

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	
I.E.S. JULIO VERNE	DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
2º BACHILLERATO	
TIC II	

CURSO:	2021 - 22
PROFESORES:	RAFAEL PABLO GÓMEZ MORAL

ÍNDICE

1. Introducción.....	3
1.1 Relevancia y sentido educativo.....	3
2. Objetivos de la materia.....	5
2.1 Objetivos.....	5
3. Criterios de evaluación.....	6
3.1 Tabla de <i>Criterios de evaluación</i> junto a los Estándares de Aprendizaje Evaluables recogidos en el RD 1105/2013 de la LOMCE.....	6
4. Contenidos.....	7
4.1 Contenidos de la Asignatura.....	7
4.2 Concreción de Bloques.....	8
4.2 Unidades didácticas por bloques y distribución temporal de los contenidos.....	8
4.3 Contenidos Transversales.....	11
5. Relación de las unidades didácticas con los criterios de evaluación.....	12
5.1 Tabla que relaciona cada unidad con criterios de evaluación.....	12
5.2 Criterios de calificación globales y de recuperación.....	13
5.3 Notas generales.....	14
5.4 Unidades didácticas.....	15
6. Metodología.....	26
6.1 Estrategias Metodológicas.....	26
6.2 Metodología en Clases.....	27
7. Alumnos con Necesidades específicas de apoyo educativo.....	29
8. ANEXO I. Teleformación.....	29
8.1 Introducción.....	29
8.2 Contenido.....	29
8.3 Metodología.....	29
8.4 Evaluación.....	29

1. Introducción

En este documento se recoge la programación de la materia de la asignatura optativa **Tecnologías de la Información y la Comunicación II (TIC II)**, impartida en 2º curso de Bachillerato. Todos los elementos del currículo tales como los contenidos, criterio de evaluación y objetivos coinciden con los de la programación global de la asignatura y vienen desarrollados en la “ORDEN de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en Andalucía” (Orden de 15 de enero de 2021 u ORDEN, a partir de ahora).

La programación didáctica comienza ubicando la asignatura en el currículo. Continúa con la exposición de los objetivos y los criterios de evaluación, el detalle de los criterios de calificación globales y de recuperación, finalizando con el estudio de los contenidos de la materia así como su estructuración en Unidades Didácticas y distribución temporal, relacionando las unidades didácticas con el resto de elementos del currículo.

1.1 Relevancia y sentido educativo

La materia de la Información y Comunicación es una materia específica de opción de primero y segundo curso de Bachillerato. 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, dentro de la etapa de Bachillerato, el alumnado deberá aprender 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. Los estudiantes deben 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.

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 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 Información y Comunicación, y actualizar la competencia digital propia, y asistir y supervisar a otros y otras el carácter integrado de la competencia digital (CD), 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 ser empleados medios de comunicación electrónica; la competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) aplicando conocimientos matemáticos, científicos y tecnológicos a la resolución de problemas en medios digitales; la competencia de aprender a aprender (CAA) 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, y comprendiendo las líneas generales que rigen el funcionamiento de la sociedad del conocimiento; el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor desarrollando la habilidad para transformar ideas en proyectos; y la competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC) desarrollando la capacidad estética y creadora.

2. Objetivos de la materia

2.1 Objetivos

La asignatura TIC II debe contribuir a que el alumnado consiga parte de los objetivos propuestos para la materia TIC en todo el bachillerato y complementados con la asignatura de libre configuración autonómica *Computación y Programación*. Estos objetivos se muestran a continuación:

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. Criterios de evaluación

3.1 Tabla de *Criterios de evaluación* junto a los Estándares de Aprendizaje Evaluables recogidos en el RD 1105/2013 de la LOMCE

La siguiente tabla recoge los criterios de evaluación junto a sus estándares de aprendizaje evaluables. Para 2º de bachillerato están divididos en bloques, de ahí que figuren con el código BX.Y Estos criterios de evaluación junto a sus estándares de aprendizaje evaluables serán los que se usarán en la presente programación didáctica para fijar cómo será evaluado el alumno en cada unidad didáctica.

Bq / C. Ev.	Descripción Criterio de Evaluación	Estándares de Aprendizaje Evaluables
B1.1	Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.	1.1. Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.
B1.2	Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.	2.1. Elabora diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos e interrelacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos.
B1.3	Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.	3.1. Elabora programas de mediana complejidad definiendo el flujograma correspondiente y escribiendo el código correspondiente. 3.2. Descompone problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños susceptibles de ser programados como partes separadas.
B1.4	Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.	4.1. Elabora programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación.
B1.5	Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación.	5.1. Obtiene el resultado de seguir un programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones. 5.2. Optimiza el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración.
B1.6	Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal.	6.1. Selecciona elementos de protección software para Internet relacionándolos con los posibles ataques. 6.2. 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. 6.3. Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.
B2.1	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.	1.1. 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. 1.2. Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que esta se basa.
B2.2	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.	2.1. Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0.
B2.3	Analizar y utilizar las posibilidades que nos	3.1. Explica las características relevantes de las web 2.0 y los

	ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.	principios en los que esta se basa.
B3.1	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	3.1. 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.

4. Contenidos

En este apartado se relacionan y detallan los contenidos de la asignatura TIC II. En un primer acercamiento, se exponen los contenidos tal y como vienen definidos en la ORDEN, para continuar con una enumeración de las *Unidades Didácticas* que se han elegido para la materia, indicando a qué bloque de contenidos se corresponde cada Unidad Didáctica junto con su distribución temporal. Después se tratan los contenidos transversales y se contextualiza la materia a los alumnos que la cursan en función de los resultados de las pruebas iniciales, motivaciones promovidas por el informe de autoevaluación, resultados de los alumnos en años anteriores, etc.

4.1 Contenidos de la Asignatura

Por tratarse de una materia optativa, por la heterogeneidad del alumnado que puede cursarla, por la cantidad y variedad de sus contenidos y por la evolución y previsible modificaciones que pueden sufrir éstos como consecuencia de los continuos avances que se producen en este campo, el currículo de esta materia debe tener un carácter flexible y abierto que permita al profesorado adaptarlo en cada momento a los intereses del alumnado y a las posibilidades y el contexto del centro en que se imparta.

Desde esa perspectiva deben entenderse los tres núcleos temáticos que se establecen para esta materia, siendo el profesorado el responsable de concretar sus contenidos, teniendo en cuenta los factores que condicionan su desarrollo en el aula, como pueden ser: la ausencia de material específico o, en el caso de aplicaciones informáticas, la falta de licencia de uso, las limitaciones de material, tanto por capacidad de este, como por el número de alumnos, y el número (amplio a veces) y la heterogeneidad ya referida de estos alumnos.

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

Los bloques temáticos son los siguientes:

- 1) Programación
- 2) Publicación y Difusión de Contenidos
- 3) Seguridad

4.2 Concreción de Bloques

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, 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.

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 de contenidos. elaboración y difusión de contenidos web: imágenes, audio, geolocalización, vídeos, sindicación de contenidos y alojamiento. Analítica web.

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.

4.2 Unidades didácticas por bloques y distribución temporal de los contenidos

En este apartado se enumeran los bloques contenidos en la Orden de 14 de julio de 2016 que se verán a lo largo del curso. Se debe considerar que el contenido propuesto por la Orden es extenso y los bloques en sí se tratarán, aunque es posible que el desarrollo del curso puede dictar la reducción o incluso desaparición de algunos de los puntos contenidos en los bloques. Se confía que el alumno elija de nuevo la materia en el segundo curso de bachillerato y así poder completar su

formación en Tecnologías de la Información en lo que respecta a los objetivos propuestos para el nivel.

Los núcleos temáticos se dividen en *Unidades Didácticas*, que se exponen a continuación según el orden temporal en el que serán vistos:

▪ **Bloque 1: Publicación y Difusión de Contenidos**

1. UD 1 - Redes e Internet
2. UD 2 - Herramientas de la Web 2.0
3. UD 3: - Aproximación al Diseño Web
4. UD 4 - Diseño Web: HTML y CSS
5. UD 5 - Diseño Web: Gestores de Contenido

▪ **Bloque 2: Programación**

1. UD 6: Introducción a la Programación
2. UD 7: Diseño de Programas
3. UD 8: Programación Estructurada
4. UD 9: Programación Orientada a Objetos

▪ **Bloque 3: Seguridad**

1. UD 10: Seguridad Informática
2. UD 11: Seguridad en Bases de Datos y otras Aplicaciones

El número de sesiones a dedicar a lo largo del curso para cada unidad didáctica será el siguiente:

UD	Título	Nº de sesiones estimadas.
1	Redes e Internet	6
2	Herramientas de la Web 2.0	8
3	Aproximación al Diseño Web	4
4	Diseño Web: XHTML y CSS	18
5	Diseño Web: Gestores de Contenido	12
6	Introducción a la Programación	6
7	Diseño de Programas	10
8	Programación Estructurada	16
9	Programación Orientada a Objetos	15
10	Seguridad Informática	10
11	Seguridad en Bases de Datos y otras Aplicaciones	10

4.3 Contenidos Transversales

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

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

Los contenidos transversales que se trabajarán serán los siguientes:

- Puntualidad y formalidad en el trabajo. Se transmitirá al alumno la importancia de llegar puntual a clase y ocupar un puesto de trabajo de forma limpia y ordenada.
- Se enseñará el trabajo cooperativo en clase fomentando la resolución de los ejercicios de la asignatura en grupo.
- Se transmitirá al alumno contenidos relacionados con otras áreas tales como las ciencias exactas y las letras, mediante la experimentación de determinados fenómenos físicos relacionados con la informática y la realización y exposición de trabajos en determinadas unidades didácticas donde el alumno tendrá que expresarse y redactar contenidos que él mismo deberá de sintetizar.

5. Relación de las unidades didácticas con los criterios de evaluación.

En este apartado se estudia la relación de cada una de las *Unidades Didácticas* con los criterios de evaluación que se emplean para valorarlas y las competencias que se ven afectadas por la misma. Tanto para los criterios de evaluación como para las competencias básicas se utilizarán los códigos definidos en los apartados anteriores de la programación general de la asignatura.

En el siguiente y único subapartado se muestra dicha tabla con ésta información.

5.1 Tabla que relaciona cada unidad con criterios de evaluación

UD	Título	Criterios de Evaluación
1	Redes e Internet	B2.1, B2.3
2	Herramientas de la Web 2.0	B2.1, B2.2, B2.3
3	Aproximación al Diseño Web	B2.2, B2.3
4	Diseño Web: XHTML y CSS	B2.2, B2.3
5	Diseño Web: Gestores de Contenido	B2.2, B2.3
6	Introducción a la Programación	B1.1
7	Diseño de Programas	B1.1, B1.2
8	Programación Estructurada	B1.2, B1.3, B1.4, B1.5
9	Programación Orientada a Objetos	B1.2, B1.3, B1.4, B1.5
10	Seguridad Informática	B3.1
11	Seguridad en Bases de Datos y otras Aplicaciones	B3.1, B1.6

5.2 Criterios de calificación globales y de recuperación.

Las unidades didácticas se agrupan en bloques que coinciden con los núcleos temáticos propuestos en la ORDEN y que pueden o no coincidir con la distribución en trimestres del curso académico, pudiendo incluso intercalarse unidades didácticas de diferentes núcleos temáticos. Cada unidad tendrá unos criterios de evaluación que deberán ser superados completamente.

Se establece una evaluación inicial para valorar los conocimientos previos del módulo así como la motivación del alumno respecto a la asignatura.

La separación de unidades por evaluaciones será la siguiente:

Unidades	Trimestre
1,2,3,4,5	1
6,7,8,9	2
10,11	3

Para el alumno es importante sentirse bien calificado. Para el profesor, la calificación debe consistir en la superación por parte del alumno de todos los criterios de evaluación. Para conseguir esto, el profesor debe proponer pruebas, ejercicios (teóricos y prácticos) y realizar una observación directa y diaria del alumno y el control de su trabajo, así como el desarrollo de nuevas capacidades, fijando unos criterios claros y precisos derivados de esta observación.

Con todo lo dicho, en esta programación didáctica se propone un sistema de evaluación y calificación derivado de la observación diaria (una evaluación continua) donde deben superarse pruebas en clase. Estas pruebas en clase se unen a un conjunto de ejercicios teórico-prácticos realizados en su mayor parte en clases pero con una componente importante de preparación y trabajo fuera de clase que nos invita a calificar en la misma medida que las pruebas en clase. La observación de la actitud y el trabajo cotidiano, así como el interés y el afán investigador del alumno, debe darnos también una parte de la calificación que debe obtener en alumno. Este último criterio se medirá con anotaciones sobre el trabajo de cada alumno en clases y la realización de diversas prácticas de investigación y/o refuerzo que se propondrán a lo largo del curso.

De aquí se deriva que para que un alumno sea calificado positivamente dentro de un trimestre debe obtener una calificación superior a cinco que se obtendrá de la suma ponderada de las tres herramientas de calificación descritas, siendo la ponderación:

- **60% pruebas puntuables (teórico/prácticas) y trabajo trimestral.**
- **30% prácticas diarias en clase.**
- **10% observación por parte del profesor.**

La no superación de una prueba (nota inferior a 4) supondrá su repetición al final del trimestre o al principio del siguiente en solitario o junto a otras pruebas no superadas. Se podrá proponer un

nuevo ejercicio al final del curso (segunda mitad del mes de Mayo) para la recuperación de las pruebas no superadas hasta el momento.

La calificación final será la nota media ponderada de los tres bloques de los que consta el contenido de la asignatura, ponderación que se establece en función del tiempo dedicado a cada bloque.

$$\text{Calificación Final} = 40\% \text{ Notas Bloque 1} + 40\% \text{ Notas Bloque 3} + 20\% \text{ Notas Bloque 2}$$

5.3 Notas generales

La realización de las pruebas puntuables propuestas es obligatoria y su asistencia No justificada supone su realización en la prueba de recuperación de final de trimestre.

Para recuperar cada una de las unidades se establecerá una prueba. Esta prueba será trimestral e incluirá las unidades didácticas de las pruebas no superadas.

Las prácticas propuestas pueden ser individuales, por parejas o en grupo y deben ser realizadas. La no realización de una de ellas supone una calificación de 0. La no superación o no realización no implica que deban ser hechas o repetidas si la calificación final de prácticas es superior a 5. Podrán ser entregadas después de la fecha propuesta para su realización, aunque un componente en la calificación de estas prácticas será siempre la prontitud en su entrega.

En cualquier momento del curso, el alumno siempre podrá buscar la mejora de su nota global en la asignatura, entregando prácticas de bloques anteriores o participando en pruebas de recuperación de exámenes o bloques anteriores. La calificación obtenida repercutirá en la calificación del bloque en las que se propusieron.

En caso de que no supere la recuperación, se establecerá en el mes de Mayo otra prueba para recuperar cada uno de los trimestres. La superación del curso se realizará cuando haya superado la totalidad de los trimestres por separado.

La nota final del curso vendrá determinada por la nota ponderada de los bloques siempre que éstos hayan sido superados.

Aquellos alumnos que no superen la asignatura tendrán que asistir el día y la hora que se le indique a realizar una prueba que versará sobre una o varias partes del curso. Asimismo, deberá entregar los ejercicios que el profesor le indique en Septiembre.

5.4 Unidades didácticas

Unidad didáctica Nº 1	
Título: Redes e Internet	
Contenidos:	
<ol style="list-style-type: none"> 1) La Sociedad de la Información 2) Redes de Ordenadores 3) Internet 	
Objetivos Didácticos:	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recordar conceptos derivados de la Sociedad de la Información, con el objetivo de enmarcar la Web 2.0 en su contexto. ▪ Identificar y analizar conceptos de las redes de ordenadores y relacionarlos con los principios de la Web Social. ▪ Describir Internet, la Web 2.0 y las herramientas usadas en ambos, comprobando que estas herramientas cumplen con sus principios. 	
Criterios de Evaluación	
Criterios de Evaluación por Bloques	Estándares de Aprendizaje Evaluables
B2.1, B2.3	<ul style="list-style-type: none"> • EAE 1.2 • EAE 3.1
Aspectos metodológicos y materiales	
<p>Cada unidad didáctica suelen constar de una parte teórica y de otra práctica. En la parte teórica, se debe emplear un enfoque constructivista, haciendo reflexionar al alumno en lo ya aprendido. Esta unidad no constará de parte práctica, ya que consiste en recordar conceptos del curso anterior y una introducción de nuevos contenidos que repercutirán prácticas en unidades posteriores.</p>	
Contenidos transversales	

Unidad didáctica Nº 2	
Título: Herramientas de la Web 2.0	
Contenidos:	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Navegador: Herramienta Básica 2) Buscadores 3) Correo-e y otras formas de Mensajería 4) Herramientas Colaborativas: Almacenamiento en la Nube 5) Herramientas Colaborativas: Repositorio de Documentos y Ofimática Web 6) Otras Herramientas Colaborativas 7) Redes Sociales 	
Objetivos Didácticos:	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconocer características y propiedades de la WWW a través del uso del navegador. ▪ Realizar búsquedas empleando buscadores. ▪ Reconocer elementos propios del correo electrónico y realizar su configuración. ▪ Configurar espacios de almacenamiento en la nube. ▪ Emplear paquetes ofimáticos online y cualquier otro software online de apoyo al usuario. ▪ Reconocer características propias de las redes sociales. ▪ Introducirse en el uso de herramientas colaborativas en la Internet. 	
Criterios de Evaluación	
Criterios de Evaluación por Bloques	Estándares de Aprendizaje Evaluables
B2.1, B2.2, B2.3	<ul style="list-style-type: none"> • EAE 1.2 • EAE 2.1 • EAE 3.1
Aspectos metodológicos y materiales	
<p>Cada unidad didáctica suelen constar de una parte teórica y de otra práctica. En la parte teórica, se debe emplear un enfoque constructivista, haciendo reflexionar al alumno en lo ya aprendido. En la parte práctica se ejecutarán actividades cuya finalidad es hacer percibir al alumno la utilidad de los nuevos conceptos mediante casos prácticos útiles.</p>	
Contenidos transversales	

Unidad didáctica Nº 3	
Título: Aproximación al Diseño Web	
Contenidos:	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Conceptos Básicos 2) Sitio Web. Página Web. 3) Herramientas para Diseño y Creación 4) Criterios de Diseño 5) Aplicación del Diseño Web: Crear un Blog 	
Objetivos Didácticos:	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprender estructura física interna de un sitio web. ▪ Conocer comunicación de las diferentes partes funcionales del sitio y funcionamiento de cada una de estas partes. ▪ Aprender criterios de diseño de un sitio web. ▪ Comprender y reconocer concepto y utilidades de un blog. ▪ Emplear las herramientas ofrecidas por software específico para crear blogs. ▪ Emplear criterios de diseño en la realización de un blog. 	
Criterios de Evaluación	
Criterios de Evaluación por Bloques	Estándares de Aprendizaje Evaluables
B2.1, B2.2	<ul style="list-style-type: none"> • EAE 1.1 • EAE 2.1
Aspectos metodológicos y materiales	
<p>Cada unidad didáctica suelen constar de una parte teórica y de otra práctica. En la parte teórica, se debe emplear un enfoque constructivista, haciendo reflexionar al alumno en lo ya aprendido. En la parte práctica se ejecutarán actividades cuya finalidad es hacer percibir al alumno la utilidad de los nuevos conceptos mediante casos prácticos útiles.</p>	
Contenidos transversales	

Unidad didáctica Nº 4	
Título: Diseño Web: XHTML y CSS	
Contenidos:	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Funcionamiento de un Sitio Web 2) Criterios de Diseño 3) Lenguaje HTML 4) Lenguaje CSS 5) Construcción de un Sitio Web con HTML y CSS 	
Objetivos Didácticos:	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adquirir una visión general de cómo debe ser el diseño de un sitio web. ▪ Adquirir una visión general de qué son los lenguajes de marca y en concreto de HTML y CSS. ▪ Adquirir conceptos necesarios para entender el código HTML de una web sencilla. ▪ Adquirir conceptos necesarios para entender el código CSS de una web sencilla. ▪ Ser capaz de construir un sitio web sencillo. 	
Criterios de Evaluación	
Criterios de Evaluación por Bloques	Estándares de Aprendizaje Evaluables
B2.1, B2.2	<ul style="list-style-type: none"> • EAE 1.1 • EAE 1.2 • EAE 2.1
Aspectos metodológicos y materiales	
<p>Unidad eminentemente práctica que ayuda a recordar lo visto en cursos y niveles anteriores y que permitirá entender cómo se consigue realizar un sitio web en su forma más básica, permitiendo el desarrollo de uno sencillo. La metodología expositiva pasa a segundo plano tomando una mayor importancia la prueba y error de cada comando que pueda indicarse en clase. Está previsto que el medio material sean editores sencillos como <i>Bloc de notas</i> o <i>GEdit</i> o mas complejos, como <i>Notepad++</i>.</p>	
Contenidos transversales	

Unidad didáctica Nº 5	
Título: Gestores de Contenidos	
Contenidos:	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Herramientas de Publicación: Gestores de Contenidos 2) Desarrollo de un Sitio Web con WordPress 3) Alojamiento de Sitios Web y Transferencia de Ficheros 	
Objetivos Didácticos:	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saber qué son las herramientas de publicación. ▪ Reconocer un software para la gestión de contenidos. ▪ Instalar WordPress. ▪ Aprender las herramientas que ofrece WordPress para la gestión de contenidos. ▪ Crear un sitio web empleando WordPress. ▪ Entender el concepto de alojamiento web. ▪ Reconocer y usar herramientas para transferir ficheros para alojar un sitio web. 	
Criterios de Evaluación	
Criterios de Evaluación por Bloques	Estándares de Aprendizaje Evaluables
B2.1, B2.2	<ul style="list-style-type: none"> • EAE 1.1 • EAE 1.2 • EAE 2.1
Aspectos metodológicos y materiales	
<p>Unidad eminentemente práctica en la que el alumno conocerá una nueva herramienta para crear sitios web. La metodología expositiva pasa a segundo plano tomando una mayor importancia la prueba y error de cada componente que se pueda tratar. Se usará el gestor de contenidos WordPress.</p>	
Contenidos transversales	

Unidad didáctica Nº 6	
Título: Seguridad Informática	
Contenidos:	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Protección de nuestra Intimidad 2) Seguridad Informática 3) Virus y Malware 4) Software de Detección, Protección y Eliminación 5) Otras Medidas de Protección 	
Objetivos Didácticos:	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentar algunas problemas para nuestra intimidad e integridad derivados del uso de Internet y de la informática en general. ▪ Mostrar el concepto de Seguridad informática y sus conceptos derivados. ▪ Reconocer distintos tipos de virus y malware y los daños que pueden causar. ▪ Reconocer software de detección, protección y eliminación. ▪ Instalar, configurar y usar software de detección, protección y eliminación. ▪ Reconocer medidas de protección hardware y otras. 	
Criterios de Evaluación	
Criterios de Evaluación por Bloques	Estándares de Aprendizaje Evaluables
B3.1	<ul style="list-style-type: none"> • EAE 1.1
Aspectos metodológicos y materiales	
<p>Cada unidad didáctica suelen constar de una parte teórica y de otra práctica. En la parte teórica, se debe emplear un enfoque constructivista, haciendo reflexionar al alumno en lo ya aprendido. En la parte práctica se ejecutarán actividades cuya finalidad es hacer percibir al alumno la utilidad de los nuevos conceptos mediante casos prácticos útiles. Unidad más teórica que práctica, se analizarán artículos, se mostrarán problemas reales o simulados y se buscarán soluciones mediante el razonamiento o instalando y usando herramientas.</p>	
Contenidos transversales	

Unidad didáctica Nº 7	
Título: Seguridad en Bases de Datos y otras Aplicaciones	
Contenidos:	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Seguridad en Aplicaciones Web 2) Seguridad en Ofimática y Bases de Datos 3) La Propiedad Intelectual y la Distribución del Software 4) ¿Cómo nos afecta la LOPD? 	
Objetivos Didácticos:	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollar buenas prácticas en el uso de las aplicaciones mas usadas en Internet. ▪ Desarrollar buenas prácticas en el uso de las aplicaciones ofimáticas y bases de datos. ▪ Comprender la necesidad de preservar la información en las bases de datos. ▪ Entender cómo nos afectan los derechos de propiedad intelectual en cuanto a la distribución del software. ▪ Entender cómo nos afecta la Ley Orgánica de Protección de Datos de carácter personal. 	
Criterios de Evaluación	
Criterios de Evaluación por Bloques	Estándares de Aprendizaje Evaluables
B3.1, B1.6	<ul style="list-style-type: none"> • EAE 1.1 • EAE 6.1
Aspectos metodológicos y materiales	
<p>Cada unidad didáctica suelen constar de una parte teórica y de otra práctica. En la parte teórica, se debe emplear un enfoque constructivista, haciendo reflexionar al alumno en lo ya aprendido. En la parte práctica se ejecutarán actividades cuya finalidad es hacer percibir al alumno la utilidad de los nuevos conceptos mediante casos prácticos útiles. Unidad eminentemente teórica en la que el alumno debe reconocer los problemas de seguridad del uso de aplicaciones y programas en Internet y las leyes que lo protegen o le pueden afectar por un uso inadecuado propio o de terceros.</p>	
Contenidos transversales	

Unidad didáctica Nº 8	
Título: Introducción a la Programación	
Contenidos:	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Programación 2) Algoritmos y programas 3) Estructura de un programa informático 4) Elementos básicos de un lenguaje 5) Tipos de Lenguajes 6) Lenguajes, compiladores e intérpretes 	
Objetivos Didácticos:	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer el concepto de programación. ▪ Reconocer un algoritmo y comprender su definición. ▪ Reconocer la estructura de un programa informático. ▪ Conocer y diferenciar elementos básicos de los lenguajes de programación. ▪ Realizar algoritmos sencillos en pseudocódigo ▪ Reconocer tipos de lenguajes. ▪ Conocer los conceptos compilador e intérprete 	
Criterios de Evaluación	
Criterios de Evaluación por Bloques	Estándares de Aprendizaje Evaluables
B1.1	<ul style="list-style-type: none"> • EAE 1.1
Aspectos metodológicos y materiales	
<p>Cada unidad didáctica suelen constar de una parte teórica y de otra práctica. En la parte teórica, se debe emplear un enfoque constructivista, haciendo reflexionar al alumno en lo ya aprendido. En la parte práctica se ejecutarán actividades cuya finalidad es hacer percibir al alumno la utilidad de los nuevos conceptos mediante casos prácticos útiles. Unidad eminentemente teórica destinada a que el alumno comprenda conceptos que, a continuación, empleara en unidades más prácticas.</p>	
Contenidos transversales	

Unidad didáctica Nº 9	
Título: Diseño de Programas	
Contenidos:	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Metodología y ciclo de vida de una aplicación 2) Análisis y Diseño de Software: Diagramas de flujo y pseudocódigo 3) UML 4) Características y Criterios de Elección de un IDE. Uso básico 5) Depuración, optimización y pruebas de software 	
Objetivos Didácticos:	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer los conceptos relacionados con una metodología de desarrollo de software. ▪ Comprender el ciclo de vida de una aplicación. ▪ Ser capaz de reconocer un problema cuya solución pueda ser automatizada y reconocer requisitos para el análisis. ▪ Adquirir rigor lógico en la estructuración de un problema. ▪ Diseñar diagramas de flujo a partir de análisis de requisitos sencillos. ▪ Diseñar algoritmos sencillos en pseudocódigo a partir de análisis de requisitos y/o diagramas de flujo. ▪ Identificar UML como un estándar de diseño y reconocer diagramas principales. ▪ Reconocer criterios para elegir un Entorno Integrado de Desarrollo (IDE). ▪ Reconocer conceptos de depuración, optimización y pruebas 	
Criterios de Evaluación	
Criterios de Evaluación por Bloques	Estándares de Aprendizaje Evaluables
B1.2, B1.3, B1.5	<ul style="list-style-type: none"> • EAE 2.1 • EAE 3.1 • EAE 3.2 • EAE 5.1
Aspectos metodológicos y materiales	
<p>Cada unidad didáctica suelen constar de una parte teórica y de otra práctica. En la parte teórica, se debe emplear un enfoque constructivista, haciendo reflexionar al alumno en lo ya aprendido. En la parte práctica se ejecutarán actividades cuya finalidad es hacer percibir al alumno la utilidad de los nuevos conceptos mediante casos prácticos útiles. En la parte teórica se explicarán los conceptos referidos. Se aplicarán en la parte práctica realizando pequeños análisis y diseños e instalando los IDEs (obtenidos de Internet, software libre) que se empleen en temas posteriores.</p>	
Contenidos transversales	

Unidad didáctica N° 10	
Título: Programación Estructurada	
Contenidos:	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Formato general de un programa 2) Elementos de programación elementales: Variables y constantes. Operadores, expresiones y comentarios. Asignaciones. 3) Instrucciones condicionales y repetitivas 4) Instrucciones de E/S. Concepto de función 5) Compilación y depuración de errores 	
Objetivos Didácticos:	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Profundizar en el aprendizaje de un lenguaje de programación estructurado comprendiendo los conceptos incluidos en la unidad. ▪ Desarrollar programas en un lenguaje de programación estructurada. ▪ Compilar un programa en un IDE y reconocer errores. ▪ Aplicar trazas y depurar programas realizados con un lenguaje de programación estructurada. 	
Criterios de Evaluación	
Criterios de Evaluación por Bloques	Estándares de Aprendizaje Evaluables
B1.3, B1.4, B1.5	<ul style="list-style-type: none"> • EAE 3.2 • EAE 4.1 • EAE 4.2 • EAE 5.1
Aspectos metodológicos y materiales	
<p>Cada unidad didáctica suelen constar de una parte teórica y de otra práctica. En la parte teórica, se debe emplear un enfoque constructivista, haciendo reflexionar al alumno en lo ya aprendido. En la parte práctica se ejecutarán actividades cuya finalidad es hacer percibir al alumno la utilidad de los nuevos conceptos mediante casos prácticos útiles. Unidad práctica. Se deberán aplicar los conceptos aprendidos en unidades anteriores para, usando la sintaxis de un lenguaje de programación aprendido en esta unidad, desarrollar pequeños problemas, compilándolos y depurando los errores detectados.</p>	
Contenidos transversales	

Unidad didáctica Nº 11	
Título: Programación Orientada a Objetos	
Contenidos:	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Clases y objetos: definición y conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos. 2) Herencia, subclasses y superclases 3) Polimorfismo y sobrecarga. Encapsulamiento y ocultación. 4) Desarrollo de programas en un lenguaje de programación OO. 5) Bibliotecas de clases 	
Objetivos Didácticos:	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer los conceptos relacionados con la POO. ▪ Reconocer características propias de la POO. ▪ Aplicar OO en el desarrollo de algoritmos ya vistos. ▪ Desarrollar programas utilizando un lenguaje orientados a objetos. ▪ Conocer bibliotecas de clases predefinidas. ▪ Aplicar bibliotecas de clases predefinidas a problemas planteados. 	
Criterios de Evaluación	
Criterios de Evaluación por Bloques	Estándares de Aprendizaje Evaluables
B1.3, B1.4, B1.5	<ul style="list-style-type: none"> • EAE 3.2 • EAE 4.1 • EAE 4.2 • EAE 5.1
Aspectos metodológicos y materiales	
<p>Cada unidad didáctica suelen constar de una parte teórica y de otra práctica. En la parte teórica, se debe emplear un enfoque constructivista, haciendo reflexionar al alumno en lo ya aprendido. En la parte práctica se ejecutarán actividades cuya finalidad es hacer percibir al alumno la utilidad de los nuevos conceptos mediante casos prácticos útiles. Unidad práctica. Se deberán aplicar los conceptos aprendidos en unidades anteriores para, usando la sintaxis de un lenguaje de programación aprendido en esta unidad, desarrollar pequeños problemas, compilándolos y depurando los errores detectados.</p>	
Contenidos transversales	

6. Metodología

6.1 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 que 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.

6.2 Metodología en Clases

Todo proceso de aprendizaje parte de la adquisición de unos conocimientos básicos que se utilizan como soporte para la asimilación de nuevos contenidos de la materia a tratar. En el caso de las TIC el aprendizaje debe ser acumulativo y relacional, y lo más cercano posible al mundo real. La metodología de enseñanza-aprendizaje debe establecer el punto de partida de adquisición inicial de conocimientos para a continuación iniciar la andadura en el estudio relacional y sumativo de la materia. Para poder seguir con éxito este proceso, profesor y alumno deben trabajar de la mano, de manera armónica y bidireccional. El aprendizaje implica esfuerzo e interés por parte del alumno, quien debe incorporar y relacionar nuevas nociones con las que ya posee, realizando labores de análisis, síntesis, clasificación y ordenación.

La metodología es el modo de obrar y proceder que determina, organiza y pone en marcha el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido la metodología que se va a desarrollar durante la impartición de este módulo alcanzará las siguientes máximas:

1. Será una metodología activa, motivadora, creativa, flexible y participativa.
2. Se dirigirá a todo el grupo y también se adaptará a las necesidades particulares de los alumnos que así lo requieran.
3. Se utilizará de forma combinada la metodología expositiva, interrogativa e investigadora.

Metodología Expositiva e Interrogativa

- Proporcionar una visión inicial genérica de los nuevos contenidos.
- Realizar una exposición secuencial de los contenidos.
- Avivar los conocimientos que el alumno ya posee mediante ejemplos, actividades, preguntas, etc. y relacionarlos con los nuevos.

- Relacionar la nueva información con situaciones cercanas a la vida, del entorno del alumno, con el objetivo de facilitar el aprendizaje.
- Realizar analogías entre los nuevos contenidos y el entorno del mundo real y laboral que le espera al estudiante.
- Realizar preguntas para motivar el interés del alumno.

Metodología Investigadora

- Se utilizará cuando el estudiante tenga que enfrentarse a situaciones complejas que requieran el uso razonado de conocimientos, se fomentará a través del seguimiento de pautas del profesor.
 - Las tareas de investigación se realizarán por grupos, lo cual favorecerá la interrelación y colaboración del alumnado.
 - Para ponerla en práctica se utilizarán las siguientes estrategias:
 - Investigaciones.
 - Resolución de problemas reales o simulados.
 - Estudio de casos.
 - Debates.
 - Visitas reales o virtuales
4. El proceso de enseñanza-aprendizaje conllevará la realización de las siguientes tareas:
- Explicación de los contenidos de la unidad de trabajo mediante ejemplos y actividades. Se iniciará proporcionando una visión genérica de los contenidos de la unidad.
 - Realización de ejercicios que lleven a la práctica los contenidos de la unidad de trabajo. En una primera fase, los realizará el profesor y después serán resueltos de manera autónoma a nivel individual o grupal por los alumnos. Algunos ejercicios se resolverán en papel y otros, utilizando el ordenador.
 - Durante la explicación de la unidad el alumno será una entidad activa. Por su parte, el profesor, además de explicar y resolver en cualquier momento las dudas que los estudiantes le planteen, fomentará en ellos una actitud investigadora y de colaboración grupal en el trabajo.
5. Como parte básica y fundamental de la metodología se incluye el tratamiento de los temas transversales, ya que además de enseñar se pretende educar, con el objetivo de que el individuo crezca a nivel personal, social, moral, etc. Estos temas se tratarán durante la impartición de las unidades de trabajo.

7. Alumnos con Necesidades específicas de apoyo educativo.

Tras evaluación inicial se detecta a un alumno que puede presentar dificultades para realizar exámenes escritos. Se prestará especial atención en la realización de las actividades para ver si presenta el mismo problema con la mecanografía, en tanto que todas las actividades y exámenes se realizarán digitalmente, concediéndole el tiempo necesario si fuera necesario.

8. ANEXO I. Teleformación

8.1 Introducción

En el presente anexo, y atendiendo a la instrucción 10/2020 de 5 junio de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa relativa a las medidas educativas que se adoptaron para el inicio del curso 2020/2021 en los centros docentes andaluces que imparten enseñanzas de régimen general, se define el modelo de teleformación que se aplicará en el presente curso (2021/2022) de forma continua así como en una situación en la que no sea posible las clases presenciales, contemplando tanto el aislamiento del docente en casa como el del alumnado.

8.2 Contenido

El contenido del módulo no se verá modificado.

8.3 Metodología

La plataforma Moodle seguirá siendo la base del proceso de enseñanza-aprendizaje; en ella el alumno encontrará todos los recursos del módulo: apuntes, ejercicios, tareas evaluables, enlaces a videotutoriales, etc.

Además, se realizarán vídeo llamadas de explicación teórica de nuevos contenidos, así como de resolución de dudas y corrección de las distintas tareas propuestas.

El grupo cuenta también con un canal en Telegram para agilizar la resolución de dudas desde el principio de curso.

El horario semanal del módulo se organizará, por lo tanto, de la siguiente forma:

- Teoría y actividades dirigidas: sesiones teóricas, prácticas y resolución de dudas por Videoconferencia 2 horas
- Trabajo individual del alumnado: 2 horas

8.4 Evaluación

La evaluación del módulo no se verá modificada.