

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

INFORMÁTICA APLICADA

Instituto de Educación Secundaria Atenea. 3º ESO
Rocío Báez de Aguilar Barcala
Patricio Molina Corpas
Curso 2020/21

Índice de contenido

Sumario

<u>INTRODUCCIÓN.....</u>	<u>3</u>
<u>CONTEXTUALIZACIÓN.....</u>	<u>4</u>
<u>COMPETENCIAS.....</u>	<u>4</u>
<u>OBJETIVOS.....</u>	<u>5</u>
<u>CONTENIDOS.....</u>	<u>5</u>
<u>UD1. HISTORIA DE LA INFORMÁTICA.....</u>	<u>6</u>
<u>UD2. EL ORDENADOR. COMPONENTES DEL ORDENADOR.....</u>	<u>6</u>
<u>UD3. EL PROCESADOR DE TEXTO.....</u>	<u>7</u>
<u>UD4. LA HOJA DE CÁLCULO.....</u>	<u>7</u>
<u>UD5. PRESENTACIONES.....</u>	<u>8</u>
<u>UD6. INTRODUCCIÓN a LA PROGRAMACIÓN.....</u>	<u>8</u>
<u>METODOLOGÍA.....</u>	<u>9</u>
<u>EVALUACIÓN.....</u>	<u>10</u>
<u>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....</u>	<u>12</u>
<u>ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.....</u>	<u>13</u>
<u>LEGISLACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA.....</u>	<u>13</u>
<u>ADAPTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN A LAS SITUACIONES EXCEPCIONALES ACAECIDAS EN PERIODO COVID.....</u>	<u>14</u>
<u>SITUACIÓN 1. CONFINAMIENTO.....</u>	<u>14</u>
<u>Metodología.....</u>	<u>14</u>
<u>Calificación.....</u>	<u>14</u>
<u>Contenidos.....</u>	<u>15</u>
<u>SITUACIÓN 2. INTERRUPCIÓN PARCIAL DE LAS CLASES.....</u>	<u>15</u>
<u>Metodología.....</u>	<u>15</u>
<u>Calificación.....</u>	<u>15</u>
<u>Contenidos.....</u>	<u>15</u>

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 Educación Secundaria Obligatoria, el alumnado deberá adquirir una preparación básica en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. De manera autónoma y segura, los estudiantes deben poder aplicar una combinación de conocimientos, capacidades, destrezas y actitudes en el uso de herramientas informáticas y de comunicaciones que les permitan ser competentes en múltiples contextos de un entorno digital.

La competencia digital 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.

De manera concreta, el alumnado en Educación Secundaria Obligatoria debe desarrollar la competencia digital (CD) que le permita navegar, buscar y analizar información en la web, comparando diferentes fuentes, y gestionar y almacenar archivos; usar aplicaciones de correo electrónico, mensajería, calendarios, redes sociales, blogs y otras herramientas digitales para comunicarse, compartir, conectar y colaborar de forma responsable, respetuosa y segura; crear y editar documentos, hojas de cálculo, presentaciones, bases de datos, imágenes y contenido multimedia, conociendo 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; resolver problemas a través de herramientas digitales, de forma autónoma y creativa, seleccionando la herramienta digital apropiada al propósito.

El carácter integrador 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 (CCL) al emplearse herramientas de comunicación electrónica; la competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), integrando conocimientos matemáticos, científicos y tecnológicos en contenidos 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 (CSC) interactuando en comunidades y redes; el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, desarrollando la habilidad para transformar ideas; la competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC), desarrollando la capacidad estética y creadora.

Las Tecnologías de Información y Comunicación tienen un ámbito de aplicación multidisciplinar, que permite contextualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje a contenidos de otras materias, a temáticas relativas al patrimonio de Andalucía y a los elementos transversales del currículo, mediante el uso de aplicaciones y herramientas informáticas.

Por último, desde la materia de Tecnologías de la Información y Comunicación se debe promover un clima de respeto, convivencia y tolerancia en el ámbito de la comunicación digital, prestando especial atención cualquier forma de acoso, rechazo o violencia; fomentar una utilización crítica, responsable, segura y autocontrolada en su uso; incentivar la utilización de herramientas de software libre; minimizar el riesgo de brecha digital debida tanto a cuestiones geográficas como socioeconómicas o de género; y a perfeccionar las habilidades para la comunicación interpersonal.

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. Para realizar esta programación se han tenido en cuenta una serie de aspectos que nos permiten contextualizar el currículo: (contenidos y metodología):

- 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.
- Las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria

COMPETENCIAS

El carácter integrador de las asignaturas de Tecnologías de la Información y la Comunicación hace que contribuyan al desarrollo y adquisición de las siguientes competencias clave:

•**Comunicación lingüística.** La adquisición de vocabulario técnico relacionado con las TIC es una parte fundamental de la asignatura. La búsqueda de información de diversa naturaleza (textual, gráfica) en diversas fuentes se favorece también desde esta asignatura. La publicación y difusión de contenidos supone la utilización de una expresión oral y escrita en múltiples contextos, ayudando así al desarrollo de la competencia lingüística. El continuo trabajo en Internet favorece el uso funcional de lenguas extranjeras por parte del alumno, lo cual contribuye a la adquisición de esta competencia.

•**Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.** El desarrollo de algoritmos dentro del ámbito de la programación forma parte del pensamiento lógico presente en la competencia matemática. Asimismo, es objeto de esta competencia el uso de programas específicos en los que se trabaja con fórmulas, gráficos y diagramas. La habilidad para utilizar y manipular herramientas y dispositivos electrónicos son elementos propios de la competencia científica y tecnológica, así como la valoración de los avances, las limitaciones y la influencia de la tecnología en la sociedad.

•**Competencia digital.** La competencia digital entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, el ocio y la comunicación. Los contenidos de la asignatura están dirigidos específicamente al desarrollo de esta competencia, principalmente el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet de forma crítica y sistemática. Aunque en otras asignaturas se utilicen las TIC como herramienta de trabajo, es en esta asignatura donde los alumnos adquieren los conocimientos y destrezas necesarios para su uso posterior.

•**Aprender a aprender.** Desde esta asignatura se favorece el acceso a nuevos conocimientos y capacidades, y la adquisición, el procesamiento y la asimilación de éstos. La asignatura posibilita a los alumnos la gestión de su propio aprendizaje de forma autónoma y autodisciplinada y la evaluación de su propio trabajo, contribuyendo de esta forma a la adquisición de esta competencia.

•**Competencias sociales y cívicas.** El uso de redes sociales y plataformas de trabajo colaborativo preparan a las personas para participar de una manera eficaz y constructiva en la vida social y profesional y para resolver conflictos en una sociedad cada vez más globalizada. El respeto a las leyes de propiedad intelectual, la puesta en práctica de actitudes de igualdad y no discriminación y la creación y el uso de una identidad digital adecuada al contexto educativo y profesional contribuyen a la adquisición de esta competencia.

•**Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** La contribución de la asignatura a esta competencia se centra en el fomento de la innovación y la asunción de riesgos, así como la

habilidad para planificar y gestionar proyectos mediante los medios informáticos, cada vez más presentes en la sociedad. El sistema económico actual está marcado por el uso de las TIC y de Internet facilitando el uso de éstas la aparición de oportunidades y desafíos que afronta todo emprendedor, sin olvidar posturas éticas que impulsen el comercio justo y las empresas sociales.

•**Conciencia y expresiones culturales.** La expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de las TIC está en pleno auge, siendo esta asignatura un canal adecuado para fomentar que el alumno adquiera esta competencia. El respeto y una actitud abierta a la diversidad de la expresión cultural se potencia mediante esta asignatura.

OBJETIVOS

Los objetivos planteados para el curso de 3º de ESO son:

1. Conocer la evolución de la informática:

- Comprender el papel de la informática (nuevas tecnologías) en la sociedad actual.

2. Conocer los componentes de un sistema informático:

- Identificar los distintos componentes.
- Conocer la función de los distintos componentes del ordenador.
- Conectar correctamente el ordenador y sus periféricos.

3. Crear documentos con un editor de texto:

- Formatear texto
- Insertar imágenes
- Insertar viñetas
- Insertar tablas
- Manejar los menús de manera autónoma

4. Crear documentos con una hoja de cálculo:

- Conocer los componentes de una hoja de cálculo.
- Insertar y agrupar datos en una hoja de cálculo.
- Introducir fórmulas.
- Insertar filas, columnas o celdas.
- Trabajar con tablas, objetos gráficos.

5. Crear presentaciones:

- Insertar y editar objetos en las diapositivas.
- Insertar texto, imágenes y gráficos.

6. Crear un programa informático basado en bloques

- Usa un entorno de programación
- Conoce el concepto de instrucción
- Conoce los distintos tipos de bloques de Scratch
- Programar varios objetos para realizar tareas simples.

CONTENIDOS

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

Bloques de Contenidos

Bloque 1. Introducción a la informática.

Bloque 2. Herramientas ofimáticas.

Bloque 3. Programación

Distribución en Unidades Didácticas

Bloque	Unidad Didáctica	Trimestre
1	UD1. Historia de la informática.	1
	UD2. El ordenador. Componentes del ordenador.	
2	UD3. El procesador de texto.	2
	UD4. La hoja de cálculo.	
3	UD5. Presentaciones	3
	UD6. Introducción a la programación	

UD1. HISTORIA DE LA INFORMÁTICA

CONTENIDOS

- Origen de la informática.
- Evolución de la CPU.
- Repercusión de las nuevas tecnologías en la sociedad actual.

OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Esta unidad está relacionada con el objetivo 1, Conocer la evolución de la informática, que se puede desglosar en los siguientes:

OBJETIVO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Conocer el origen de la informática	1. Identifica los orígenes de la informática.
Conocer la evolución de la CPU.	2. Conoce la evolución del ordenador.
Reconocer la repercusión de las nuevas tecnologías en la sociedad actual	3. Busca la repercusión de las TIC en la sociedad actual.

UD2. EL ORDENADOR. COMPONENTES DEL ORDENADOR.

CONTENIDOS

- Distinción entre las dos partes de un ordenador.
- Enumeración los distintos componentes de un ordenador.
- Conexión de los periféricos de un ordenador
- Distinción entre los distintos tipos de puertos y cables de los periféricos
- Funcionamiento de los principales componentes de un ordenador.
- Clasificación de los distintos tipos de software

- Reconocimiento de las teclas del teclado

OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Esta unidad está relacionada con el objetivo 2, conocer los componentes de un sistema informático, que se puede desglosar en los siguientes:

OBJETIVO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Conocer los elementos hardware de un ordenador	1. Identifica los distintos componentes.
Saber el funcionamiento de los distintos componentes de un ordenador	2. Conoce la función de los distintos componentes del ordenador.
Conectar un ordenador para su correcto funcionamiento	3. Conecta correctamente el ordenador y sus periféricos.

UD3. EL PROCESADOR DE TEXTO

CONTENIDOS

- Configuración de páginas.
- Formateo de texto.
- Inserción de imágenes en un documento.
- Inserción de viñetas.
- Creación de tablas.
- Uso de menús de manera autónoma.
- Uso de tabuladores

OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Esta unidad está relacionada con los objetivos 3, Crear documentos con un editor de texto, que se pueden desglosar en los siguientes:

OBJETIVO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Usar un editor de texto	1. Formatea texto 2. Inserta imágenes 3. Inserta viñetas 4. Inserta tablas 5. Formatea con tabuladores
Utilizar un editor de texto de forma autónoma	5. Maneja los menús de manera autónoma

UD4. LA HOJA DE CÁLCULO

CONTENIDOS

- Introducción de datos en una celda.
- Introducción de fórmulas.
- Utilización de funciones.
- Creación de gráficos.

OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Esta unidad está relacionada con el objetivo 4, Crear documentos con una hoja de cálculo, que se puede desglosar en los siguientes:

OBJETIVO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Introducir fórmulas y funciones	1. Usa expresiones para realizar cálculos.
Reconocer los componentes de una hoja de cálculo	2. Conoce los distintos elementos de una hoja de cálculo.
Incorporar datos	3. Introduce texto, números, etc.
Crear gráficos	4. crea distintos tipos de gráficos

UD5. PRESENTACIONES

CONTENIDOS

- Introducción de texto e imágenes.
- Creación de gráficos.
- Inserción y edición de objetos en las diapositivas.

OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Esta unidad está relacionada con el objetivo 5, Crear presentaciones, que se puede desglosar en los siguientes:

OBJETIVO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Introducir texto e imágenes.	1. Formatea texto. 2. Inserta imágenes. 3. Inserta viñetas. 4. Inserta tablas.
Añadir gráficos	5. Añade distintos tipos de gráficos

UD6. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

CONTENIDOS

- Descripción de la ventaja de trabajo.
- Instrucciones básicas
- Uso de múltiples objetos

OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

OBJETIVO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Utilizar un entorno de programación de bloques	1. Usa un entorno de programación
Reconocer los elementos básicos de un lenguaje de programación	2. Conoce el concepto de instrucción 4. Conoce los distintos tipos de ejecución existentes
Programar objetos que realicen tareas sencillas.	3. Conoce los distintos tipos de bloques de Scratch

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.

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 significativo se planifica siguiendo diferentes orientaciones:

1. Partir de los conocimientos previos del alumnado.
2. Favorecer la motivación por el aprendizaje.
3. Asegurarse de que el alumno sabe lo que hace y por que lo hace.
4. Adoptar un planteamiento metodológico flexible.
5. Realizar una evaluación formativa del proceso, y en función de los resultados modificar la

ayuda pedagógica. La metodología constructivista clasifica las actividades de las unidades didácticas en:

Estrategias didácticas

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 trabajos prácticos, diseño y realización de proyectos, visualización de vídeos y la exploración bibliográfica.

Principios específicos

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 metaprendizaje; 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 las posibilidades que ofrece como una forma de expresión personal y cultural, y de usarlo de forma segura y responsable.

Por otro lado, 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 utiliza la plataforma educativa google classroom, donde 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, cañón 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". Entre otros, apuntes, transparencias y publicaciones.

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 rubrica de evaluación para la unidad “UD2. Procesadores de Texto”.

Criterios de Evaluación

Conocer la evolución de la informática:

1. Conoce el papel de la informática (nuevas tecnologías) en la sociedad actual.

Conocer los componentes de un sistema informático:

1. Identifica los distintos componentes.
2. Conoce la función de los distintos componentes del ordenador.
3. Conecta correctamente el ordenador y sus periféricos.

Crear documentos con un editor de texto:

1. Formatea texto
2. Inserta imágenes
3. Inserta viñetas
4. Inserta tablas
5. Maneja los menús de manera autónoma

Crear documentos con una hoja de cálculo:

1. Conoce los componentes de una hoja de cálculo.
2. Inserta y agrupa datos en una hoja de cálculo.
3. Introduce fórmulas.
4. Inserta filas, columnas o celdas.
5. Trabaja con tablas, objetos gráficos.

Crear presentaciones:

1. Inserta y edita objetos en las diapositivas.

2. Inserta texto e imágenes
3. Crea e inserta gráficos.

Construye un programa informático basado en bloques

1. Usa un entorno de programación
2. Conoce el concepto de instrucción
3. Conoce los distintos tipos de bloques de Scratch
4. Programa varios objetos para realizar tareas simples.

Calificación

La nota final del curso se obtiene como la media de los tres trimestres, con una nota mínima de 5 como condición para hacer la media de las notas trimestrales, y donde 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 No Presentado. Por su parte, la calificación trimestral se obtiene como la media aritmética de las calificaciones en cada una de las unidades contenidas en cada uno de los trimestres, con un requisito de 4 como nota mínima de una unidad para promediar.

Por último, la calificación de las unidades didácticas mide el grado de consecución de los objetivos didácticos de la unidad, a partir de los criterios de evaluación definidos. Esta calificación se basa en los siguientes puntos:

- Exámenes (teóricos y/o prácticos) (50%).
- Realización de las actividades correspondientes (prácticas, ejercicios de clase, etc.) (40%).
- Trabajo diario (10%).

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 un trimestre, será necesario la realización de un examen de recuperación al final o principio del siguiente trimestre de las unidades didácticas no superadas. La elección de la fecha dependerá de las características del grupo-clase y de las circunstancias que se den en ese momento. 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:

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.

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.

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.

Concretando el apartado en el curso actual, hay un alumno con un ritmo de aprendizaje muy alto, y dos alumnos con un ritmo de aprendizaje mucho menor al del resto del grupo. A dichos alumnos se les está adaptando las actividades de clase.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Durante el curso se plantea realizar la actividad “La Hora del Código” y una jornada de iniciación a la robótica.

LEGISLACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 28-06-2016).

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, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado. (BOJA 29-07-2016).

Libros y documentación electrónica

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

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. 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 (50%).
- Realización de las actividades correspondientes (prácticas, proyectos, etc.) (40%).
- 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 2. 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 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. 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 las descritas en caso de normalidad.

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 (50%).
- Realización de las actividades correspondientes (prácticas, proyectos, etc.) (40%).
- 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 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.