laboral), como de los contenidos que les pudiera ser beneficiosos si cursaran la asignatura de TIC de 2º de bachillerato.

SITUACIÓN 3. INTERRUPCIÓN PARCIAL DE LAS CLASES

En el caso de producirse interrupciones parciales de las clases, durante este periodo se adoptarían las medidas descritas en el apartado “Situación 2. Confinamiento”.

Metodología

Se llevará a cabo un modelo mixto con las medidas descritas en las situaciones 1 y 2.

Calificación

Dado que en el modelo de confinamiento no se podrá realizar una observación directa del alumnado, el 10% de la calificación reservado al Trabajo diario se dedicará a evaluar aspectos competenciales como Aprender a aprender, Competencia Digital, etc. Estos aspectos quedarán recogidos en una rúbrica que se utilizará para la evaluación de este apartado.

El resumen de la actuación quedaría de la siguiente manera:

- Exámenes (o examen) realizados durante el trimestre (70%).
- Realización de las actividades correspondientes (prácticas, proyectos, etc.) (20%).
- Trabajo diario (10%): **ponderación de trabajo diario presencial y el trabajo diario online según los días dedicados a cada periodo dentro de una unidad didáctica.**

Contenidos

En previsión de las dificultades que pudieran sobrevenir debido al tipo de enseñanza, se realizará la siguiente priorización de contenidos:

Unidad 1. Arquitectura de computadores.

Unidad 2. Editores de texto.

Unidad 3. Multimedia.

Unidad 4. Hojas de cálculo.

Unidad 6. Introducción a la programaciones.

Unidad 9. La sociedad de la información

La selección de dichos contenidos viene dada tanto por el beneficio que les pudiera proporcionar al alumnado para su desarrollo personal y profesional (consecución del bachillerato, estudios en formación profesional o la universidad, acceso al mundo laboral), como de los contenidos que les pudiera ser beneficiosos si cursaran la asignatura de TIC de 2º de bachillerato.

ANEXO. MODELO DE RÚBRICA.

REALIZACIÓN Y ENTREGA DE TRABAJOS	
NOTA	DESCRIPTORES
A	<p>Realiza el trabajo de acuerdo a las especificaciones, superando las expectativas en algún aspecto del mismo.</p> <p>Trabaja en clase de forma autónoma y diligente, se comunica de forma correcta con compañeros y profesor incidiendo en sus comentarios en aspectos clave del mismo.</p> <p>Entrega el trabajo en el plazo determinado y realiza apartados opcionales cuando es posible .</p>
B	<p>Realiza el trabajo de acuerdo a las especificaciones, incumpliendo algún mínimo aspecto no muy significativo.</p> <p>Trabaja en clase de forma autónoma, se comunica de forma correcta con compañeros y profesor.</p> <p>Entrega el trabajo en el plazo determinado .</p>
C	<p>Realiza el trabajo parcialmente o incumple varios aspectos de las especificaciones, que aún siendo importantes, demuestran cierto entendimiento del mismo.</p> <p>Trabaja en clase de forma autónoma y se comunica de forma correcta con compañeros y profesor.</p> <p>Entrega el trabajo en el plazo determinado o con un pequeño retraso .</p>
D	<p>Realiza el trabajo incumpliendo varios aspectos muy importantes de las especificaciones.</p> <p>Trabaja en clase de forma inadecuada.</p> <p>Entrega el trabajo con retraso .</p>
E	No entrega el trabajo.