



2024/2025

PROGRAMACIÓN

***Tecnologías de la
Información y de la
Comunicación II***

***SEGUNDO CURSO
BACHILLERATO***

Profesor:

José Luis León González

ÍNDICE

| | | |
|------------|---|-----------|
| <u>1</u> | <u>INTRODUCCIÓN, MARCO NORMATIVO y CONTEXTUALIZACIÓN</u> | <u>3</u> |
| <u>1.1</u> | <u>Adecuación al marco normativo o currículo vigente.</u> | <u>3</u> |
| <u>1.2</u> | <u>Contextualización: nivel educativo y características del centro. Nivel del grupo</u> | <u>4</u> |
| <u>1.3</u> | <u>Introducción a la materia</u> | <u>4</u> |
| <u>2</u> | <u>OBJETIVOS</u> | <u>5</u> |
| <u>3</u> | <u>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</u> | <u>6</u> |
| <u>4</u> | <u>CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES. VINCULACIÓN A LAS COMPETENCIAS CLAVE</u> | <u>8</u> |
| <u>5</u> | <u>TEMPORALIZACIÓN</u> | <u>10</u> |
| <u>6</u> | <u>RELACIÓN INTERDISCIPLINAR DE LOS CONTENIDOS.</u> | <u>11</u> |
| <u>7</u> | <u>CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN.</u> | <u>11</u> |
| <u>8</u> | <u>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</u> | <u>12</u> |
| <u>9</u> | <u>RECUPERACIÓN DE PENDIENTES. PLAN ESPECÍFICO PERSONALIZADO PARA EL ALUMNADO REPETIDOR.</u> | <u>13</u> |
| <u>10</u> | <u>RECURSOS Y MATERIALES NECESARIOS.</u> | <u>13</u> |
| <u>11</u> | <u>ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.</u> | <u>14</u> |
| <u>12</u> | <u>PROYECTO LINGÜÍSTICO DE CENTRO</u> | <u>14</u> |

1 INTRODUCCIÓN, MARCO NORMATIVO Y CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 Adecuación al marco normativo o currículo vigente.

La Programación actual se ajusta al marco normativo actual al emplear en su desarrollo la siguiente legislación:

- ORDEN de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado (BOJA 02-06-2023). Anexo I. Anexo II. Anexo III. Anexo IV. Anexo V. Anexo VI. Anexo VII. Anexo VIII.
- DECRETO 103/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 15-05-2023).
- CORRECCIÓN de errores del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE 14-10-2022).
- INSTRUCCIÓN 3/2022, de 21 de abril de 2022, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa relativa a la obtención del título de Bachiller por el alumnado que proviene desde otras enseñanzas.
- REAL DECRETO 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE 06-04-2022).

1.2 Contextualización: nivel educativo y características del centro. Nivel del grupo

Características del centro

El IES Miguel de Cervantes está ubicado en el distrito Macarena, zona norte de la ciudad de Sevilla, c/ Manzana s/n, uno de los más densos y peor urbanizados de la capital andaluza, dentro del barrio el Carmen, que junto con la Bachillera, la Paz, la Palmilla, las Avenidas, el Torrejón, Polígono Norte, Villegas, Hermandades: la Carrasca, el Rocío, Begoña, Pinoflores, Campos de Soria, Pío XII, la Barzola, Doctor Barraquer, Macarena Tres Huertas, León XIII (los Naranjos), los Príncipes: la Fontanilla, Santas Justa y Rufina, conforman la zona de origen de la mayoría de nuestro alumnado, un 76%, correspondiendo el 24% restante a otros distritos de la ciudad y provincia. Es una zona, por tanto, que acoge una población muy heterogénea, con características sociales, económicas y culturales muy diversas incluyendo grupos de población desfavorecida social, cultural y económicamente.

El centro dispone de suficientes recursos relacionados con las TIC para el desarrollo de la asignatura. Es centro TIC desde 2007.

Análisis del grupo de alumnos/as

En un análisis del grupo de alumnado de la asignatura indicar que en su mayoría proceden del propio centro. Todos pertenecen a la opción de ciencias. Lo componen 25 alumnos. Todos han cursado TICO 1 Tras la evaluación inicial se muestra un nivel bastante homogéneo, salvo por la alumna repetidora, por lo que no se requerirán adaptaciones a destacar. Para la alumna repetidora, es la primera vez que cursa esta asignatura, aunque curso TICO 1 en su momento

Para el desarrollo de la programación se han tenido en cuenta los criterios generales establecidos en el proyecto educativo del centro, así como las necesidades y características del alumnado recogidas en la evaluación inicial.

Esta programación ha sido elaborada por el profesor encargado de la asignatura y aprobada por el Claustro de Profesorado. No obstante, se podrán actualizar o modificar, en su caso, tras los procesos de autoevaluación.

1.3 Introducción a la materia

Tecnologías de la Información y Comunicación es una materia de opción del bloque de asignaturas específicas que se incluye en el currículo de primer y segundo curso de Bachillerato.

La finalidad de esta materia es que el alumnado aprenda 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. El alumnado debe 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.

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.

La revolución digital se inicia en el siglo XIX con el diseño del primer programa informático de la historia, continúa en el siglo XX con la construcción del primer ordenador multi-propósito, la máquina de Turing, y se consolida con la producción y comercialización masiva de ordenadores personales, sistemas operativos y aplicaciones, como herramientas que permiten realizar tareas y resolver problemas. La invención de Internet amplió la perspectiva para que los usuarios pudieran comunicarse, colaborar y compartir información, y, por último, la aparición de dispositivos móviles ha extendido el uso de las aplicaciones informáticas a todos los ámbitos y contextos sociales, económicos y culturales. El recorrido prosigue con la Sociedad del Conocimiento, orientada hacia el bienestar de las personas y de sus comunidades, donde la información es el instrumento central de su construcción.

En el ámbito educativo, para el desarrollo de una cultura digital en el aula, la Unión Europea ha definido la competencia digital en el DIGCOMP (Marco Europeo de Competencias Digitales para los Ciudadanos), 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 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 la Información y la Comunicación; y actualizar la competencia digital propia, y asistir y supervisar a otros y otras.

2 OBJETIVOS

- 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.
- 4 Crear, revisar y replantear un proyecto web para una audiencia determinada, atendiendo a cuestiones de diseño, usabilidad y accesibilidad, midiendo, recogiendo y analizando datos de uso.
- 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.

- 9 Desarrollar y depurar aplicaciones informáticas, analizando y aplicando los principios de la ingeniería del software, utilizando estructuras de control, tipos avanzados de datos y flujos de entrada y salida en entornos de desarrollo integrados.
- 10 Aplicar medidas de seguridad activa y pasiva, gestionando dispositivos de almacenamiento, asegurando la privacidad de la información transmitida en Internet y reconociendo la normativa sobre protección de datos.

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 Bachillerato, la metodología debe centrarse en abordar el uso avanzado, solvente, creativo, productivo, seguro y responsable de las Tecnologías de la Información y Comunicación, en el desarrollo de la competencia digital y de manera integrada contribuir al resto de competencias clave.

Para llevar a cabo un enfoque competencial, el alumnado en la etapa de Bachillerato, 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, la resolución de problemas mediante el uso de aplicaciones, la implantación de hardware y software dados unos requisitos de usuario, un caso práctico sencillo, etc.

En la medida de lo posible, los proyectos deben desarrollarse en base a los intereses del alumnado y considerando aspectos relacionados con la especialización de la etapa, promoviéndose la inclusión de temáticas multidisciplinares y los elementos transversales del currículo.

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 o alumna 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. Por otro lado, cada equipo deberá almacenar las diferentes versiones del producto, redactar y mantener la documentación asociada, y presentar el producto final a sus compañeros de clase. 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.

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 por último, que se usen de forma segura los dispositivos electrónicos e Internet.

Finalmente, 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, ajustarse al nivel competencial inicial del alumnado y respetar los distintos ritmos de aprendizaje, se propone la utilización de entornos de aprendizaje *online*. Estos entornos deben incluir formularios automatizados que permitan la autoevaluación y coevaluación del aprendizaje por parte de alumnos y alumnas, la evaluación del nivel inicial, de la realización de los proyectos, del desarrollo competencial y del grado de cumplimiento de los criterios. También, se deben utilizar repositorios de los contenidos digitales, documentación y tareas, que permitan hacer un seguimiento del trabajo individual y grupal de los estudiantes a lo largo del curso y visualizar su evolución. Por último, se recomienda usar herramientas de control de proyectos, software de productividad colaborativo y de comunicación, entornos de desarrollo integrados y software para el control de versiones.

4 CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES. VINCULACIÓN A LAS COMPETENCIAS CLAVE

Tecnologías de la Información y Comunicación 2

| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje evaluables |
|--|---|---|
| Bloque 1. Programación | | |
| 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. Profundizando en un lenguaje de programación: Estructuras de datos. Funciones y bibliotecas de funciones. Reutilización de código. Facilidades para la entrada y salida de datos de usuario. Manipulación de archivos. Orientación a objetos: Clases, objetos y constructores. Herencia. Subclases y superclases. Polimorfismo y sobrecarga. Encapsulamiento y ocultación. Bibliotecas de clases. Metodologías de desarrollo de software: Enfoque Top-Down, | <p>1. Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas. CMCT, CD.</p> <p>2. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación. CMCT, CD.</p> <p>3. Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales. CMCT, CD.</p> <p>4. Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos. CMCT, CD, SIEP.</p> <p>5. Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación. CMCT, CD.</p> <p>6. Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en</p> | <p>1.1. Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.</p> <p>2.1. Elabora diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos e inter relacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos.</p> <p>1. Elabora programas de mediana complejidad definiendo el flujograma correspondiente y escribiendo el código correspondiente.</p> <p>2. Descompone problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños susceptibles de ser programados como partes separadas.</p> <p>4.1. Elabora programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación.</p> <p>1. Obtiene el resultado de seguir un programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.</p> <p>2. Optimiza el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración.</p> <p>1. Selecciona elementos de protección software para internet relacionándolos con los posibles ataques.</p> <p>2. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando los elementos hardware de protección.</p> <p>3. Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada</p> |

| | | |
|---|--|---|
| fragmentación de problemas y algoritmos. Pseudocódigo y diagramas de flujo. Depuración. Entornos de desarrollo integrado. Ciclo de vida del software. Análisis, Diseño, Programación y Pruebas. Trabajo en equipo y mejora continua. Control de versiones. | la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal. CMCT, CD, CAA, CSC. | uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan. |
| Bloque 2. Publicación y difusión de contenidos | | |
| Visión general de Internet. Web 2.0: características, servicios, tecnologías, licencias y ejemplos. Plataformas de trabajo colaborativo: ofimática, repositorios de fotografías, líneas del tiempo 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). Introducción a la programación en entorno cliente. Javascript. Accesibilidad y usabilidad (estándares). Herramientas de diseño web. Gestores | <p>1. Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo. CD, CSC, SIEP.</p> <p>2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir. CCL, CD, CAA, CEC.</p> <p>3. Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y</p> | <p>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.</p> <p>2. Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que esta se basa.</p> <p>2.1. Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0.</p> <p>3.1. Explica las características relevantes de las web</p> |

| | | |
|---|---|---|
| de contenidos. Elaboración y difusión de contenidos web: imágenes, audio, geolocalización, vídeos, sindicación de contenidos y alojamiento. Analítica web. | sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos. CD, CSC, CAA. | 2.0 y los principios en los que esta se basa. |
|---|---|---|

| Bloque 3. Seguridad | | |
|---|---|--|
| Principios de la seguridad informática. Seguridad activa y pasiva. Seguridad física y lógica. Seguridad de contraseñas. Actualización de sistemas operativos y aplicaciones. Copias de seguridad, imágenes y restauración. Software malicioso, herramientas antimalware y antivirus, protección y desinfección. Cortafuegos. Seguridad en redes inalámbricas. Ciberseguridad. Criptografía. Cifrado de clave pública. Seguridad en redes sociales, acoso y convivencia en la red. Firmas y certificados digitales. Agencia española de Protección de datos. | Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales. Describir los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad. CMCT, CD, CSC, CAA. Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal. CD, CSC, SIEP. (Este criterio aparece como C.6 en el Bloque 1 del RD.1105/2014) | 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 de protección como las herramientas software que permiten proteger la información. Selecciona elementos de protección software para internet relacionándolos con los posibles ataques. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando los elementos hardware de protección. Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan. |

Los bloques de contenidos anteriores serán organizados en cinco temas:

- 1.- Gestión de contenidos.
- 2.- Diseño Web
- 3.- Principios básicos de Programación
- 4.- Programación avanzada
- 5.- Políticas de protección de datos

5 TEMPORALIZACIÓN

La materia consta de 4 horas semanales. El desarrollo de los contenidos se llevará a cabo con la siguiente temporalización:

| | |
|---------------|---------------------------|
| 1er trimestre | 1.-Gestión de contenidos. |
|---------------|---------------------------|

| | |
|---------------|--|
| | 2.- Diseño Web |
| 2º trimestre | 3.-Principios básicos de Programación 4.- Programación avanzada |
| 3er trimestre | 5.- Políticas de protección de datos |

6 RELACIÓN INTERDISCIPLINAR DE LOS CONTENIDOS.

Los contenidos de la materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación II mantienen una relación estrecha con las otras materias del currículo de Bachillerato como por ejemplo:

- **MATEMÁTICAS:** Se desarrolla la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología mediante el tratamiento de información numérica. El análisis del funcionamiento de los dispositivos, instalación y configuración de aplicaciones, estudio y análisis de las TIC y su evolución, repercusión e impacto en la sociedad actual.
- **FÍSICA:** Se realizan informes de las investigaciones científicas, comunicando tanto el proceso como las conclusiones obtenidas.
- **FILOSOFÍA:** Se utilizan las herramientas informáticas y de la web 2.0, como wikis, blogs, redes sociales, procesador de textos, presentación de diapositivas o recursos multimedia para la presentación de trabajos.
- **LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA:** Se documenta, consultando fuentes diversas, evaluando, contrastando, seleccionando y organizando la información relevante.
- **LITERATURA UNIVERSAL:** Se realizan exposiciones orales o escritas acerca de una obra, un autor o una época con ayuda de medios audiovisuales y de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- **QUÍMICA:** Se obtienen datos, se elabora información, analizan resultados y exponen conclusiones sobre temas de actualidad. Se usan aplicaciones informáticas de simulación y se busca en internet información relacionada.

7 CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN.

Los instrumentos de evaluación básicos para esta materia son:

- Una prueba específica (teórica y/o práctica) al finalizar la unidad.
- El control de la producción del alumno en el cuaderno de clase.
- Preguntas orales durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- La realización de trabajos monográficos sobre aspectos relativos a las unidades didácticas.
- La realización de pruebas objetivas tras la lectura de un material obligatorio.
- La observación del interés, esfuerzo y comportamiento de cada alumno/a durante el desarrollo de las clases.

Estos instrumentos permiten evaluar el trabajo diario y sistemático del alumnado de manera transversal, permanente y continuada.

Los **criterios de calificación** para la materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación en 2º Bachillerato se llevarán a cabo de acuerdo con los anteriores instrumentos de calificación y la siguiente baremación en cada trimestre:

- Los **controles de contenido** al finalizar cada unidad didáctica. Se plantearán descripciones, análisis y en su caso, explicaciones sobre gráficos, textos, fotografías y tablas. Estas pruebas tendrán carácter fundamentalmente escrito y se valorará en ellas la corrección ortográfica, la expresión, el vocabulario y la presentación, calificándose con una nota numérica entre 0 y 10. Su valor respecto a la calificación final de trimestre será de hasta un 60%.
- El otro 60% de la calificación final será para las actividades programadas en la plataforma educativa Moodle. La calificación dependerá de la calidad de trabajo y de la entrega en plazos.
- A la nota final se le añadirá un factor corrector asociado a la asistencia. Los trabajos deben realizarse en clase por lo que la asistencia es fundamental y más aún en una formación semipresencial.
- En caso de un nivel de ausencias superior al 20 % se procederá a un examen al final del trimestre.

Durante el curso cada profesor o profesora adoptará las medidas de recuperación que considere oportunas a cada alumno o alumna, planteándose la posibilidad de una “prueba objetiva” de recuperación al final del trimestre o a principios del siguiente. La calificación máxima obtenida en las pruebas de recuperación será de 6 puntos.

Para obtener una calificación positiva en la evaluación final el alumno deberá alcanzar al menos una nota de 5 en las calificaciones de las distintas evaluaciones, y tener aprobadas, al menos, dos de las tres evaluaciones.

No obstante, en mayo se realizará una prueba ordinaria para aquellos alumnos que no hayan superado alguna de las evaluaciones, para cuya superación será necesario alcanzar los objetivos mínimos imprescindibles para el dominio de la materia.

Por último, los/as alumnos/as que tengan durante la evaluación un número de faltas de asistencia sin justificar, superior a las permitidas sufrirán una pérdida de la evaluación continua, tras habérselo comunicado previamente al alumno/a, a sus padres o tutores legales y a la dirección del Centro, calificando por tanto su actitud como de rendimiento inadecuado. Si este caso se produjera, el alumno o alumna podría presentarse a la prueba ordinaria de mayo con las calificaciones que ya se han descrito más arriba para este tipo de prueba.

Respecto a la **evaluación extraordinaria**, si el alumno o la alumna no supera la materia en la Prueba Ordinaria de mayo, tendrá opción de superarla en la Prueba Extraordinaria de junio. Se les entregará un informe individualizado en el que se señalarán los objetivos del área que no han sido alcanzados, los contenidos relacionados con dichos objetivos y la propuesta de actividades de recuperación. Estas actividades de recuperación consistirán en trabajos, recopilación de ejercicios, comentarios, esquemas y resúmenes de contenidos. Serán evaluadas y valdrán hasta un 50% de la nota y en la realización de una prueba práctica. Las actividades de recuperación deberán estar entregadas el mismo día de la citada prueba práctica.

8 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde la asignatura se plantea de la forma más inclusiva posible la atención a la diversidad. Entre las estrategias que permite la ley para el bachillerato están:

1. . Programas de refuerzo destinados a la recuperación de los aprendizajes no adquiridos.
2. Planes anuales de seguimiento de materias vinculadas a las PAU para alumnados de segundo que no cursan la totalidad de las materias de este curso, sino aquellas no superadas en años anteriores.
3. Adaptaciones curriculares de acceso para los n.e.a.e.
4. Fraccionamiento del bachillerato
5. Exenciones de materias
6. Programa de enriquecimiento curricular y flexibilización para el alumnado de altas capacidades.
7. Medidas de flexibilización y alternativas metodológicas en la enseñanza y evaluación de la lengua extranjera para el alumnado con n.e.e. derivadas de discapacidad.

En el contexto actual de la asignatura este año no hay alumnado de neae o nee derivadas de discapacidad o de altas capacidades.

Con la idea de favorecer la inclusión de la diversidad se plantean dos medidas eje:

- Metodologías favorecedoras de la inclusión como son: La investigación científica en grupo heterogéneos con flexibilización de espacios y tiempos
- Diversificación de los procesos e instrumentos de evaluación: adaptándolas a las capacidades del alumnado.

9 RECUPERACIÓN DE PENDIENTES. PLAN ESPECÍFICO PERSONALIZADO PARA EL ALUMNADO REPETIDOR.

Plan específico personalizado para el alumnado repetidor.

Actualmente hay una alumna repetidora que no cursado la materia en el curso pasado, por lo que no corresponde la aplicación de ningún plan específico personalizado.

Recuperación de pendientes.

No hay alumnado con pendientes

10 RECURSOS Y MATERIALES NECESARIOS.

No hay un libro de texto específico para la materia de Tecnología de la Información y la Comunicación II. La referencia en cuanto a contenidos se encuentra en el CREA de la educación permanente de la Junta de Andalucía cuyo enlace es:

<https://www.juntadeandalucia.es/educacion/permanente/materiales/index.php?etapa=4&materia=49>

Ese utilizará la MOODLE centro como plataforma educativa de gestión y evaluación de contenidos y tareas.

Se dispone de un ordenador portátil por alumno para el desarrollo de la asignatura.

Se utilizará material propio de computación y robótica tales como impresora 3 D y kits de tarjetas controladoras para programación y control de dispositivos: MICROBIT, MBOT2.

11 ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.

Se buscarán talleres relacionados con el mundo de las TIC, posibilidades y riesgos, así como talleres prácticos de programación y diseño web.

Se planteará la participación en retos tecnológicos basados en el uso de las TIC, tales como RetoTech de Endesa.

12 PROYECTO LINGÜÍSTICO DE CENTRO

La competencia lingüística (CCL) no constituye un saber más en el currículum escolar. Esta competencia es una herramienta básica para adquirir nuevos aprendizajes. La investigación básica demuestra que una adquisición deficiente, en esta área, lleva aparejado un dominio deficiente de otras. Esta competencia está formada por varias destrezas; hablar, escribir, escuchar, leer e interaccionar, y, a todas ellas, debe atender el PLC.

Todas las propuestas de actuaciones que se realicen en este proyecto para las distintas asignaturas, se harán bajo la premisa de atender a la diversidad de nuestro alumnado, lo que nos obliga a contemplar adaptaciones que se ajusten a las características y posibilidades cognitivas del alumnado al que se dirigen.

Nuestra propuesta de actuaciones es la siguiente, siendo valoradas y evaluadas con las rúbricas que aparecen en el PLC.

| ACTUACIÓN | TEMPORALIZACIÓN |
|--|------------------------------|
| Trabajos Lectura evaluable | Al menos, uno al año. |
| Trabajo oral evaluable | Al menos, uno por trimestre. |
| Trabajos escritos evaluables | Al menos, uno por trimestre. |
| Acuerdo de escritura correcta | En todo momento |
| Unificación de normas de presentación de exámenes, trabajos... | En todo momento |
| Técnicas de estudio | Primera evaluación |