

CURSO 2019 – 2020

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA
COMUNICACIÓN

CURSO: 4º ESO

DEPARTAMENTO: TECNOLOGÍA

Cáceres 22 de septiembre de 2019

Fdo: María F. Hernández Caballo

Raquel Portugal Iglesias

Índice

1.- Introducción.....	3
1.1 Marco legal.....	3
1.2 Bases para el desarrollo de la programación.....	3
1.3 Elementos transversales.....	4
2.- Contribución de la materia al logro de las competencias clave.....	4
3.- Organización, secuenciación y temporalización de los contenidos del currículo.....	6
4.- Características, diseño e instrumentos de la evaluación inicial.....	10
5.- Criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación.....	10
6.- Criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.....	11
7.- Determinación de los estándares mínimos de aprendizaje.....	11
8.- Metodología, recursos didácticos y materiales curriculares.....	12
9.- Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad del alumnado.....	12
10.- Programas de refuerzo y recuperación de los aprendizajes no adquiridos para el alumnado que promoció con evaluación negativa.....	14
11.- Planificación de las actividades complementarias y extraescolares.....	14
12.- Indicadores de logro y procedimientos de evaluación y modificación, en su caso, de la programación didáctica en relación con los procesos de mejora.....	16

1.- Introducción

La programación didáctica que aquí se presenta es el elemento de concreción curricular que tiene como finalidad marcar las pautas generales para impartir la materia de **Tecnologías de la Información y la Comunicación** en la etapa de **Enseñanza Secundaria Obligatoria**.

La presente programación se ha diseñado para el año académico **2019-2020**, teniendo como referente la legislación existente. Su marco de acción está definido dentro del IES **Norba Caesarina** (Cáceres). El contenido de esta programación se ajusta a las directrices generales establecidas en el Proyecto Educativo del centro y, tal y como establece la normativa, será el instrumento de planificación curricular que permita desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera coordinada entre todos los profesores que impartimos la materia “Tecnologías de la Información y la Comunicación” en 4º ESO.

1.1 Marco legal.

En el desarrollo de las tareas de programación hemos de tener en cuenta el conjunto de disposiciones legales que nos regulan.

- LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Actualmente vigente y modificada por la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) 8/2013 de 9 de diciembre
- DECRETO 98/2016, de 5 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

1.2 Bases para el desarrollo de la programación

Para el desarrollo de la programación de la materia **Tecnologías de la Información y la Comunicación** se han tenido en cuenta los siguientes principios:

- **Adecuación:** La programación pretende ajustarse a las necesidades y características de nuestra comunidad educativa, a las circunstancias y características de nuestro alumnado y el entorno sociocultural del centro.
- **Concreción:** La programación es el elemento de concreción del Currículo establecido en el Decreto y en ella se especifican los contenidos y criterios de evaluación del ciclo o curso correspondiente, la metodología didáctica, los procedimientos para evaluar los aprendizajes y la enseñanza, así como la secuencia de las unidades didácticas.
- **Flexibilidad:** La programación será concreta y planificada, pero flexible. Sometida a una evaluación continua durante el desarrollo y capaz de responder a los cambios y circunstancias que puedan surgir durante el desarrollo.

- **Viabilidad:** Por encima de su perfección técnica o rigor formal, la programación será viable, es decir ajustada a las necesidades y posibilidades del contexto en que va a desarrollarse.

1.3 Elementos transversales

Tal y como establece la normativa, todas las materias trabajarán elementos como el hábito lector, la expresión oral, el buen uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la capacidad emprendedora y el resto de elementos transversales al currículo.

Desde esta programación se pretende contribuir al desarrollo de estos elementos a través de las actividades de aula.

Especialmente se incidirá en los siguientes aspectos:

- Comprensión lectora y fomento del hábito lector, a través de libros de lectura recomendados.
- Expresión oral en público y debate, realizando exposiciones orales de los trabajos realizados en equipo.
- Uso adecuado de las TIC, formando parte del contenido propio de nuestra materia.
- Capacidad emprendedora, a través del trabajo en equipo.
- Desarrollo sostenible y medio ambiente, analizando las diferentes opciones que dan solución a un problema y teniendo en cuenta siempre el impacto ambiental en la toma de decisiones.
- Igualdad entre hombres y mujeres, evitando comportamientos sexistas y estereotipos que supongan discriminación, teniendo en cuenta este aspecto en los agrupamientos y en el trabajo compartido.
- La prevención y resolución pacífica de conflictos, incluyendo la prevención y condena de toda clase de racismo, xenofobia y violencia, aprendiendo a dialogar, escuchar y respetar las opiniones del resto a la hora de tomar decisiones sobre las tareas asignadas en el seno del grupo de trabajo.
- La educación para la salud, conociendo y aprendiendo a respetar las normas de seguridad en el entorno de trabajo del aula.

2.- Contribución de la materia al logro de las competencias clave.

La materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) prepara al alumnado para desenvolverse en un marco adaptativo; más allá de una simple alfabetización digital centrada en el manejo de herramientas que quedarán obsoletas en un corto plazo de tiempo, es necesario dotar de los conocimientos, destrezas y aptitudes para facilitar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida, de forma que pueda adaptarse con versatilidad a las demandas que surjan en el campo de las TIC.

En 4º de Educación Secundaria Obligatoria se debe proveer al alumno con las habilidades necesarias para adaptarse a los cambios propios de las TIC, a fin de que el alumno adquiera la soltura necesaria con los medios informáticos actuales para incorporarse con plenas competencias a la vida activa o continuar estudios de Formación Profesional o de Bachillerato.

La materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación trata de desarrollar la capacidad del alumnado para integrar informaciones, reelaborarlas y producir documentos susceptibles de difundirse en diferentes formatos por diversos medios de transmisión. Para ello, se hace necesario favorecer una actitud abierta, y al mismo tiempo crítica, que adapte la información a diferentes contextos. Debe favorecer también la creatividad como un ingrediente esencial en la elaboración de contenidos.

Por tanto, **esta materia contribuye** de manera plena **a la adquisición de la competencia digital**, imprescindible para desenvolverse en un mundo en constante cambio y atravesado por flujos de información generados y transmitidos mediante unas tecnologías de la información cada vez más potentes y omnipresentes.

También contribuye de manera importante **en la adquisición de la competencia en comunicación lingüística**, especialmente en los aspectos de la misma relacionados con el lenguaje escrito y las lenguas extranjeras. Desenvolverse ante fuentes de información y situaciones comunicativas diversas permite consolidar las destrezas lectoras, a la vez que la utilización de aplicaciones de procesamiento de texto posibilita la composición de textos con diferentes finalidades comunicativas. La interacción en lenguas extranjeras colaborará a la consecución de un uso funcional de las mismas.

Contribuye a la adquisición de la competencia matemática, aportando la destreza en el uso de aplicaciones de hoja de cálculo que permiten utilizar técnicas productivas para calcular, representar e interpretar datos matemáticos y su aplicación a la resolución de problemas.

La adquisición de la competencia para aprender a aprender está relacionada con el conocimiento de la forma de acceder e interactuar en entornos virtuales de aprendizaje, que capacita para la continuación autónoma del aprendizaje una vez finalizada la escolaridad obligatoria. En este empeño contribuye decisivamente la capacidad desarrollada por la materia para obtener información, transformarla en conocimiento propio y comunicar lo aprendido poniéndolo en común con los demás.

Aporta las destrezas necesarias para la **adquisición de las competencias sociales y cívicas**, puesto que se centra en la búsqueda, obtención, registro, interpretación y análisis requeridos para una correcta interpretación de los fenómenos sociales e históricos.

Contribuye a la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor en la medida en que un entorno tecnológico cambiante exige una constante adaptación. La aparición de nuevos dispositivos y aplicaciones asociadas, los nuevos campos de conocimiento, la variabilidad de los entornos y oportunidades de comunicación exigen la reformulación de las estrategias y la

adopción de nuevos puntos de vista que posibiliten resolución de situaciones progresivamente más complejas y multifacéticas.

Por último, la materia **contribuye a la adquisición de la competencia en conciencia y expresiones culturales**, puesto que posibilita el acceso a las manifestaciones culturales y el desarrollo de la capacidad para expresarse mediante algunos códigos artísticos.

3.- Organización, secuenciación y temporalización de los contenidos del currículo.

CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables.	Competencias Clave
Bloque 1: Ética y estética en la interacción en red			
<p>La sociedad de la información. Riesgos de la red (phising, grooming, sexting, cyberbulling...)</p> <p>La identidad digital. Derecho a la imagen, intimidad y privacidad.</p> <p>Tecnoadicciones. Políticas de seguridad y protección de la privacidad en Internet.</p> <p>Licencias de software. Software propietario y software libre.</p>	<p>1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.</p> <p>2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.</p> <p>3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web</p>	<p>1.1 Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales y con respeto hacia los otros usuarios.</p> <p>1.2 Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.</p> <p>2.1 Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.</p> <p>3.1 Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude en la web.</p> <p>3.2 Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC, SIEP</p>
BLOQUE 2. Ordenadores, Sistemas operativos y redes			
<p>Reconocimiento de los principales componentes físicos del ordenador y sus periféricos. Relación e interactividad entre ellos.</p> <p>Funciones y características de los distintos componentes de los equipos informáticos.</p> <p>Definición de sistemas Operativos. Principales funciones del sistema operativo. Diferencias</p>	<p>1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en su conjunto.</p> <p>2. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.</p> <p>3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.</p> <p>4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes</p>	<p>1.1. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.</p> <p>1.2 Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático, e instala y configura aplicaciones.</p> <p>2.1 Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.</p> <p>3.1 Administra el equipo con responsabilidad y</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC, SIEP</p>

<p>entre sistemas operativos más extendidos. Administración básica de los sistemas operativos más extendidos. Herramientas básicas de gestión y configuración de Windows y Linux. El sistema de archivos. Compresión de archivos. Instalación y desinstalación de aplicaciones. Actualización del sistema. Configuración de periféricos usuales. Redes, definición y tipos. Elementos de una red. Conexión en red. Compartición de recursos en red. Creación de redes locales: instalación y configuración básica de dispositivos físicos para la interconexión de dispositivos.</p> <p>Conexiones inalámbricas e intercambios de información entre dispositivos móviles.</p>	<p>básicos y describiendo sus características. 5. Analizar los elementos y sistemas de configuración de la comunicación alámbrica e inalámbrica.</p>	<p>conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos. 4.1 Identifica, analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado. 5.1 Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.</p>	
BLOQUE 3. Organización, diseño y producción de información digital			
<p>Formatos gráficos y su conversión. Adquisición de imágenes con periféricos de entrada y cámaras digitales. Tratamiento básico de la imagen digital: modificación y manipulación. Imágenes vectoriales. Captura de sonido y vídeo a partir de diferentes fuentes. Tipos de formatos y reproductores. Conversión entre formatos. Edición y montaje de vídeo para la creación de contenidos multimedia. Codecs.</p>	<p>1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos. 2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.</p>	<p>1.1. Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa. 1.2 Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos. 1.3 Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC, SIEP</p>

<p>Tratamiento básico de vídeos digitales. Maquetación de textos e imágenes. Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en documentos de diversos tipos. Diseño de presentaciones multimedia. Las redes de intercambio como fuente de recursos multimedia. Necesidad de respetar los derechos que amparan las producciones ajenas. Canales de distribución de los contenidos multimedia: música, vídeo, radio, TV. Conceptos básicos y funciones de las hojas de cálculo. Aplicación de las hojas de cálculo para la creación de modelos para la resolución de problemas. Elaboración de gráficas con hojas de cálculo. Bases de datos relacionales. Diseño básico de una base de datos. Elaboración de informes, tablas y gráficos a partir de una base de datos. Confección de formularios. Otros tipos de bases de datos.</p>		<p>información y generar documentos. 2.1 Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido. 2.2 Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y vídeo y mediante software específico edita la información edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.</p>	
BLOQUE 4. Seguridad informática			
<p>Seguridad y amenazas. Malware. Instalación y configuración de antivirus, filtros y cortafuegos. El correo masivo. Medidas de seguridad activa y pasiva. Estrategias para el reconocimiento del fraude. Medidas para la protección de la</p>	<p>1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.</p>	<p>1.1 Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos. 1.2 Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados. 1.3 Describe la importancia de la actualización del</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC, SIEP</p>

<p>intimidad y la seguridad personal. Transmisiones seguras. Criptografía y firma electrónica. El DNI electrónico. Realización de copias de seguridad.</p>		<p>software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.</p>	
BLOQUE 5. Publicación y difusión de contenidos			
<p>Formatos de intercambio de información (texto plano, pdf, open document, html, xml y otros) y programas para generarlos. Creación y publicación en la web. Programas para la creación y publicación en la web. Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales. Nociones básicas del lenguaje HTML. Diseño de páginas web con editores específicos. Concepto y uso de la nube. Almacenamiento en discos virtuales en la red. Herramientas para compartir archivos. Uso del FTP</p>	<p>1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos. 2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica. 3.- Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.</p>	<p>1.1 Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales. 2.1 Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales. 2.2 Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de la propiedad. 3.1 Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC</p>
BLOQUE 6: Internet, redes sociales , hiperconexión			
<p>Historia de internet Fundamentos teóricos de internet. Dirección IP y DNS. Modos de conexión a internet. Comunidades virtuales y globalización Funcionamiento y conceptos básicos de redes e internet. Configuración básica de un navegador web. Acceso a recursos y plataformas de formación a distancia, empleo y salud. Herramientas</p>	<p>1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles. 2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas. 3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales</p>	<p>1.1 Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma. 1.2 Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc. 1.3 Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo. 2.1 Participa activamente en redes sociales con</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, CSYC, SIEP, CEC</p>

colaborativas a través de internet (blog, foros, chats, wikis, RSS ...) Acceso a programas de información. La redes P2P	de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y vídeo.	criterios de seguridad. 3.1 Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.	
--	--	---	--

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CAA: Competencia para aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Teniendo en cuenta la infraestructura informática del centro y sus características, así como las políticas de seguridad existentes en la misma, es posible que algunos de los contenidos arriba indicados no puedan ser tratados con el rigor que requieren (por ejemplo, algunos puntos relacionados con configuraciones del sistema). Caso de que fuera imposible desarrollar los mismos, estos serían sustituidos por contenidos más o menos similares, de forma teórica, práctica, a fin de cubrir el hueco dejado en el programa.

La **temporalización** de los contenidos será la siguiente:

Primera evaluación:

Bloque 1: Ética y estética en la interacción en red.

Bloque 2. Ordenadores, Sistemas operativos y redes.

Segunda evaluación:

Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital

Bloque 4. Seguridad informática

Tercera evaluación:

Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos

Bloque 6: Internet, redes sociales, hiperconexión

No obstante esta temporalización no tiene porqué adaptarse estrictamente a los tres trimestres. **Muchos de los contenidos están interrelacionados y podrán, por tanto, tratarse en los distintos trimestres, fuera de sus bloques de referencia** generales, ampliando o reduciendo los mismos según el criterio del profesorado y las características del alumnado.

4.- Características, diseño e instrumentos de la evaluación inicial.

En función de lo observado en clase durante las primeras sesiones y atendiendo a las preguntas generales que el profesor realizará al grupo sobre los conocimientos de los diferentes bloques, se podrá realizar una prueba de nivel a principio del curso escolar, que permitirá que el profesor tenga una referencia general sobre el grado de dominio de la materia por parte del grupo-clase, así como una referencia de cada uno de los alumnos.

5.- Criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación.

Para lograr la función formativa que la evaluación debe perseguir, se considerarán:

- La aptitud de cada alumno
- El interés demostrado y el esfuerzo realizado, valorado a través de la participación en clase y de la realización de las tareas en el aula y en casa.
- El progreso en los conocimientos.

El proceso de evaluación de los alumnos se realizará de la siguiente manera:

A lo largo de todo el curso se observará el trabajo diario de los alumnos, así como la corrección de actividades, los distintos controles y revisión de las actividades realizadas en clase.

6.- Criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.

A la hora de determinar la calificación final en cada uno de los tres trimestres se tendrá en cuenta la siguiente distribución:

En los bloques de contenidos I y II se realizará una prueba teórica sobre los contenidos, pero en el resto de los bloques, se trabajará de forma totalmente práctica. Por ello, cuando los contenidos de una evaluación mezclen teoría y práctica, se atenderá a los siguientes porcentajes:

- **30 % pruebas teóricas.**
- **50% pruebas prácticas.**
- **20% actitud y trabajo en clase:** Se tendrá en cuenta la participación en clase, el comportamiento y cualquier otro indicador que el profesor estime oportuno.

Si, por el contrario, solo se trabajan contenidos teóricos o solo contenidos prácticos los porcentajes serán:

- **80% prueba realizada (teórica o práctica)**
- **20% actitud y trabajo en clase:** Se tendrá en cuenta la participación en

clase, el comportamiento y cualquier otro indicador que el profesor estime oportuno.

7.- Determinación de los estándares mínimos de aprendizaje.

BLOQUE 1: Ética y estética en la interacción en red

- Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales y con respeto hacia los otros usuarios.
- Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.
- Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.

BLOQUE 2. Ordenadores, Sistemas operativos y redes

- Configura elementos básicos del sistema operativo.
- Identifica, analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.

BLOQUE 3. Organización, diseño y producción de información digital

- Elabora y maquetado documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa.
- Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.
- Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones.

BLOQUE 4. Seguridad informática

- Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.
- Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de anti-virus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.

BLOQUE 5. Publicación y difusión de contenidos

- Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de la propiedad.

BLOQUE 6: Internet, redes sociales, hiperconexión

- Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.

8.- Metodología, recursos didácticos y materiales curriculares

La metodología de esta materia se centrará en favorecer estrategias que hagan

que el alumno sea protagonista de su proceso formativo, fomentándose una atención individualizada, adaptada a su ritmo de aprendizaje, necesidades e intereses; para lo que se propiciará un entorno de aprendizaje cooperativo entre profesores y alumnos, y se favorecerá la creación de actividades propias tanto de forma individual como en equipo. Estas actividades deben enfocarse al desarrollo de tareas o situaciones-problema, planteadas con un objetivo concreto, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de contenidos escolares, teniendo en cuenta la atención a la diversidad, el acceso de todo el alumnado a la educación común, el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

Resaltamos la importancia del trabajo personal en clase y en casa.

Salvo circunstancias especiales, cada alumno dispondrá de un ordenador que debe revisar al entrar en el aula y anotar cualquier incidencia que pueda encontrarse.

A lo largo de las diferentes unidades didácticas, se utilizarán los medios tecnológicos de que disponen nuestras aulas para el visionado de vídeos o contenidos digitales, así como las **pizarras digitales**.

En cuanto a los **materiales curriculares**, los alumnos trabajarán con material del departamento y apuntes del profesor.

9.- Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad del alumnado.

En consonancia con las medidas de atención a la diversidad y aprovechando el carácter secuencial de los contenidos, se plantearán actividades de recuperación, profundización y de refuerzo derivadas de adaptaciones curriculares de la programación didáctica general, como consecuencia del proceso de evaluación continua.

Tratarán de apoyar el proceso de aprendizaje de cada alumno de forma individualizada. Dichas adaptaciones se refieren a los aspectos siguientes: agrupamientos, contenidos, actividades, metodología, recursos utilizados y procedimientos e instrumentos de evaluación.

Los casos de alumnos con mayores dificultades para alcanzar los objetivos, implicarán una consideración especial.

Será tarea de cada profesor adecuar esta programación a los distintos casos que se puedan presentar, realizando en colaboración con el Dpto. de Orientación los **ajustes curriculares significativos** individuales en **el caso de ser necesarios** y adaptando los objetivos y contenidos de las distintas UD al nivel de cada alumno en concreto que lo precise.

PROGRAMA DE REFUERZO Y ATENCIÓN EN GRUPO ESPECÍFICO: PRAGE.

Este programa trata de dar respuesta educativa a los alumnos procedentes del PMAR que precisan de una atención diferenciada.

En cuanto a la materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación y tal y como señala la normativa, se procurará dar un enfoque práctico y funcional a los contenidos, procurando siempre que los alumnos aprendan a través de una metodología activa y realizando proyectos en grupo.

En cuanto a los **contenidos** serán los siguientes:

BLOQUE 1: Ética y estética en la interacción en red

- Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.
- Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.

BLOQUE 2. Ordenadores, Sistemas operativos y redes

- Identifica, analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.

BLOQUE 3. Organización, diseño y producción de información digital

- Elabora y maquetado documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas e imágenes
- Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones.

BLOQUE 4. Seguridad informática

- Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.

BLOQUE 5. Publicación y difusión de contenidos

- Diseña páginas web sencillas

BLOQUE 6: Internet, redes sociales, hiperconexión

- Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.

La **temporalización** será la misma que en 4º ESO, es decir:

Primera evaluación:

Bloque 1: Ética y estética en la interacción en red.

Bloque 2. Ordenadores, Sistemas operativos y redes.

Segunda evaluación:

Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital

Bloque 4. Seguridad informática

Tercera evaluación:

Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos
Bloque 6: Internet, redes sociales, hiperconexión

En cuanto a los **criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación** se considerarán:

- La aptitud del alumno.
- El interés demostrado y el esfuerzo realizado principalmente en las actividades de clase.
- El progreso individual.

Para determinar la **calificación final** en cada uno de los tres trimestres se tendrá en cuenta la siguiente distribución:

- **80% pruebas teóricas y/o prácticas.**
- **20% actitud y trabajo en clase:** Se tendrá en cuenta la participación en clase, el comportamiento y cualquier otro indicador que el profesor estime oportuno.

10.-Programas de refuerzo y recuperación de los aprendizajes no adquiridos para el alumnado que promoció con evaluación negativa

Para los aprendizajes no adquiridos de los alumnos que no hayan superado una evaluación, se realizará una recuperación al principio de la 2ª y 3ª evaluación. En cuanto a la 3ª, el alumno que no supere la evaluación realizará la recuperación en la prueba extraordinaria de final de curso.

Para la recuperación de las pruebas prácticas, se entenderán superadas cuando el alumno consiga realizar la práctica completa sin ayuda y demuestre que ha adquirido los conocimientos sobre el contenido evaluado.

En cuanto a las pruebas extraordinarias de final de curso, se propondrá a todos los alumnos que hayan obtenido una calificación inferior a 5 puntos una misma prueba común a todos.

11.- Planificación de las actividades complementarias y extraescolares.

Para el presente curso académico y en la materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación, el departamento de Tecnología ha previsto organizar las siguientes actividades:

Semana del código: EU code Week - La Semana de la Programación de la UE.

LUGAR: IES Norba Caesarina

FECHAS: del 6 al 21 de octubre.

DURACIÓN: una sesión de clase

PROFESORES: cada profesor en su aula

OBJETIVOS: iniciar a los alumnos en la programación y desarrollar el pensamiento computacional, así como la planificación de tareas.

Semana TecnoTic

LUGAR: aula-taller del IES Norba Caesarina

FECHAS: abril

DURACIÓN: una semana

PROFESORES: Dpto Tecnología

CURSOS: todos los niveles

OBJETIVOS: Conocer y programar sensores para control de variables y fomentar con ello el ahorro energético. Dar a conocer aplicaciones sencillas para programar, así como nuevos usos de la Tecnología.

Proyecto C.I.T.E. Norba Sky

LUGAR: IES Norba Caesarina

FECHAS: desde octubre hasta abril

DURACIÓN: dos trimestres

PROFESORES: Dpto. de Tecnología.

CURSOS: todos

OBJETIVOS: Aplicar conocimientos de la Tecnología en mini-proyectos con sensores, motores, placas solares y otros dispositivos programables y electrónicos con el fin de incorporarlos a un proyecto final.

OTRAS ACTIVIDADES:

A lo largo del curso se podrán programar otras actividades como participación en proyectos relacionados con las materias del departamento, así como por la sección bilingüe; asistencia a conferencias organizadas por algunas instituciones como la Universidad; participación en Concursos y Jornadas organizadas por instituciones públicas o privadas, todo ello siempre que el Departamento considere que son actividades interesantes para completar la formación de los alumnos.

12.- Indicadores de logro y procedimientos de evaluación y modificación, en su caso, de la programación didáctica en relación con los procesos de mejora

Para evaluar nuestra programación didáctica revisaremos una serie de indicadores Del resultado de esta revisión se decidirá la conveniencia o no de modificar algunos puntos de la programación.

Se presenta a continuación un modelo la escala de observación de los indicadores:

(1 es la calificación más baja y el 4 la más alta)	1	2	3	4
Se ha respetado la distribución temporal de los contenidos por evaluaciones.				
Se aplica la metodología didáctica programada: trabajos prácticos en equipo, prácticas...				
Se tiene en cuenta los contenidos y estándares mínimos para confeccionar las pruebas y aprobar la materia.				
Se aplican los procedimientos de evaluación programados y ajustados a los criterios de calificación.				
Se aplican medidas de atención a la diversidad a los alumnos que las han requerido: ajustes curriculares.				
Son eficaces los ajustes curriculares realizados para trabajar con los alumnos con necesidades.				
Se realizan las pruebas de recuperación después de cada trimestre.				
Las recuperaciones han tenido resultado positivo (más del 50% de los suspensos recuperan- 4)				
Se llevan a cabo medidas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la capacidad de expresarse correctamente.				
Se utilizan los materiales y recursos didácticos programados (en su caso, libros de texto de referencia).				
Se utilizan las NNTT para el desarrollo de las clases (PDI, ordenador) incluido el trabajo con los alumnos.				
Se han realizado las actividades complementarias y extraescolares programadas.				

Igualmente, se analizarán los resultados de los alumnos en los diferentes cursos

y se reflexionará sobre las posibilidades de mejora globales en las reuniones posteriores a cada evaluación trimestral y a la evaluación final. Indicaremos, en su caso, las medidas a implementar en el trimestre o curso siguiente, estas decisiones se reflejarán en la memoria de final de curso.

IES Norba Caesarina - FICHA DE RECURSOS TIC DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

TIPO DE RECURSO DIGITAL	Nombre	Ubicación/enlace	Curso/Nivel/ Materia	Profesor	Observaciones	
Página web	Educación3.0	https://www.educaciontrespuntocero.com/	4º ESO/1º BACH./ 2º BACH	Mª Francisca Hernández Caballo		
	Netiquetate	http://netiquetate.com/	4º ESO	Mª Francisca H. C.		
	Programamos Bilinguex	https://programamos.es/ http://bilinguex.blogspot.com/2015/05/technology.html	1ºBACH/2ºBACH	Mª Francisca H. C.		
	Dibujo técnico	http://platea.pntic.mec.es/dlopez/1eso/dibujo/index.html	2º ESO	Maria Delgado		
	Aratecno TecnoPacheco	http://wp.catedu.es/aratecno https://tecnopacheco.webcindario.com	2º ESO			
	Simulaciones ensayos materiales		https://steeluniversity.org	Bachillerato	Manuela Alfaro	
			http://recursostic.educacion.es/fprofesional/simuladores/web/ (fabricación mecánica)	Bachillerato	Óscar García	
Blog	Semana TecnoTic	https://semanatecnoticiasnorba.wordpress.com/ https://josepanadero.wordpress.com/	Todos los cursos	Departamento		

	<p>Blog de Tecnología Blog NorbaSky Blog Tecnología</p> <p>Blog de Tecnología Industrial I</p> <p>Blog de Tecnología Industrial II</p>	<p>https://tecnoscar2012.blogspot.com/</p> <p>https://tecnoscar2018.blogspot.com/</p>	Bachillerato		
Programas / Apps / Software específico	<p>Paquete ofimático LibreOffice Gimp Audacity Kdenlive Compiladores</p> <p>Scratch</p> <p>Educaplay Classroom</p> <p>Simulador de neumática</p>	<p>Instalados en el escritorio de los equipos de aula.</p> <p>https://www.onlinegdb.com/ y http://zinjai.sourceforge.net/ https://scratch.mit.edu</p> <p>https://www.educaplay.com/es https://classroom.google.com/u/0/h?hl=es http://www.portaleso.com/neumatica/</p> <p>simulador.html</p> <p>http://ares.cnice.mec.es/electrotecnia/a/generales/simulador_neumatica/</p> <p>simulador_neumatica.htm</p> <p>Sketchup online (web)</p>	<p>4º ESO y 1º BACH</p> <p>2º BACH</p> <p>2º ESO</p> <p>Todos los cursos</p>	<p>Mª Francisca H. C</p> <p>Mª Francisca H. C</p> <p>Maria Delgado</p>	

	<p>Dibujo técnico (diseño)</p> <p>Diseño y simulación de circuitos</p> <p>Dibujo técnico</p>	<p>Crocodile Technology (instalado)</p> <p>LibreCad (instalado)</p>	<p>Todos los cursos</p> <p>Todos los cursos</p>	<p>Óscar García</p> <p>Óscar García</p>	
Libro digital	<p>TIC 4º ESO</p> <p>TIC 1º Bachillerato</p> <p>TIC 2º Bachillerato</p> <p>Tecnología 2º ESO</p> <p>Tecnología bilingüe 2º ESO</p> <p>TIN 2º Bachillerato</p> <p>Transmisión del movimiento</p> <p>Blink learning</p>	<p>https://escholarium.educarex.es/lnk/1-SIJ-t</p> <p>https://escholarium.educarex.es/lnk/1-P7D-p</p> <p>https://escholarium.educarex.es/lnk/1-Pzd-S</p> <p>https://escholarium.educarex.es/lnk/1-k7D-N</p> <p>https://escholarium.educarex.es/lnk/1-k7j-J</p> <p>Scholarium</p> <p>https://www.blinklearning.com/home?blinklang=ES</p>	<p>4º ESO</p> <p>1º BACH</p> <p>2º BACH</p> <p>2º ESO</p> <p>2º ESO</p> <p>PRAGE</p>	<p>Mª Francisca H. C</p> <p>Mª Francisca H. C</p> <p>Mª Francisca H. C</p> <p>Maria Delgado/Óscar Gª</p> <p>Maria Delgado</p> <p>Manuela Alfaro</p>	

--	--	--	--	--	--