



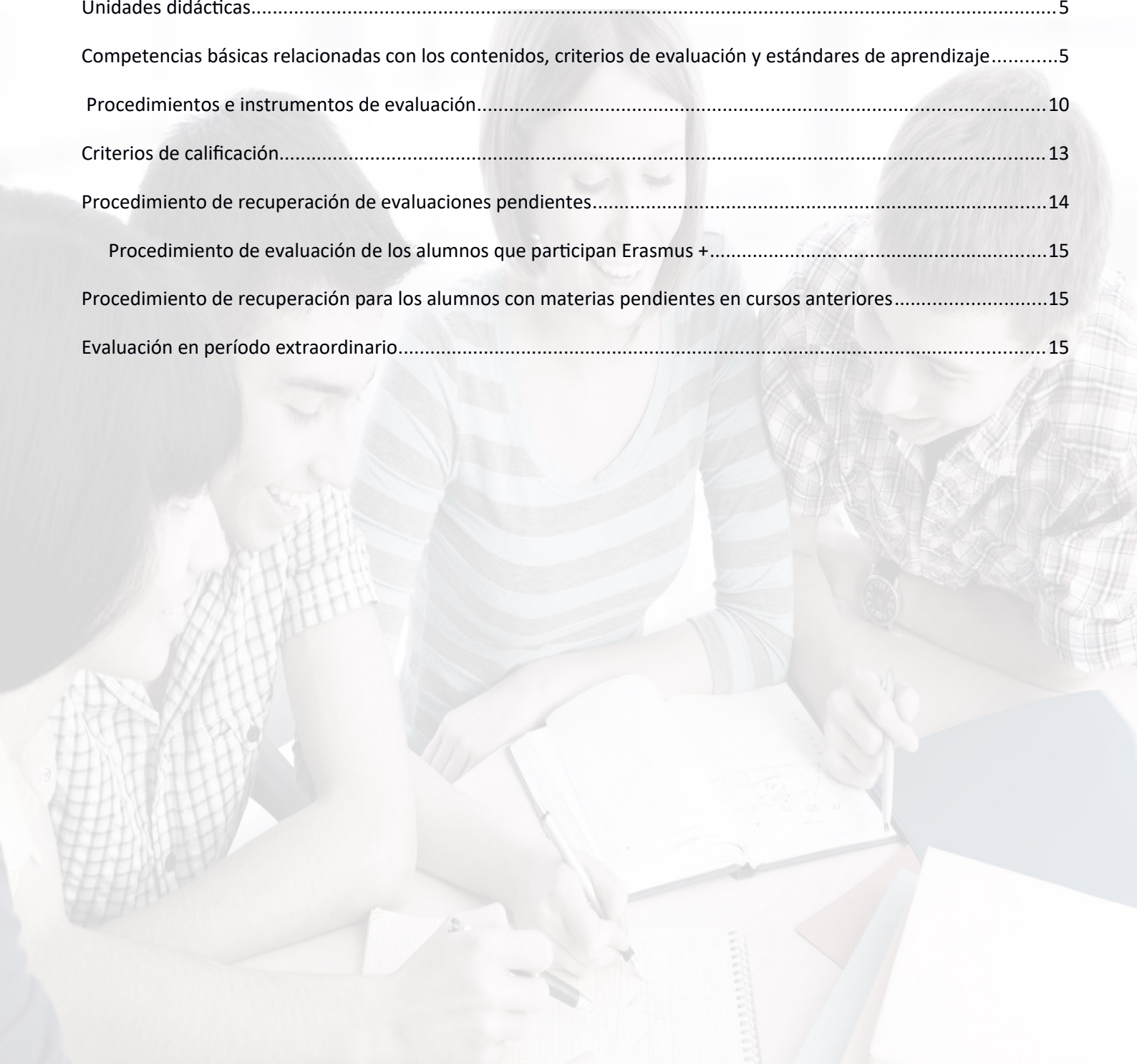
CURSO 2018-2019
4 ESO

DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

MATERIA: TICO

Índice

Objetivos.....	3
Unidades didácticas.....	5
Competencias básicas relacionadas con los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.....	5
Procedimientos e instrumentos de evaluación.....	10
Criterios de calificación.....	13
Procedimiento de recuperación de evaluaciones pendientes.....	14
Procedimiento de evaluación de los alumnos que participan Erasmus +.....	15
Procedimiento de recuperación para los alumnos con materias pendientes en cursos anteriores.....	15
Evaluación en período extraordinario.....	15



Objetivos

Los objetivos generales de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria están definidos en el RD 1105/2014 (BOE) y concretados en el D 48/2015 (BOCM). Estos objetivos contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas capacidades que les permitan:

1. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
2. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
3. Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
4. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
5. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
6. Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
7. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
8. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
9. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
10. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

11. Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

12. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Los objetivos generales de desarrollo del individuo en la etapa de ESO serán trabajados en los contenidos de la materia. Serán la fuente de inspiración de las actividades prácticas que se planteen. Se han subrayado aquellos objetivos generales que se tienen mayor relación con los contenidos de la materia de esta programación.

En la materia de TICO se trabajará especialmente el desarrollo de la competencia digital dentro del DIGCOMP: Marco para el desarrollo y comprensión de la competencia digital en Europa.

En 4º de ESO trabajarán las habilidades necesarias para adaptarse a los cambios propios de las TIC, a fin de que el alumno adquiera la soltura necesaria con los medios informáticos actuales para incorporarse con plenas competencias a la vida activa o para continuar estudios.

Día a día aparecen nuevos dispositivos electrónicos que crean, almacenan, procesan y transmiten información en tiempo real y permiten al usuario estar conectado y controlar en modo remoto diversos dispositivos en el hogar o el trabajo, creando un escenario muy diferente al de tiempos pasados. Es imprescindible educar en el uso de herramientas que faciliten la interacción de los jóvenes con su entorno, así como en los límites éticos y legales que implica su uso. Por otro lado, el alumnado ha de ser capaz de integrar y vincular estos aprendizajes con otros del resto de materias, dando coherencia y potenciando el dominio de los mismos. Por tanto, los objetivos concretos en esta materia son:

- Conocer la incidencia de las tecnologías de la información en la sociedad.
- Adquirir una visión global de las TIC, y así, llevarlo más allá del simple uso pasivo de herramientas informáticas, como mero consumidor, y que pase a ser sujeto consciente y activo de la revolución de las tecnologías de la información.
- Valorar el papel que éstas tecnologías desempeñan en los procesos productivos, industriales y científicos con sus repercusiones económicas y sociales.
- Conocer los fundamentos físicos y lógicos de los sistemas ligados a estas tecnologías.
- Manejar las estrategias que permiten convertir estas tecnologías en instrumentos de diseño, simulación, fabricación y control.
- Utilizar estas herramientas específicas para mejorar la capacidad de interpretación espacial, visual, lógica, matemática y creativa del alumno o alumna.

- Emplear técnicas de búsqueda, elaboración y presentación de la información con criterios de realidad científica.
- Utilizar las herramientas propias de estas tecnologías para adquirir, analizar y transformar la información, convirtiéndola en fuente de conocimiento.
- Usar los recursos informáticos como instrumento de resolución de problemas específicos.
- Fomentar las estrategias que permitan emplear los instrumentos de colaboración a través de la red, de manera que se desarrolle la capacidad de proyectar en común.
- Conocer las diferencias entre software libre y software propietario y valorar la importancia del uso del software libre en la nueva sociedad del conocimiento.

Unidades didácticas

Evaluación	Unidad didáctica
1ª	Internet, redes sociales e interconexión
2ª	Diseño de imágenes.
	Producción de audio
3ª	Producción de vídeo
	El mundo de los ordenadores y las redes

Competencias básicas relacionadas con los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD	COMPETENCIAS
BLOQUE 1: ÉTICA Y ESTÉTICA EN LA INTERACCIÓN EN RED				
La sociedad de la información.	4. Adoptar conductas y hábitos que permitan la	1.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales. 1.2.		

<p>Hábitos orientados a la protección de la intimidad en entornos virtuales.</p> <p>Identidad digital y fraude.</p> <p>Propiedad e intercambio de información.</p> <p>Acceso a los recursos.</p>	<p>protección del individuo en su interacción en la red.</p> <p>5. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.</p> <p>6. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.</p>	<p>Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.</p> <p>2.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.</p> <p>3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.</p> <p>3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.</p>	<p>TODAS</p>	<p>CD</p> <p>CL</p> <p>CAA</p> <p>CSC</p>
--	--	---	--------------	---

BLOQUE 2: ORDENADORES, SISTEMAS OPERATIVOS Y REDES

<p>Tipos y características.</p> <p>Requerimientos del sistema.</p> <p>Otros programas y aplicaciones.</p> <p>Software de comunicación.</p>	<p>1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto. 2. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general. 3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas. 4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características. 5. Analizar los</p>	<p>1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.</p> <p>2. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.</p> <p>3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.</p> <p>4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.</p> <p>5. Analizar los elementos y sistemas</p>	<p>5</p>	<p>CD</p> <p>CAA</p> <p>CMCT</p>
--	---	--	----------	----------------------------------

	<p>elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.</p>	<p>que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.</p> <p>1.1. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.</p> <p>1.2. Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.</p> <p>2.1. Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.</p> <p>3.1. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.</p> <p>4.1. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.</p> <p>5.1. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.</p>		
--	---	---	--	--

BLOQUE DE CONTENIDOS 3: ORGANIZACIÓN, DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN DIGITAL

<p>Software ofimático para generar documentación electrónica.</p>	<p>1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.</p>	<p>1.1. Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras</p>	<p>1</p> <p>2</p>	<p>TODAS</p>
<p>Software multimedia.</p>	<p>2. Elaborar contenidos de imagen, audio y video</p>	<p>posibilidades de diseño</p>	<p>3</p>	
<p>Adquisición y tratamiento de:</p>			<p>4</p>	

<p>imagen fija, audio, vídeo.</p> <p>Integración y organización de información a partir de varias fuentes.</p>	<p>y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.</p>	<p>e interactúa con otras características del programa.</p> <p>1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.</p> <p>1.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>		
--	---	--	--	--

BLOQUE 4: SEGURIDAD INFORMÁTICA

<p>Dispositivos físicos de interconexión de equipos.</p> <p>Recursos compartidos.</p> <p>Grupos y permisos.</p> <p>Redes locales.</p> <p>Redes virtuales.</p> <p>Intercambio de información entre</p>	<p>1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.</p>	<p>1.1. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.</p> <p>1.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.</p> <p>1.3. Describe la importancia de la</p>	<p>1</p> <p>5</p>	<p>CD</p> <p>CMCT</p> <p>CAA</p> <p>CIE</p>
---	--	---	-------------------	---

<p>dispositivos móviles.</p> <p>Seguridad en Internet.</p> <p>Malware.</p> <p>Seguridad activa y pasiva.</p> <p>Protocolos seguros.</p>		<p>actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.</p>		
---	--	--	--	--

BLOQUE 5: PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS

<p>Organización e integración hipertextual de la información.</p> <p>Página web.</p> <p>Blog.</p> <p>Wiki.</p> <p>Estándares de publicación.</p> <p>Accesibilidad de la información.</p>	<p>1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.</p> <p>2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.</p> <p>3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.</p>	<p>1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales. 2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.</p> <p>2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.</p> <p>3.1. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.</p>	1	<p>CD</p> <p>CL</p> <p>CMCT</p> <p>CAA</p> <p>CIE</p>
--	--	--	---	---

BLOQUE 6: INTERNET, REDES SOCIALES, HIPERCONEXIÓN

<p>Acceso a recursos y plataformas de intercambio de información, de formación, de ocio, de servicios de</p>	<p>1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.</p> <p>2. Emplear el sentido crítico y desarrollar</p>	<p>1.1. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.</p> <p>1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en</p>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p>	TODAS
--	--	---	-------------------------------------	-------

<p>administración electrónica.</p> <p>de intercambios económicos.</p> <p>Redes sociales de contenido, profesionales, de ocio, mixtas.</p> <p>Canales de distribución de contenidos multimedia: presentaciones, imagen, vídeo, audio.</p> <p>Modalidades de acceso, descarga e intercambio.</p>	<p>hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.</p> <p>3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y vídeo.</p>	<p>las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.</p> <p>1.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.</p> <p>2.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.</p> <p>3.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.</p>		
--	--	---	--	--

Procedimientos e instrumentos de evaluación

La evaluación de los alumnos es continua y medirá la adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de la etapa a través de diferentes indicadores de logro, tales como rúbricas y escalas de calificaciones diferenciadas para cada tipo de actividad.

En cada uno de los bloques de contenidos se propondrán diversas actividades que permitirán la adquisición de las competencias. La evaluación de las mismas medirá diversos estándares de evaluación.

Las actividades propuestas durante el curso serán de dos tipos:

- **Actividades de aprendizaje**, cuya realización tiene incidencia en la *nota de prácticas*. Estas actividades permiten evaluar cómo el alumno realiza las actividades de introducción y de asimilación de contenidos. Sobre todo se mide el modo de resolverla, es decir el intento de hacerla, el grado en el que su respuesta se ajusta a lo requerido, la presentación, la corrección ortográfica y semántica. La nota de estas actividades se valora con la escala *Control de entrega*, cuya aplicación se describe en la siguiente tabla:

Escala	Uso	Valor numérico
No entregada	<ul style="list-style-type: none">• La tarea no se entrega a tiempo o no se expone el día programado.	0,00
Defectuosa	<ul style="list-style-type: none">• La tarea no cumple las condiciones de entrega especificadas en el enunciado.• Se completa menos de un 30% de lo requerido.• Durante el tiempo extra de ampliación de la fecha de entrega se completa menos del 70%.	0,25
Incompleta	<ul style="list-style-type: none">• Se completa menos del 70% de lo requerido cumpliendo las especificaciones de entrega.• El trabajo no cumple las pautas generales de entrega definidas a principio de curso (portada, incluir citas formales, ...)• Durante el tiempo extra de ampliación después de la fecha de entrega	0,5

	se completa al menos el 95%.	
Entregada	<ul style="list-style-type: none"> Se completa al menos el 95% de lo requerido cumpliendo las especificaciones de entrega. 	1,0
Destacable	<ul style="list-style-type: none"> Además de estar completa al 100%, su presentación y contenido está muy bien y/o destaca sobre el resto de entregas. 	1,5

La *nota de prácticas* es la suma obtenida por el alumno en todas las actividades de aprendizaje multiplicado por 10 y todo ello dividido por la suma de las puntuaciones máximas del total de prácticas de aprendizaje del trimestre.

Por ejemplo, si en un trimestre hubiese 7 actividades de aprendizaje, la puntuación máxima que se podría obtener sería 7 multiplicado por 1,5 que resulta **10,5**. Si un alumno hubiera obtenido las siguientes calificaciones:

Alumno	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7
<i>Número 1</i>	Entregada (1)	Entregada (1)	Defectuosa (0,25)	No entregada (0)	Destacable (1,5)	Entregada (1)	Defectuosa (0,25)

La suma de las notas obtenidas por el alumno *Número 1* sería **5**. La *Nota de prácticas* que le corresponde sería $5 \cdot 10 / 10,5$ que, redondeada a 2 decimales, daría como resultado **4,76**.

- Las **actividades de evaluación** se califican con una escala de 0 a 10 con 2 decimales. Son muy variadas: Proyectos, actividades que permiten emplear varias técnicas aprendidas, exámenes de contenidos, exposiciones orales sobre temas técnicos, etc. Serán actividades que midan si los alumnos cumplen con los estándares de evaluación establecidos para esta materia. Se establecerán rúbricas o guías de evaluación en las actividades que precisen detallar el modo de evaluarlas.

Las actividades no realizadas o no entregadas tendrán una calificación de 0. En algunas de ellas podrá permitirse la entrega retrasada, hasta un plazo convenientemente comunicado. Las actividades de evaluación entregadas en el período de ampliación podrán obtener, como máximo, una calificación de 5. La realización de ejercicios en tiempo y forma es una de las preparaciones fundamentales para estudios de niveles superiores.

Cuando un alumno falte por un motivo justificado podrá realizar la actividad de la sesión a la que ha faltado en diversas horas de recuperación (recreos o séptimas horas no lectivas) o en casa. También tendrá una fecha de entrega adecuada, generalmente será la semana siguiente a la que se produzca la falta. En caso de que sea un control y la repercusión de no incluir esa nota sea tal que suspenda alguna de las evaluaciones se le convocará a una actividad de recuperación. Esta actividad se evaluará en cada caso, según el rendimiento individual del alumno o alumna, al final de cada bloque. Las actividades de recuperación se harán durante algún recreo o en alguna séptima hora.

Tanto para para las actividades de aprendizaje como de evaluación se dispondrá de tiempo suficiente de clase para completarlas y/o exponerlas oralmente. Los plazos estarán claros desde que se publican en el aula virtual y se explican en clase.

- **Actitud:** Se registrará en el cuaderno del profesor las observación directa del alumno/a para conocer su actitud frente a la asignatura (asistencia, atención en clase, realización de tareas, participación activa en el aula, ...) estableciéndose una escala de positivos y negativos que permitan reflejar la actitud del alumno sobre la materia.

Para aquellos alumnos o aquellas alumnas que no alcancen los objetivos mínimos se establecerán actividades de recapitulación y refuerzo y para los que quieran ampliar sus conocimientos, en cada tema se indicarán referencias para poder profundizar en aspectos relacionados con la asignatura.

Criterios de calificación

Aspecto evaluado	Procedimiento o instrumento de evaluación	Calificación	Peso de esta nota	Observaciones
<i>Trabajo diario</i>	Nota de prácticas	De 0 a 10 puntos.	30%	El procedimiento de obtención de esta nota está detallado en el apartado <i>Instrumentos de calificación</i> .
<i>Adquisición de conocimientos</i>	Media ponderada de actividades de evaluación.	De 0 a 10 puntos.	60%	Las actividades se evalúan mediante rúbrica o guía de evaluación expuesta en el aula virtual.
<i>Actitud en clase</i>	Observación registrada en el cuaderno del profesor.	5 puntos para la actitud, participación y asistencia. 5 puntos para el pendrive de clase.	10 %	Todos los alumnos parten con una actitud de 5 en cada UD. Pueden subir o bajar con una escala de positivos y negativos en el desarrollo de las clases. El pendrive se corrige en cada UD con la escala Control de entrega.

Para calcular la nota de cada unidad es necesario obtener al menos un 3,5 en cada uno de los criterios de calificación expuestos.

La nota de cada evaluación será la media ponderada de cada una de las notas obtenidas en las unidades de contenidos.

En el caso de tener un bloque suspenso la nota de la evaluación será de 4 si el rendimiento es adecuado, o inferior cuando no lo sea, en todo caso dependerá de la media ponderada de las unidades de contenidos desarrollados durante la primera y segunda evaluación. En caso de que sean dos la nota mínima será de 3.

La nota final será la media ponderada de todas las unidades desarrolladas.

Los alumnos con notas sobresalientes podrán optar a matrícula si más de un 60% de las actividades de aprendizaje del curso son calificadas como Destacable y, además, la media de notas de las actividades de evaluación por encima de 8. Se ordenarán las calificaciones de los alumnos que se encuentren en esta situación, en orden descendente (de mayor a menor), y obtendrán matrícula las medias más altas hasta completar el número máximo de matrículas de honor permitidas para la materia.

Las actividades realizadas en grupo pueden derivar en diferentes resultados (calificaciones) para sus integrantes porque se medirá el grado de implicación y trabajo desarrollado en el grupo.

Las faltas graves cometidas sobre los recursos materiales y didácticos del centro tendrán su correspondiente reflejo en la nota. Así mismo, el estado del ordenador a disposición de los alumnos y el contenido en él almacenado.

Queda terminantemente prohibido hacer uso de juegos o la visualización de contenidos no relacionados con el módulo durante las sesiones del mismo. El uso de Internet debe estar relacionado con las actividades propuestas en clase.

Procedimiento de recuperación de evaluaciones pendientes

Al final del desarrollo de cada bloque de contenidos se podrá dar la oportunidad de recuperación, mediante actividades de refuerzo.

Todos los alumnos tendrán la oportunidad de recuperar las evaluaciones suspensas hacia el final de la tercera evaluación (JUNIO) mediante un examen diferenciado de cada uno de los bloques de contenidos suspensos.

Para los alumnos o alumnas que pierdan la evaluación continua se establecerán una serie de actividades de recuperación que podría incluir un examen de recuperación en una séptima hora. Para estar en disposición de presentarse al examen se habrá elaborado un calendario de realización de actividades personalizado, atendiendo a la situación personal del alumno o alumna. En cualquier caso, los profesores facilitaremos su reincorporación al curso, trabajando individualmente con esa persona. En este caso, la pérdida de la

evaluación continua es un instrumento que nos facilita elaborar un plan de evaluación que responda a su situación personal, garantizado siempre que el alumno cumple con los criterios de evaluación establecidos en esta programación.

Procedimiento de evaluación de los alumnos que participan Erasmus +

- Los alumnos que pasen el primer trimestre en Francia o Austria no necesitan preparar ninguna actividad para TICO. Se trata de una materia optativa que se empieza a impartir en 4º ESO, de tal manera que los alumnos y alumnas no tienen por qué tener los conocimientos necesarios para trabajar autónomamente con antelación.
- La media de la materia de estos alumnos se calculará con las notas obtenidas durante la segunda y tercera evaluación.
- Durante la segunda y tercera evaluación se le podrá pedir algún trabajo extra para casa, máximo dos en cada trimestre. El objetivo de estas prácticas será favorecer, que estas alumnas y alumnos, estén en las mismas condiciones que el resto, para seguir construyendo aprendizajes significativos en la materia de TICO.

Procedimiento de recuperación para los alumnos con materias pendientes en cursos anteriores

No es de aplicación porque esta materia sólo se imparte en el 4º curso de ESO.

Evaluación en período extraordinario

Los alumnos y alumnas que suspendan la asignatura en la convocatoria ordinaria se propondrán una serie de actividades prácticas de refuerzo en la que puedan practicar los contenidos suspensos y solucionar sus dudas. Habrá un examen de recuperación que se aprueba con una nota igual o superior a 5.

Se atenderá a las directrices de la Administración educativa dicte para las actividades de recuperación en período extraordinario.