

***PROGRAMACIÓN DE
TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA
COMUNICACIÓN

4º DE ESO***

LEGISLACIÓN EDUCATIVA QUE LA REGULA.

La legislación educativa que el Departamento ha tomado como referencia para esta Programación didáctica es la relacionada con la regulación actual de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria. Esta legislación, organizada por ámbitos, es:

ÁMBITO ESTATAL

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (BOE 03-01-2015).
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria y el bachillerato (BOE 29-01-2015).
- Orden ECD/462/2016, de 31 de marzo, por la que se regula el procedimiento de incorporación del alumnado a un curso de Educación Secundaria Obligatoria o de Bachillerato del sistema educativo definido por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, con materias no superadas del currículo anterior a su implantación (BOE 05-04-2016).

ÁMBITO AUTONÓMICO

- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 28-06-2016).
- Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado (BOJA 28-07-2016).

Además, se han tenido en cuenta los criterios generales establecidos en el proyecto educativo del centro, así como las necesidades y las características del alumnado.

1. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

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

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

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

El carácter integrador de la competencia digital, permite desarrollar el resto de competencias clave de una manera adecuada. De esta forma, la materia de Tecnologías de la Información y Comunicación contribuye a la competencia en comunicación lingüística (CCL) al emplearse herramientas de comunicación electrónica; la competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), integrando conocimientos matemáticos, científicos y tecnológicos en contenidos digitales; la competencia de aprender a aprender analizando información digital y ajustando los propios procesos de aprendizaje a los tiempos y a las demandas de las tareas y actividades; las competencias sociales y cívicas (CSC) interactuando en comunidades y redes; el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, desarrollando la habilidad para transformar ideas; la competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC), desarrollando la capacidad estética y creadora.

2. OBJETIVOS DE TIC EN 4º ESO

1. Utilizar ordenadores y dispositivos digitales en red, conociendo su estructura hardware, componentes y funcionamiento, realizando tareas básicas de configuración de los sistemas operativos, gestionando el software de aplicación y resolviendo problemas sencillos derivados de su uso.
2. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para crear, organizar, almacenar, manipular y recuperar contenidos digitales en forma de documentos, presentaciones, hojas de cálculo, bases de datos, imágenes, audio y vídeo.
3. Seleccionar, usar y combinar aplicaciones informáticas para crear contenidos digitales que cumplan unos determinados objetivos, entre los que se incluyan la recogida, el análisis, la evaluación y presentación de datos e información.
4. Comprender el funcionamiento de Internet, conocer sus múltiples servicios, entre ellos la world wide web o el correo electrónico, y las oportunidades que ofrece a nivel de comunicación y colaboración.

5. Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, sin difundir información privada, conociendo los protocolos de actuación a seguir en caso de tener problemas debidos a contactos, conductas o contenidos inapropiados.
6. Emplear las tecnologías de búsqueda en Internet de forma efectiva, apreciando cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los recursos obtenidos.
7. Utilizar una herramienta de publicación para elaborar y compartir contenidos web, aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad, fomentando hábitos adecuados en el uso de las redes sociales.
8. Comprender la importancia de mantener la información segura, conociendo los riesgos existentes, y aplicar medidas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.
9. Comprender qué es un algoritmo, cómo son implementados en forma de programa y cómo se almacenan y ejecutan sus instrucciones.
10. Desarrollar y depurar aplicaciones informáticas sencillas, utilizando estructuras de control, tipos de datos y flujos de entrada y salida en entornos de desarrollo integrados.

3. CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN

De acuerdo con la Orden de 14 de julio de 2016, los contenidos de TIC para 4º ESO se debe organizar alrededor de los siguientes bloques:

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

Entornos virtuales: definición, interacción, hábitos de uso, seguridad. Buscadores. **Descarga e intercambio de información: archivos compartidos en la nube**, redes P2P y otras alternativas para el intercambio de documentos. Ley de la Propiedad Intelectual. Intercambio y publicación de contenido legal. Software libre y software privativo. Materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución alojados en la web.

Identidad digital. Suplantación de la identidad en la red, delitos y fraudes.

Bloque 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes.

Hardware y Software. Sistemas propietarios y libres. **Arquitectura**: Concepto clásico y Ley de Moore. **Unidad Central de Proceso**. **Memoria** principal. Memoria secundaria: estructura física y estructura lógica. **Dispositivos de almacenamiento**. Sistemas de entrada/salida: **Periféricos**. Clasificación. Periféricos de nueva generación. Buses de comunicación. **Sistemas operativos**: Arquitectura. Funciones. Normas de utilización (licencias). Configuración, administración y monitorización. **Redes de ordenadores**: Tipos. Dispositivos de interconexión. Dispositivos móviles. Adaptadores de Red. **Software de aplicación**: Tipos. Clasificación. Instalación. Uso.

Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital.

Aplicaciones informáticas de escritorio. Tipos y componentes básicos. **Procesador de textos**: utilidades y elementos de diseño y presentación de la información. **Hojas de cálculo**: cálculo y obtención de resultados textuales, numéricos y gráficos. **Bases de datos**: tablas, consultas, formularios y generación de informes. Diseño de

presentaciones: elementos, animación y transición de diapositivas. Dispositivos y programas de adquisición de elementos multimedia: imagen, audio y vídeo.

Aplicaciones de edición de elementos multimedia: imagen, audio y vídeo. Tipos de formato y herramientas de conversión de los mismos. Uso de elementos multimedia en la elaboración de presentaciones y producciones.

Bloque 4. Seguridad informática.

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. Software malicioso, herramientas antimalware y antivirus, protección y desinfección. Cortafuegos. Seguridad en redes inalámbricas. Ciberseguridad. Criptografía. Seguridad en redes sociales, acoso y convivencia en la red. Certificados digitales. Agencia Española de Protección de Datos.

Bloque 5. 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 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). Accesibilidad y usabilidad (estándares). Herramientas de diseño web. Gestores de contenidos. Elaboración y difusión de contenidos web: imágenes, audio, geolocalización, vídeos, sindicación de contenidos y alojamiento.

Bloque 6. Internet, redes sociales, hiperconexión.

Internet: Arquitectura TCP/IP. Capa de enlace de datos. Capa de Internet. Capa de Transporte. Capa de Aplicación. Protocolo de Internet (IP). Modelo Cliente/Servidor. Protocolo de Control de la Transmisión (TCP). Sistema de Nombres de Dominio (DNS). Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP). Servicios: World Wide Web, email, voz y video. Buscadores. Posicionamiento. Configuración de ordenadores y dispositivos en red. Resolución de incidencias básicas. Redes sociales: evolución, características y tipos. Canales de distribución de contenidos multimedia. Acceso a servicios de administración electrónica y comercio electrónico.

Una posible temporalización de las unidades didácticas es la siguiente, aunque precisando que el orden o duración de las unidades didácticas se puede ver alterado si el profesor lo cree oportuno.

Evaluación	Unidad Didáctica	Bloque de contenidos	Duración estimada (sesiones)
1ª	UD1: El hardware de equipos informáticos.	2	6
	UD2: El software de equipos informáticos. Sistemas operativos.	2	6
	UD3: Edición de imágenes con Gimp.	3	12
	UD4: Edición de audio con Audacity.	3	6
2ª	UD5: Edición de video con Kdenlive.	3	12
	UD6: Seguridad informática. Propiedad intelectual. Redes sociales.	1, 4, 6	6
3ª	UD7: Creación de sitios web con Google Sites o Blogger. Seguridad en Internet.	1, 5	9
	UD8: Publicación, difusión y compartición de contenidos en la web. Trabajo colaborativo.	3, 5	12

4. ACTIVIDADES

4.1. ACTIVIDADES PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA Y LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA. PROYECTO LINGÜÍSTICO

En el Decreto 111/2016 se recoge que las programaciones didácticas de las distintas materias de la Educación Secundaria Obligatoria incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.

En este sentido, durante el presente curso académico se mantendrá el siguiente **PROYECTO LINGÜÍSTICO:**

-CON RESPECTO A LA EXPRESIÓN ESCRITA:

Realización de al menos una actividad de expresión escrita por unidad didáctica. Entre dichas actividades podemos destacar la redacción de preguntas de desarrollo en pruebas escritas o trabajos de búsqueda de información o de otro tipo.

Los aspectos formales en los que prestaremos atención en los escritos del alumnado son:

- **La limpieza de escritos y tareas.**
- **La organización espacial de los escritos: respeto de los márgenes, uso de sangría, empleo de un espacio entre párrafos.**
- **La ortografía:** Cada falta se penaliza 0.10 puntos hasta un máximo de 1 punto en las pruebas escritas y en trabajos escritos. Se considerarán errores tanto las tildes como las grafías.

-CON RESPECTO A LA COMPRENSIÓN LECTORA:

+Lecturas de libros (Plan Lector): Se ofrecerá a los alumnos la lectura del siguiente libro, que está incluido en el Pasaporte lector.

NOMBRE	CURSO	DESCRIPCIÓN	TEMPORALIZACIÓN
“Ctrl Alt Escape”, de Marta S. Pina y Jeremy W. Williams. Ediciones SM	4º ESO	Lectura en clase y en casa; realización de actividades relacionadas con la comprensión del libro.	Todo el curso.

- ❖ **Coordinación del Área Científico-Tecnológica y Plan Lector:** Al igual que el curso pasado se propone que las lecturas que proponga cada uno de los departamentos del área sean evaluadas y calificadas por los demás departamentos según los criterios que cada uno considere.

OBJETIVOS GENERALES

- Mejorar los hábitos de lectura en el ámbito de la ciencia y tecnología.
- Ampliar el vocabulario científico.
- Reforzar la lectura comprensiva y la expresión oral y escrita.

NORMAS GENERALES

- Cada alumno/a leerá al menos un libro de los propuestos dentro del área científico-tecnológica, si quiere puede leer más pero solamente puntúa uno por trimestre.
- Se subirá hasta 1 punto en la calificación del trimestre en el que se realice la lectura en caso de que el libro sea el propuesto por el departamento; en caso de que sea el propuesto por otro departamento, se subirá hasta 0.5 puntos.
- Los libros se encuentran en la Biblioteca del centro a disposición del alumnado dentro del Pasaporte lector. Los libros también se pueden adquirir en librerías o por encargo.
- Una vez leído el libro el alumnado tendrá que rellenar un cuestionario o mantener una entrevista personal con el profesor/a.

-CON RESPECTO A LA COMPRENSIÓN ORAL:

+Escucha activa: En todos los niveles y grupos se han diseñado, al menos una por trimestre, actividades de escucha activa. El alumnado, además de adoptar una correcta actitud física (mirar, escuchar, estar en silencio, tomar notas, etc.), deberá extraer la idea principal de lo que está viendo y/o escuchando y hacer un resumen. En algunos casos habrá que responder un cuestionario.

-CON RESPECTO A LA EXPRESIÓN ORAL:

Se proponen, para mejorar la expresión oral del alumnado, tres tipos de actividades. Estas se realizarán al menos una vez al trimestre, quedando a elección del profesorado si realiza actividades del mismo tipo cada trimestre o una o dos de ellas. Estas actividades serían:

+Exposición oral de los trabajos grupales realizados.

+Debates sobre temas que supongan posturas contrarias, relacionadas con temas científicos o tecnológicos de actualidad y relacionados con el currículo.

+A través de varias cuestiones iniciales, establecer **debates** en **pequeños grupos** cuyas conclusiones pasarán a debatirse al **gran grupo** a través de un portavoz del mismo.

4.2. ACTIVIDADES ESPECÍFICAS DE LA MATERIA.

- Prácticas en creciente nivel de dificultad de todas las unidades didácticas de la programación, en las que tendrán que utilizar todo el software necesario.
- Exposición oral de al menos una presentación realizada durante el curso.
- Utilización de las herramientas de Google para la publicación e intercambio de información en diversas actividades de diferentes unidades didácticas de esta programación, y que podrían ser utilizadas en el resto de materias.
- Visita a establecimientos relacionados con la actividad informática para recabar información diversa.

En función de los momentos en que se realizan y de la función que desempeñan en el proceso enseñanza-aprendizaje, las actividades se pueden clasificar en: actividades de iniciación-motivación; actividades de desarrollo y consolidación; actividades de refuerzo; actividades de ampliación; y actividades de recuperación.

5. MATERIALES Y RECURSOS.

Los materiales y recursos que emplearemos para el desarrollo de la Programación didáctica de este nivel son los siguientes:

- o Ordenadores. El aula de informática cuenta con un ordenador para uso del profesor, conectado a un proyector, y 15 ordenadores para uso del alumnado.
- o Periféricos. Para un buen aprovechamiento y progreso de las prácticas que se realicen en el aula de informática, es imprescindible que el alumnado traiga a clase una memoria externa (tipo pendrive) y unos auriculares.
- o La web [www.iesvilladevicar](http://www.iesvilladevicar.com), donde se habilitará una sección para publicar todos los materiales de estudio y actividades a realizar. Todos aquellos materiales que no estén en esta dirección los podrá descargar el alumno desde Internet. Por lo que, tanto para el acceso al sitio web del IES como para buscar material adicional es imprescindible la conexión a Internet.
- o Recursos audiovisuales: Imágenes, música y vídeos digitales para su edición. Estos recursos deberán ser de libre uso (no sujetos a derechos de autor) o bien de creación propia del alumnado.
- o Software: Sistema operativo Guadalinux Edu, paquete OpenOffice o LibreOffice, navegador de internet, software para el tratamiento de imágenes (Gimp), audio (Audacity) y vídeos (Kdenlive), herramientas de Google para publicación e intercambio de información (YouTube, Gmail, Drive, Google Docs, Google Calendar, Google Maps, etc).
- o Pizarra blanca que sirve para escribir con rotuladores y como soporte de proyección de un proyector conectado al ordenador del profesor.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL CURSO	COMPETENCIAS
Bloque 1. Ética y estética en la interacción en red		
EA.1.1.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.	CE.1.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	CD, CSC.
EA 1.1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.		
EA.1.2.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.	CE.1.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.	CD, CSC, CAA.
EA 1.2.2. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.		
EA.1.3.1. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.	CE.1.3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.	CD, SIEP, CSC.

Bloque 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes.		
EA.2.1.1. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.	CE.2.1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.	CD, CMCT, CCL.
EA 2.1.2. Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.		
EA.2.2.1. Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.	CE.2.2. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.	CD, CMCT.
EA.2.3.1. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.	CE.2.3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.	CD, SIEP, CSC.
EA 2.4.1. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.	CE 2.4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.	CD, CMC.
EA 2.5.1. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.	CE 2.5. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.	CD, CMCT, CSC.

Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital.		
EA.3.1.1. 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.	CE.3.1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.	CD, CCL, CMCT.
EA 3.1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados finales, numéricos y gráficos.		
EA 3.1.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.		
EA.3.2.1. 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.	CE.3.2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.	CD, CCL, CEC.
EA 3.2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y vídeo y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.		

Bloque 4. Ordenadores, sistemas operativos y redes.		
EA.4.1.1. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.	CE.4.1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	CD, CSC.
EA 4.1.2. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.		
EA.2.2.1. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.	CE.2.2. Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad.	CMCT, CD, CSC.

Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos.		
EA.5.1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.	CE.5.1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.	CD, CCL, CSC.
EA.5.2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.	CE.5.2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.	CD, CMCT, CCL.
EA 5.2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.		
EA.5.3.1. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.	CE.5.3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.	CD, CSC.

Bloque 6. Internet, redes sociales, hiperconexión		
EA.6.1.1. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.	CE 6.1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.	CD, CSC.
EA.6.1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.		
EA.6.1.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.		
EA.6.2.1. Participa activamente en redes sociales con criterio de seguridad.	CE.6.2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.	CD, CSC.
EA.6.3.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.	CE.6.3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video.	CD, SIEP, CEC.

7. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN.

Para obtener la calificación final del alumno se realizará una evaluación continua a lo largo de todo el curso mediante los siguientes **procedimientos e instrumentos de evaluación**:

- El **50%** será la nota media de los **trabajos y actividades prácticas** realizadas por el alumnado.
- El **30%** será la nota media de las **pruebas o exámenes**.
- El **20%** será la nota de las **actitudes** del alumno, tanto en clase como en el desarrollo de las actividades propuestas durante el trimestre.

OBTENCIÓN DE LAS CALIFICACIONES.

- **Calificación por evaluación.** Para obtener la nota por evaluación se tendrán en cuenta todos los apartados evaluables en la proporción ya citada en el apartado anterior. En el apartado teórico se tendrá en cuenta el resultado de **pruebas teóricas** (al menos una por evaluación). En el apartado práctico: el trabajo diario del alumnado, el cumplimiento de las normas de la clase de Informática así como la realización de todas las **actividades prácticas de carácter obligatorio** con una calificación de 5 o más relacionadas con los aspectos conceptuales del programa.
- **Calificación final de curso.** Se obtendrá mediante media aritmética, pudiendo elevar la calificación final en 1 o 2 puntos cuando la progresión en cuanto a calificaciones por trimestres sea ascendente y el trabajo y comportamiento en clase sea el adecuado.
- **Recuperación durante el curso.** La recuperación de las partes teóricas suspensas tendrá lugar en el siguiente trimestre. La calificación máxima podrá ser un 5 pero se podrá realizar la media con el resto de partes no suspensas para obtener la nota definitiva de la evaluación recuperada.
- **Recuperación en la prueba extraordinaria de septiembre.** El alumnado suspenso para septiembre tendrá que superar un examen (teórico-práctico) de las partes no superadas durante el curso, así como entregar, en la misma fecha, unas actividades prácticas propuestas por el profesor.