

Programación TIC I 1º de Bachillerato

Curso 2016-2017

Departamento de Informática IES Velázquez

Índice

1. Introducción sobre las características de la materia.
2. Secuenciación y temporalización de los contenidos, Criterios de Evaluación, Estándares de Aprendizaje, Recursos y relación con las Competencias Clave.
 - 1ª Evaluación.
 - 2ª Evaluación.
 - 3ª Evaluación.
3. Metodología
4. Atención a la diversidad.
5. Actividades complementarias.
6. Evaluación del proceso de Enseñanza-Aprendizaje.
7. Recuperación y prueba extraordinaria de septiembre.

1. Introducción sobre las características de la materia

Con la llegada de los nuevos currículos introducidos por la LOMCE, en la página 145 de la Orden 14 de julio de 2016, la ampliación de contenidos, por un lado, y la disminución de la carga horaria, por otro, hace que la materia, Tecnologías de la Información y de la Comunicación de 1º de Bachillerato, quede muy encorsetada en tiempo. Si a eso se le suma el carácter práctico de la misma, dificulta aún más su desarrollo en grupos numerosos e insuficiencia de equipos en la mayoría de los casos obsoletos y ante las frecuentes eventualidades técnicas (averías en ordenadores, deficiente acceso a Internet y a la red del instituto). Otro problema añadido es la diferencia de conocimientos previos que poseen los alumnos. Este curso 2016-2017, va a ser una toma de contacto que requerirá un seguimiento continuo, de esta programación en función de las posibilidades reales por parte del profesorado que imparte la materia.

2. Secuenciación y temporalización de los contenidos, Criterios de Evaluación, Estándares de Aprendizaje, Recursos y relación con las Competencias Clave

En la presente programación, para facilitar la revisión del documento, se ha optado por separar en evaluaciones o trimestres, los contenidos. Cada uno de ellos se ha organizado en una tabla relacionando los elementos del currículo (Contenidos, Criterios de Evaluación, Estándares de Aprendizaje Evaluables y Competencias Clave) con los instrumentos de evaluación y las ponderaciones de calificación correspondientes a los Estándares de Aprendizaje Evaluables. Esto permite facilitar la comprensión, por parte del alumno y sus familias, en la abstracción que supone la calificación en porcentaje por instrumentos de evaluación.

Se establecen siete competencias clave: (art. 2 de la Orden ECD/65/2015 de enero y anexo I, art. 5 del Decreto 10/2015 de 14 de enero), leyenda de Competencias Claves, a las que se contribuirá con el desarrollo de los contenidos de la materia, en la tabla:

- **Competencia comunicación lingüística (CCL).** La adquisición de vocabulario técnico relacionado con las TIC es una parte fundamental de la materia. La búsqueda de información de diversa naturaleza (textual, gráfica) en diversas fuentes se favorece también desde esta materia. 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.

- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).** 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.

• **Competencia digital (CD).** 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 materia 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.

• **Competencia aprender a aprender (CAA).** Desde esta materia se favorece el acceso a nuevos conocimientos y capacidades, y la adquisición, el procesamiento y la asimilación de éstos. La materia 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 (CSC).** 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 (SIEP).** La contribución de la materia 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 (CEC).** La expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de las TIC está en pleno auge, siendo esta materia 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 materia.

La programación está conforme con los procedimientos y criterios de evaluación comunes de promoción y titulación del alumnado recogidos en el proyecto educativo del centro (Modificación del apartado E aprobada el 31 de enero de 2017).

Según queda recogido en dicho documento, tanto para la ESO como para el Bachillerato, el peso de los contenidos propios de la materia será del 85% en la nota final de cada evaluación y el 15% restante será el peso que tendrá en la nota del cumplimiento de tales criterios generales de centro, que quedan concretados en:

1. Ser capaz de realizar lectura comprensiva, expresarse por escrito y expresarse correctamente en público, de manera competente, comprensible, razonada y correcta y con la terminología específica de cada materia.

2. Ser capaz de aprender por sí mismo y demostrar curiosidad científica y creatividad, aplicando los métodos de investigación y resolución de problemas al trabajo individual y en equipo.

3. Cumplir las normas de convivencia del centro, incluyendo la honestidad en la realización de pruebas y trabajos, respetando a todos los miembros de la comunidad educativa, a las instalaciones y al mobiliario.

4. Ser capaz de asumir hábitos de estudio y aplicarlos al trabajo individual y en equipo.

5. Asistir a clase, llegar a tiempo y colaborar sistemáticamente en la realización de tareas.

-

1ª Evaluación

Nº de Sesiones 25	Actividades/ Contenidos	Agrupamientos	Recursos	Criterios de Evaluación (% en la Evaluación) [% en el curso]	Estándares de Aprendizaje Evaluables (Competencias Clave)	Instrumento evaluación
1	Presentación Ficha del alumno Evaluación inicial	Clase Individual Individual	-Acceso a Internet -Aula Virtual			-Prueba
2 1 1 4	U.D. 1: La sociedad de la información y la comunicación <ul style="list-style-type: none"> Exposición de contenidos: Evolución de las TIC a lo largo de la historia y su influencia en la sociedad. Prueba de evaluación Procedimiento de creación de contenidos con Gestores de presentaciones Trabajo: "Evolución de un producto TIC y su interacción social" (empleando gestores de presentaciones) 	Clase Individual Clase Individual	-Apuntes U.D. -Acceso a Internet -Aula Virtual -Gestor de presentaciones	Bloque 1: La sociedad de la información y la comunicación [5%] 1. Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción. (25%) Bloque 3: Software para sistemas informáticos [3%] 1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos. (10%)	Bloque 1 1.1. Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento. (CCL,CSC) 1.2. Valora la influencia de las tecnologías en el avance de la sociedad de la información y la comunicación en actividades de la vida diaria como la educación y el comercio. (CAA,CSC) 1.3. Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación. (CL) Bloque 3 1.2. Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado. (CCL,CD,CAA)	-Prueba -Trabajo + observación -Trabajo + observación
3 1 3 2 1 1 3 1	U.D. 2: Hardware y S.O. <ul style="list-style-type: none"> Exposición: Hardware: CPU, placa base y periféricos. Procedimiento de creación de documentos con procesadores de textos. Trabajo sobre un elemento Hardware (empleando procesador de textos) Simulador de PC y portátil. (Prácticas). Prueba de evaluación S.O.: Definición y tipos (WINDOWS, LINUX, Android) Máquinas virtuales: instalación de S.O. y funciones (VirtualBox). (Prácticas). Software de mantenimiento. (Prácticas). 	Clase Clase Individual Individual Individual Clase Individual Individual	-Apuntes U.D -Acceso a Internet -Aula Virtual -Procesador de textos VirtualBOX -SO en ISO -Software de mantenimiento	Bloque 2: Arquitectura de ordenadores [15%] 1. Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto. (25%) 2. Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación vinculado al sistema operativo evaluando sus características y entornos de aplicación (15%) Bloque 3: Software para sistemas informáticos [2%] 1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos. (10%)	Bloque 2 1.1. Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento. (CCL,CCT) 1.2. Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales de un ordenador describiendo la contribución de cada uno de ellos al funcionamiento integral del sistema. (CCT) 1.3. Diferencia dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de la información. (CCT) 1.4. Reconoce los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto. (CMCT,CD) 2.1. Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales y dispositivos móviles siguiendo instrucciones del fabricante. (CAA,CD,CSC) 2.2. Configura los elementos básicos del sistema operativo y de accesibilidad del equipo informático. (CAA,CD,CSC) Bloque 3 1.1. Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado. (CCL,CD,CAA)	-Prueba -Trabajo + observación -Trabajo + observación -Prueba -Guía de prácticas + observación -Guía de prácticas + observación
1	Prueba de recuperación	Individual	-Acceso a Internet -Aula Virtual	Generales del Centro (15%) (5%)		Prueba

2ª Evaluación

Nº de Sesiones	Actividades/ Contenidos	Agrupamientos	Recursos	Criterios de Evaluación (% en la Evaluación) (% en el curso)	Estándares de Aprendizaje Evaluables (Competencias Clave)	Instrumento evaluación
1 1 2 1 2 1 3 2 2 3 1	<p>U.D. 3: El uso y las Aplicaciones Ejercicios y plantillas modelo para reproducir y explicar.</p> <ul style="list-style-type: none"> Fundamentos de Hojas de cálculo Prácticas de Hoja de Cálculo Fundamentos de Bases de datos Prácticas de base de datos Fundamentos de Edición de audio Prácticas con Audacity Fundamentos de Edición de Vídeo Prácticas con VirtualDub y CamStudio Fundamentos de Diseño en 2D y 3D Prácticas de diseño 2D y 3D Prueba de evaluación 	Clase Individual Clase Individual Clase Individual Clase Individual Clase Individual Individual	-Apuntes U.D. -Acceso a Internet -Aula Virtual -Hoja de cálculo -Base de datos -Audacity -VirtualDub -CamStudio -FreeCAD	<p>Bloque 3: Software para sistemas informáticos [20%]</p> <p>1.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos. (25%)</p> <p>2.Comunicar ideas mediante el uso de programas de diseño de elementos gráficos en 2D y 3D. (10%)</p> <p>3.Elaborar y editar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones (25%)</p>	<p>Bloque 3</p> <p>1.1.Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario. (CCL,CD,CAA)</p> <p>1.2.Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos. (CMCT,CD)</p> <p>1.3.Diseña bases de datos sencillas y /o extrae información, realizando consultas, formularios e informes. (CCL,CD)</p> <p>1.4.Usa aplicaciones informáticas de escritorio en dispositivos móviles (CD)</p> <p>2.1.Diseña elementos gráficos en 2D y 3D para comunicar ideas.(CD,CAA)</p> <p>3.1.Edita mediante software específico imágenes y crea nuevos materiales en diversos formatos con responsabilidad y autonomía. (CD,CAA)</p> <p>3.2.Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia. (CD, SIEP,CDC)</p> <p>3.3.Produce y edita materiales multimedia mediante aplicaciones de dispositivos móviles. (CD, SIEP,CDC)</p>	-Guía de prácticas -Observación -Prueba -Guía de prácticas -Observación -Prueba -Guía de prácticas -Observación -Prueba -Guía de prácticas -Observación -Prueba -Guía de prácticas -Observación -Prueba -Guía de prácticas -Observación -Prueba -Guía de prácticas -Observación -Prueba
2 1 1 1	<p>U.D. 4: Haciendo programas y las comunicaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> Exposición: fundamentos de programación. Tipos de lenguajes. Programación modular descendente. Diagramas de flujo y algoritmos. Ejercicios. Fundamentos de Redes de ordenadores: Tipos. Esquema OSI. Proyecto: Diseña la red del instituto. Prueba de evaluación 	Clase Clase Individual Individual	-Apuntes U.D -Acceso a Internet -Aula Virtual -MyOpenLab	<p>Bloque 4: Redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas [5%]</p> <p>1.Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas (10%)</p> <p>2.Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa. (6%)</p> <p>3.Describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática. (3%)</p> <p>Bloque 5: Programación [5%]</p> <p>1.Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos (6%)</p>	<p>Bloque 4</p> <p>1.1.Dibuja esquemas de configuración de pequeñas redes locales seleccionando las tecnologías en función del espacio físico disponible. (CCT)</p> <p>1.2.Describe los diferentes tipos de cableados utilizados en redes de datos. (CCT)</p> <p>1.3.Realiza un análisis comparativo entre tecnología cableada e inalámbrica indicando posibles ventajas e inconvenientes. (CMCT,CSC)</p> <p>2.1.Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales. (CMCT,CSC)</p> <p>2.2.Configura los parámetros básicos de una red en función de sus características. (CCT)</p> <p>3.1.Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos principales equipos remotos.(CCT)</p> <p>Bloque 5</p> <p>1.1.Elabora diagramas de flujo de algoritmos para resolver problemas sencillo.(CMCT, CAA)</p> <p>1.2.Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos.(CMCT, CAA)</p>	-Prueba -Trabajo + observación -Trabajo + observación -Trabajo + observación -Prueba -Guía de prácticas + observación -Guía de prácticas + observación -Trabajo
1	Prueba de recuperación	Individual	-Acceso a Internet -Aula Virtual	Generales del Centro (15%) [5%]		Prueba

3ª Evaluación

Nº de Sesiones	Actividades/ Contenidos	Agrupamientos	Recursos	Criterios de Evaluación (% en la Evaluación) [% en el curso]	Estándares de Aprendizaje Evaluables (Competencias Clave)	Instrumento evaluación
3 5 3 1 9 1	<p>U.D. 4: Haciendo programas y las comunicaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> Programación PC: Scratch Prácticas con Scratch Programación con Processing Prácticas con Processing Programación de dispositivos móviles con AppInventor. Prácticas con AppInventor. <p>En cada apartado anterior se incluye la programación de los sistemas de comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> Proyecto de programas para PC y móvil. Prueba de evaluación 	<p>Clase Individual Clase Individual Clase Individual Clase</p> <p>Individual Individual I</p>	<p>-Apuntes U.D. -Acceso a Internet -Aula Virtual -Scratch / Snap -Processing -AppInventor -Simulador de comunicaciones -MyOpenLab</p>	<p>Bloque 4: Redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas (5%) 2.Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa. (2%) 3.Describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática (3%) Bloque 5: Programación (25%) 2.Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en sub-problemas y definiendo algoritmos que los resuelven mediante los elementos propios del lenguaje de programación utilizado. (15%) 3.Realizar pequeños programas de aplicación, utilizando la sintaxis y la semántica de un lenguaje de programación determinado, aplicándolos a la solución de problemas reales. (33%) 4.Realizar aplicaciones sencillas para su uso en dispositivos móviles mediante herramientas de desarrollo para resolver problemas concretos. (32%)</p>	<p>Bloque 4 2.2.Configura los parámetros básicos de una red en función de sus características. (CCT) 3.1.Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos principales equipos remotos los niveles OSI de dos principales (CCT)</p> <p>Bloque 5 2.1.Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que impliquen la división del conjunto en parte más pequeñas. (CCT) 2.2.Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones. (CMCT,CD) 3.1.Utiliza los elementos de la sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos. (CMCT,CD) 3.2.Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real. (CMCT,CEC,CSC,SIEP) 4.1.Diseña y crea aplicaciones sencillas para dispositivos móviles. (CMCT,CEC,CSC,SIEP) 4.2.Instala y gestiona de forma responsable el uso de aplicaciones en dispositivos móviles.(CD,CSC,SIEP)</p>	<p>-Memoria del proyecto -Memoria del proyecto -Guía de prácticas -Memoria del proyecto -Memoria del proyecto -Prueba -Guía de prácticas -Memoria del proyecto -Observación -Memoria del proyecto -Guía de prácticas -Observación -Prueba</p>
1	Prueba de recuperación	Individual	-Acceso a Internet -Aula Virtual	Generales del Centro (15%) (5%)		Prueba

3. Metodología

3.1 PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Hay una serie de principios y que están agrupados en torno a los siguientes principios metodológicos:

1) Facilitar la construcción de aprendizajes significativos: para ello se debe establecer una estructura relacional entre los conocimientos y experiencias previas y los nuevos aprendizajes.

2) Garantizar la funcionalidad de los aprendizajes de forma que el contenido tenga aplicación práctica y que sea útil en la adquisición de nuevos aprendizajes.

3) Presentar los contenidos con una estructuración clara de sus relaciones favoreciendo la interdisciplinariedad de las enseñanzas.

4) Graduar la dificultad de las propuestas evitando la desmotivación tanto por excesivamente sencillas como por imposibilidad.

5) Reforzar los aspectos prácticos de lo aprendido desarrollando las capacidades procedimentales.

6) Desarrollar un clima de aceptación mutua y cooperación, es decir favorecer el trabajo en equipo, el diálogo y el consenso.

7) Atender los problemas de equilibrio personal y afectivo.

Estos principios metodológicos deben de servir de guía para cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje. El profesor introducirá los contenidos en dos segmentos temporales distintos:

1. Al inicio de la unidad didáctica se recurrirá a la metodología expositiva cuando los contenidos sean de tipo conceptual en su mayoría, no obstante pueden también introducirse los procedimentales y los actitudinales que se considere necesario.

2. A lo largo del desarrollo de la unidad didáctica y fundamentalmente durante el desarrollo del proyecto o la práctica informática, se introducirán los contenidos de tipo procedimental y actitudinal cuando el alumno lo necesite, así como cuando sea preciso algunos de tipo conceptual.

3.2 RECURSOS DIDÁCTICOS

Teniendo en cuenta los contenidos recogidos en esta Programación Didáctica y su adecuación a las características de los grupos de alumnos/as, se emplearán los siguientes materiales y recursos:

- Portal Web del Departamento de Informática.
- Banco de recursos elaborado por el Departamento durante este curso académico, que han servido de refuerzo y de ampliación para los alumnos. Materiales elaborados por el Departamento durante el presente curso, y los elaborados en los años anteriores.
- Biblioteca del centro.

4. Medidas de atención a la diversidad

El currículo que se propone en este proyecto es abierto, y como tal permite responder a la diversidad, que se manifiesta en los centros educativos en tres ámbitos interrelacionados: capacidad para aprender, motivación e intereses.

La capacidad para aprender no puede considerarse como sinónimo de capacidad intelectual; también la motivación y los intereses son aspectos fundamentales para que la ayuda pedagógica que el profesorado debe ofrecer sea lo más ajustada posible, de modo que incida positivamente en el desarrollo de las personas. Ello no supone, sin embargo, negar la existencia de estudiantes que manifiestan dificultades y, a veces, limitaciones en su capacidad para aprender, y de otros que progresan con mayor rapidez que sus compañeros y que, de igual manera, necesitan una respuesta educativa que les permita progresar según sus posibilidades. En esos casos, las ayudas pedagógicas y las adaptaciones curriculares constituyen las medidas adecuadas para garantizar la atención educativa en cada caso.

En este proyecto, la atención a la diversidad se aborda ofreciendo un material que por su abundancia, su variedad y su flexibilidad, facilita enormemente el trabajo del profesorado y el trabajo autónomo del alumno.

No debemos olvidar que la finalidad del Bachillerato, como la de toda la educación en general, es ayudar a formar personas capaces de desenvolverse con progresiva autonomía, tanto en el ámbito público como en el privado. Ello supone contribuir al desarrollo integral de la persona para, desde su equilibrio personal y afectivo, fomentar la integración social de una manera crítica y creativa. Esta gran meta requiere una intervención planificada, encaminada a profundizar en las finalidades de la etapa de bachillerato.

El Bachillerato debe ser, por tanto, una etapa en la que los estudiantes desarrollen sus capacidades para integrarse en la actividad social, ser ciudadanos capaces de desempeñar sus deberes, ejercer sus derechos en una sociedad democrática y mantener actitudes críticas ante ella. Todo ello contribuirá a formar personas capaces de vivir en una sociedad cada vez más multicultural, desde el conocimiento y la estima de la propia cultura y la de los otros.

5. Actividades complementarias

A la hora de planificar, por parte de este Departamento las actividades complementarias, todos creemos que la formación integral de los alumnos es conveniente completarla mediante visitas a empresas e instituciones en las que se puedan comprobar las aplicaciones prácticas de los operadores tecnológicos y tecnologías que se explican en el aula.

6. Evaluación del proceso de Enseñanza-Aprendizaje

Esta programación, por los motivos expresados en el primer punto, se trata de un documento abierto y flexible, en función de la capacidad de progreso de los grupos-clase. Las modificaciones se realizarán en las sesiones de reunión del departamento de Informática. Tras la calificación de trabajos, prácticas, proyectos y pruebas, se realizará un análisis de los resultados que detecte problemas en el proceso de E-A.

En primer lugar, el proceso de enseñanza aprendizaje debe someterse a una evaluación personal que debemos hacer cada uno de nosotros. Así podremos mejorar en nuestra práctica docente y alcanzar los objetivos educativos. Una vez hecha esta evaluación personal, a nivel de departamento debemos hacer una evaluación interna que consistirá en la revisión continua del desarrollo de las programaciones que se habrá de realizar, al menos, una vez al mes. El proceso de aprendizaje es más fácil de evaluar, ya que podemos verificar la consecución de los objetivos por parte de los alumnos. Si esta evaluación es satisfactoria, el proceso de enseñanza también lo será. Si no lo es así, debemos plantearnos a nivel individual y departamental, las causas de esta evaluación negativa del proceso de aprendizaje y enseñanza. Se podrán articular instrumentos de evaluación del proceso de enseñanza como la realización de cuestionarios tanto a nivel de departamento, como con los alumnos. Estos cuestionarios deberán verificar si los materiales y recursos han sido adecuados y suficientes, si las actividades han sido las adecuadas para la consecución de los objetivos, si se han secuenciado correctamente los contenidos, si los criterios de evaluación han sido adecuados, etc.

7. Recuperación y prueba extraordinaria de septiembre.

Aquellos alumnos con evaluación suspensa, durante el curso académico, la recuperarán con la rectificación y entrega de trabajos y/o proyectos deficientes así como la superación de la prueba de recuperación.

Aquellos alumnos que llegado a junio, no consigan una calificación igual o superior al 50% del peso total de los bloques de criterios de evaluación, en la tabla, entre corchetes, se considerarán suspensos y deberán presentarse a la prueba extraordinaria de septiembre que tendrá dos partes, una teórica y otra de índole práctico.