INDICE

1. OBJETIVOS GENERALES DE BACHILLERATO 2

2. COMPETENCIAS CLAVE 3

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS: 8

4. CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS. 12

5. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS 16

6. EVALUACIÓN 16

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 18

8. ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNO QUE LO PRECISE. 18

9. CONCRECIÓN DEL PLAN LECTOR DEL PCE 18

10. CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL PCE 19

11. CONCRECIÓN DEL PLAN DE UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES DEL PCE 19

12. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN 20

13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES 20

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

1. OBJETIVOS GENERALES DE BACHILLERATO

Los objetivos generales establecidos en la orden son logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave y de las competencias específicas de las diferentes materias.

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.

f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

ñ) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

2. COMPETENCIAS CLAVE

Según lo dispuesto en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, esta etapa educativa tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación,

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Debe, asimismo, facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro formativo y profesional, y capacitarlo para el acceso a la educación superior.

Para cumplir estos fines, es preciso que esta etapa contribuya a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales

Estas competencias clave son la adaptación al sistema educativo español de las establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias a los retos y desafíos del siglo XXI, así como al contexto de la educación formal y, más concretamente, a los principios y fines del sistema educativo establecidos en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Dado que las competencias clave se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva a lo largo de toda la vida, se adecuan estas al desarrollo personal, social y formativo del alumnado de Bachillerato. Para ello, se definen para cada una de las competencias clave un conjunto de descriptores operativos, que dan continuidad, profundizan y amplían los niveles de desempeño previstos al final de la enseñanza básica, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa postobligatoria.

La consecución de las competencias y objetivos del Bachillerato está vinculada a la adquisición y desarrollo de dichas competencias clave. Por este motivo, los descriptores operativos de cada una de las competencias clave constituyen el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de las diferentes materias.

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna…

Competencia en comunicación lingüística.
CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia plurilingüe.
CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.
CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

Competencia digital.
CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.
CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.
CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje. CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.
CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.
CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia. CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.
CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.
CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

Competencia ciudadana.
CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.
CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.
CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

Competencia emprendedora.
CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.
CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.
CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales
CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.
CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.
CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística. CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interactuación corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.

CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS:

CE.TI.1.	
Conocer la evolución histórica de la Informática y el origen de los computadores, así como los conceptos básicos de hardware y software como elementos de un sistema informático que procesa información, realizando el montaje y configuración de dichos elementos.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES
— 1.1. Conocer la evolución de los elementos tecnológicos que han surgido a lo largo de la historia para realizar el procesamiento de la información. — 1.2. Situar en el tiempo el “nacimiento” del computador como se conoce en la actualidad y su relación con la Informática. Saber las líneas de investigación de los computadores del futuro. — 1.3. Identificar los distintos elementos hardware que forman parte de un computador, y la función que realiza cada uno de ellos, así como su montaje básico — 1.4. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus funciones básicas en un computador, y relacionarlas con las correspondientes en un dispositivo móvil. — 1.5. Conocer las características que distinguen al software privativo del software libre y las implicaciones sociales que conllevan. — 1.6. Evaluar los distintos tipos de licencias de software.	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA1.1, CE3

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

CE.TI.2.	
Conocer las componentes básicas y fundamentos técnicos de funcionamiento de las redes con las que interactúa, así como los servicios habituales de la red Internet, instalando, configurando y usando dichas redes y servicios aplicando competencias propias para la resolución de problemas.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES
2.1. Conocer la evolución histórica de la red, entendiendo su necesidad y propósito, así como la importancia actual de la misma. 2.2. Comprender el concepto de red de dispositivos e identificar los elementos físicos (hardware) y lógicos (software) de una red doméstica, así como el propósito y función de los mismos 2.3. Conocer y comprender la necesidad de las distintas arquitecturas de red existentes y en particular, la arquitectura basada en la pila de protocolos TCP/IP. 2.4. Conectar dispositivos, configurar y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. 2.5. Utilizar recursos compartidos en red, configurando accesos y privilegios.	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA1.2, CPSAA2.2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE1, CE3

CE.TI.3.	
Aplicar el pensamiento computacional para analizar, diseñar e implementar sistemas de computación en entornos diversos: computadores, entorno web, dispositivos móviles y sistemas físicos y aplicar procedimientos rigurosos de prueba y depuración de programas, así como de resolución de problemas en todas las fases de desarrollo de software.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES
3.1. Conocer y aplicar las estructuras más básicas de los lenguajes de programación. 3.2. Comprender las diferentes fases del desarrollo de software, aplicándolas a pequeños problemas. 3.3. Desarrollar el pensamiento computacional y aplicar metodologías de análisis top-down para el diseño modular.	STEM1, STEM2, STEM3, CD5.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

CE.TI.4.	
Utilizar un software de hoja de cálculo para el manejo sencillo de información, realizar el diseño completo de una base de datos relacional sencilla plasmado en un sistema gestor de bases de datos relacional en entorno ofimático, y conocer y comprender la noción de datos masivos, así como las oportunidades y riesgos, tanto sociales como personales, de su tratamiento.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES
4.1. Conocer las herramientas que nos suministra el software de hoja de cálculo para la obtención de información almacenada en forma de tabla. 4.2. Utilizar el diagrama entidad-interrelación para representar el modelo conceptual de datos de una situación sencilla del mundo real descrita en lenguaje natural. 4.3. Conocer los conceptos fundamentales del modelo de datos relacional. 4.4. Transformar el modelo conceptual de datos a un modelo de datos relacional. 4.5. Utilizar un sistema gestor de bases de datos relacionales en entorno ofimático para implementar el modelo relacional obtenido, incluyendo la creación de formularios, informes y consultas. 4.6. Diseñar consultas en lenguaje SQL para la manipulación de datos.	STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA4, CE1, CE3.

CE.TI.5.	
Comprender los principios básicos de funcionamiento de la inteligencia artificial y su impacto en nuestra sociedad, conocer los diferentes elementos de la inteligencia artificial y los bloques básicos para ser capaces de construir sistemas sencillos: uno de aprendizaje automático y otro que interactúe con el mundo real a través de un dispositivo móvil que abarque como mínimo los bloques de percepción y actuación.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES
5.1. Definir el concepto de inteligencia artificial y conocer su evolución histórica. 5.2. Identificar los diferentes campos de aplicación de la inteligencia artificial y conocer las consecuencias sociales de su uso en niveles como: la igualdad de raza y género, el desempleo, la toma de decisiones morales y la influencia en la privacidad de los usuarios.	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD4, CD5, CPSAA3.2, CE1, CE3.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

5.4. Conocer las implicaciones legales del uso de sistemas autónomos e inteligentes. 5.5. Distinguir los distintos elementos de inteligencia artificial: visión artificial y procesamiento de imágenes, procesamiento del lenguaje natural, reconocimiento de voz, robótica inteligente y aprendizaje automático. 5.6. Conocer el funcionamiento de los sistemas de aprendizaje automático, identificar los tipos de sistemas de aprendizaje automático. 5.7. Diseñar un sistema sencillo e inteligente de aprendizaje automático que reconozca voz, imágenes o texto.	

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

4. CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.

Los contenidos como se expone a continuación, aunque siempre con un carácter flexible, es decir, adaptable a cualquier tipo de modificaciones, tanto impuestas por el profesor en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje como por el calendario escolar u otras circunstancias excepcionales.

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Computadores y sistemas operativos. **(primer trimestre, 22 sesiones)**	
El alumnado conocerá los componentes básicos del denominado sistema informático, hardware y abarcando tanto la arquitectura y componentes de dispositivos hardware como de la instalación y configuración de los sistemas operativos (software). Se persigue conocer la evolución histórica de la tecnología de los computadores y de las tendencias futuras. Aprendizaje de conexión de componentes físicos e instalación y configuración de sistemas operativos diversos, aprendiendo y comprendiendo los distintos tipos de licencias de software.	
Conocimientos, destrezas y actitudes	*Criterios de Evaluación*
– Evolución histórica de la Informática. – Informática y computador. – Componentes de un sistema informático: hardware y software. – Representación de la información. – Hardware: computador y periféricos. – Unidades funcionales de un computador. – Tipos de periféricos. – Elementos de un computador personal. Dispositivos móviles. – Montaje y resolución de problemas. – Software: sistema operativo y aplicaciones. – Objetivos y funciones básicas de un sistema operativo. – Software privativo vs software libre. – Sistemas operativos actuales según el dispositivo. – Tipos de licencias de software. – Instalación y configuración de sistemas operativos.	1.1. Conocer la evolución de los elementos tecnológicos que han surgido a lo largo de la historia para realizar el procesamiento de la información. 1.2. Situar en el tiempo el “nacimiento” del computador como se conoce en la actualidad y su relación con la Informática. Saber las líneas de investigación de los computadores del futuro. 1.3. Identificar los distintos elementos hardware que forman parte de un computador, y la función que realiza cada uno de ellos, así como su montaje básico. 1.4. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus funciones básicas en un computador, y relacionarlas con las correspondientes en un dispositivo móvil. 1.5. Conocer las características que distinguen al software privativo del software libre y las implicaciones sociales que conllevan. 1.6. Evaluar los distintos tipos de licencias de software.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. Datos.

(primer trimestre, 12 sesiones)

(segundo trimestre, 20 sesiones)

Este bloque se centra en la gestión de los datos desde el manejo de las herramientas que proporciona el software de hoja de cálculo hasta el diseño completo de una base de datos relacional sencilla y su implementación en un sistema gestor de bases de datos.

Además, se aprenderá el desarrollo por fases del diseño de una base de datos relacional, su implementación en un gestor de bases de datos utilizando las herramientas básicas que proporciona: formularios, consultas e informes y la utilización del lenguaje SQL como lenguaje de manipulación de datos para la realización de consultas de selección.

Conocimientos, destrezas y actitudes	*Criterios de Evaluación*
– Tratamiento de datos con una hoja de cálculo. – Conceptos fundamentales: tabla, registro, campo, campo/s clave. Obtención de información mediante ordenación, filtros y subtotales. – Introducción a los modelos de datos: del modelo entidad-interrelación al modelo relacional. – Conceptos básicos del modelo de datos relacional: relación, atributo, tupla, clave primaria y clave ajena. – Sistemas Gestores de Bases de Datos Relacionales: definición de tablas, relaciones entre tablas, formularios, consultas e informes. – Lenguaje SQL como lenguaje de manipulación de datos.	4.1. Conocer las herramientas que nos suministra el software de hoja de cálculo para la obtención de información almacenada en forma de tabla. 4.2. Utilizar el diagrama entidad-interrelación para representar el modelo conceptual de datos de una situación sencilla del mundo real descrita en lenguaje natural. 4.3. Conocer los conceptos fundamentales del modelo de datos relacional. 4.4. Transformar el modelo conceptual de datos a un modelo de datos relacional. 4.5. Utilizar un sistema gestor de bases de datos relacionales en entorno ofimático para implementar el modelo relacional obtenido, incluyendo la creación de formularios, informes y consultas. 4.6. Diseñar consultas en lenguaje SQL para la manipulación de datos.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. Redes de computadores e Internet **(segundo trimestre. 16 sesiones)**	
Los fundamentos de este bloque son comprender cuáles son las componentes tanto físicas como lógicas que intervienen en el funcionamiento de las redes basadas en los protocolos TCP/IP y los saberes prácticos sobre el montaje y la configuración de redes locales sencillas (en los hogares y en los entornos de trabajo). Conocer la evolución histórica de la red Internet, desde su origen en ARPANET hasta la actualidad.	
Conocimientos, destrezas y actitudes	*Criterios de Evaluación*
– Visión histórica: de ARPANET a la Internet ubicua/web 3.0. – Protocolos de red. Arquitecturas: modelo OSI vs Pila de protocolos TCP/IP. – Concepto de red. Introducción a los elementos físicos y lógicos. Tipos de red. – Parte física: elementos básicos de una instalación de red de área local. Tarjeta de red; cableado; switch; router. Instalación de redes domésticas sencillas. – Parte lógica: protocolos TCP/IP; dirección IP, tipos. Puerta de enlace. Servicios DHCP y DNS. Configuración de redes TCP/IP en sistemas operativos. Compartir recursos en red	2.1. Conocer la evolución histórica de la red, entendiendo su necesidad y propósito, así como la importancia actual de la misma. 2.2. Comprender el concepto de red de dispositivos e identificar los elementos físicos (hardware) y lógicos (software) de una red doméstica, así como el propósito y función de los mismos 2.3. Conocer y comprender la necesidad de las distintas arquitecturas de red existentes y en particular, la arquitectura basada en la pila de protocolos TCP/IP. 2.4. Conectar dispositivos, configurar y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. 2.5. Utilizar recursos compartidos en red, configurando accesos y privilegios.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. Inteligencia Artificial. **(primer trimestre 10 sesiones)** **(tercer trimestre 4 sesiones)**	
En este bloque se hace una introducción conceptual e histórica al campo de la inteligencia artificial, junto con la definición de los elementos básicos de un sistema de este tipo. Se incide en el impacto en la sociedad, a nivel ético, legal y sostenible que pueda producir.	
Conocimientos, destrezas y actitudes	*Criterios de Evaluación*
– Inteligencia artificial: definición, contexto histórico y aplicaciones. – La inteligencia artificial en la	5.1. Definir el concepto de inteligencia artificial y conocer su evolución histórica. 5.2. Identificar los diferentes campos de aplicación de la inteligencia artificial y

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

sociedad: impacto, ética, responsabilidad social, beneficios y posibles riesgos. – Elementos de inteligencia artificial – Aprendizaje automático: cómo funciona, tipos, aprendizaje profundo… – Diseño y aprendizaje automático.	conocer las consecuencias sociales de su uso en niveles como: la igualdad de raza y género, el desempleo, la toma de decisiones morales y la influencia en la privacidad de los usuarios. 5.4. Conocer las implicaciones legales del uso de sistemas autónomos e inteligentes. 5.5. Distinguir los distintos elementos de inteligencia artificial: visión artificial y procesamiento de imágenes, procesamiento del lenguaje natural, reconocimiento de voz, robótica inteligente y aprendizaje automático. 5.6. Conocer el funcionamiento de los sistemas de aprendizaje automático, identificar los tipos de sistemas de aprendizaje automático. 5.7. Diseñar un sistema sencillo e inteligente de aprendizaje automático que reconozca voz, imágenes o texto.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. Programación. **(tercer trimestre 40 sesiones)**	
Se introduce al alumnado en el pensamiento computacional, con el análisis de problemas sencillos cuya solución puede ser llevada a un computador. Se sientan las bases de las fases del desarrollo de software y se introducen lenguajes de modelización, así como las estructuras básicas que componen un programa para computador: secuencia, selección e iteración. El conjunto de saberes se completa con el diseño modular, basado en estrategias de análisis y diseño de tipo top-down, de lo general a lo particular.	
Conocimientos, destrezas y actitudes	*Criterios de Evaluación*
– Lenguajes de programación: historia, tipos y funcionamiento. – Introducción a la programación estructurada. – Elementos de un programa: datos, variables, constantes, funciones básicas, condicionales, bucles, operaciones aritméticas y lógicas. – Algoritmos y estructuras de resolución de problemas sencillos. – Fases del proceso de desarrollo de software. – Diagramas y técnicas de análisis para resolver problemas. – Pensamiento computacional. Diseño modular de programas: subprogramas.	3.1. Conocer y aplicar las estructuras más básicas de los lenguajes de programación. 3.2. Comprender las diferentes fases del desarrollo de software, aplicándolas a pequeños problemas. 3.3. Desarrollar el pensamiento computacional y aplicar metodologías de análisis top-down para el diseño modular.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

5. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS

La materia Informática I cuenta con 4 horas semanales en 1º de Bachillerato.

El desarrollo de las distintas unidades didácticas y el aprendizaje de los conceptos, se realizará básicamente mediante actividades que permitan al alumnado progresar con distintos ritmos. Estas actividades podrán ser ejercicios prácticos, realización de trabajos y/o proyectos, exposiciones orales de manera individual o grupal…

Dado el carácter eminentemente instrumental y práctico de esta materia, la mayor parte de las actividades que se diseñen consistirán en prácticas de resolución de problemas con ayuda de algún instrumento informático. El desarrollo de las mismas será tanto individual como en grupo variando dependiendo de la situación de aprendizaje en cada momento del curso. Entre las actividades, además de las de aprendizaje, se realizarán otras de exploración y descubrimiento.

Se procurará elegir problemas relevantes en el ámbito de cada modalidad y ofrecer una amplia panorámica de su aplicación y siempre que sea posible, mostrar aplicaciones interdisciplinares.

Los alumnos trabajarán a partir de apuntes y ejercicios proporcionados por el profesor, sin la utilización de libro de texto ya que durante el curso actual 2024-2025 hay partes de la materia que tienen nuevos contenidos y las editoriales se están adaptando a los cambios. También se podrán utilizar otros documentos procedentes de revistas y publicaciones técnicas, así como la información que los alumnos obtendrán de la red en la realización de los ejercicios y tareas.

La clase se lleva a cabo en el aula de informática RTIC2 del edificio redondo que cuenta con 30 ordenadores con conexión a Internet y sistema operativo Vitalinux además de una pizarra interactiva. En el aula hay instalado un software de control de aula, Epoptes para dar soporte a los alumnos.

Se utilizará la plataforma educativa Aeducar como herramienta fundamental para la gestión del aprendizaje durante el presente curso. La localización del material de trabajo, recursos generados y necesarios para el desarrollo de cada tema (recopilación de apuntes, enlaces, recursos y ejercicios guiados…), estarán disponibles en el curso INFORMÁTICA I creado en la plataforma AEDUCAR para esta asignatura. Además, se utilizará como herramienta para la entrega de cada una de las tareas con una fecha de entrega y/o su correspondiente calificación y/o retroalimentación. Desde el comienzo y durante todo el curso, esta herramienta será de uso normalizado entre alumnos y profesor, facilitando también la comunicación digital entre ambos.

6. EVALUACIÓN

a. Momentos y tipos de evaluación

La evaluación será un proceso que mide si se van alcanzado los objetivos propuestos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se realizará en base a los resultados de aprendizaje, los objetivos generales de la etapa y los criterios de evaluación que se han concretado para cada unidad didáctica.

En cuanto a los momentos, distinguimos las siguientes fases de evaluación del alumnado:

Evaluación inicial: Evaluación que se realiza al comenzar una nueva fase de aprendizaje, con ella se pretende valorar el grado de conocimientos previos que tiene el alumnado sobre los esquemas de conocimiento pertinentes para el nuevo material o situación de aprendizaje, con objeto de conseguir de cada alumno/a el máximo rendimiento posible.

Para llevar a cabo esta evaluación, se realizará un cuestionario inicial tratando de obtener una idea general del tipo de estudiantes que tenemos, en concreto, su nivel académico y de abstracción, sus intereses y motivaciones y sus conocimientos previos sobre la materia, sin formar parte de los criterios de valoración.

Evaluación formativa: Se realiza a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se valoran los ejercicios, tareas, trabajos y pruebas objetivas que se realicen a lo largo del curso de manera individual o en grupo que

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

proporcionará al alumno una retroalimentación sobre qué sabe hacer y qué no y cómo corregirlo evaluando con criterios claros y transmitidos a los estudiantes.

Se realizarán 3 evaluaciones parciales, una por trimestre. Se valoran los tipos y grados de aprendizaje alcanzados en relación con los resultados de aprendizaje propuestos a propósito de los contenidos seleccionados. Se tendrán en cuenta diferentes pruebas escritas, actividades y/o tareas escritas, entrevistas personales, exposiciones orales…o cualesquiera otros aspectos que se consideren valorables a lo largo del proceso de evaluación y que se indicarán en su momento.

La nota de cada evaluación se obtendrá de la aplicación de los Procedimientos de Evaluación que se recogen más adelante en la programación. Para ser evaluado positivamente el alumno deberá obtener una calificación que se considere mínimamente satisfactoria en todos y cada uno de los apartados de los criterios de evaluación, así como una calificación media ponderada satisfactoria como mínimo de cinco, en el conjunto de los criterios de evaluación. En caso contrario, se realizará una prueba de recuperación al final del curso, donde cada alumno se examinará de él o los trimestres que no haya superado a lo largo del curso.

La nota de la evaluación final ordinaria será la resultante de la media aritmética de las notas a lo largo de las Evaluaciones, siempre y cuando la calificación se considere mínimamente satisfactoria en todos y cada uno de los apartados mencionados de los criterios de evaluación.

En la evaluación final extraordinaria el alumnado podrá realizar una prueba general en la que se reflejen los criterios de evaluación necesarios para la obtención de las competencias clave.

b. **Procedimientos e instrumentos de evaluación**.

Para llevar a cabo el proceso de evaluación de alumnado se van a utilizar los siguientes instrumentos:

- Actividades y tareas de clase (utilizando la plataforma AEDUCAR para la entrega): ejercicios y tareas propuestas, trabajos realizados, preguntas en clase, tareas de investigación, pruebas de respuesta cerrada cuando se acaba un tema, exposiciones orales, entrevista individual para valorar los conceptos que ha adquirido el alumno con la ejecución de un determinado proyecto…ya sea de forma individual y/o en grupo. En general, se valorará aspectos como la adecuación, corrección y originalidad de las soluciones planteadas.
- Pruebas objetivas. Con carácter puntual y programado, se realizarán una prueba que consistirán en la resolución de una serie de ejercicios prácticos en un tiempo determinado. Adicionalmente, dicha prueba puede tener una serie de preguntas teóricas, aunque el peso de esta parte normalmente será menor que el de la parte práctica, debido a la naturaleza procedimental de la materia.

c. PLAN DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES.

Para aquellos alumnos con la materia de Informática I pendiente, se establecerá una primera prueba de recuperación que será decidida por el profesor con fecha según calendario en la que puedan superar los criterios de evaluación, recogidos en esta programación. Esta prueba se realizará después de la primera evaluación y la fecha se comunicará al alumnado a través del tutor o tutora informado previamente por la jefatura de departamento o por el profesorado de la materia. También quedará publicada la fecha en el tablón de anuncios de Materias Pendientes del edificio de administración.

Para aquellos alumnos que no hayan superado la primera prueba planteada, se realizará otra segunda con fecha según calendario, pero antes de la evaluación final de 2º de Bachillerato con las mismas características que la primera prueba. Se podrá solicitar el refuerzo y el material necesario usando el tiempo de recreo en los casos que sea necesario para solventar posibles dudas por parte del profesor.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Todos estos aspectos se recogerán dentro de la evaluación sumativa al final de cada periodo de evaluación. La valoración que se da a cada uno de ellos se refleja en la siguiente tabla.

PRODECIMIENTO.	TIPO DE CALIFICACIÓN	VALORACIÓN
Actividades y tareas de clase (véase concretamente en el apartado de instrumentos de evaluación)	Cuantitativa de 1 a 10 y	20%
Pruebas Objetivas	Cuantitativa de 1 a 10	80%

Para ser evaluado positivamente el alumnado deberá participar en todas las actividades de evaluación continua propuestas en clase y obtener una calificación que se considere mínimamente satisfactoria en todos y cada uno de los apartados anteriores, así como una calificación media ponderada satisfactoria, en el conjunto de los apartados.

8. ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNO QUE LO PRECISE.

Para atender a la diversidad en la presente programación didáctica, se tendrán en cuenta las directrices que marca el Proyecto Educativo de Centro y las propuestas del marco legislativo y administrativo vigente.

Se debe encuadrar en un modelo educativo flexible y al mismo tiempo integrador, ya que resulta obvio que no todos los alumnos aprenden de la misma manera, ni al mismo ritmo. Se aplicarán metodologías didácticas abiertas y participativas que incorporen el diseño y la utilización de materiales y herramientas diversas.

El alumnado que requiera una atención educativa diferente, alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, tendrá todos los recursos necesarios para que puedan alcanzar el máximo desarrollo posible de sus capacidades personales y/o los objetivos establecidos con carácter general. Por ello, se colaborará con el departamento de orientación para decidir y determinar las adaptaciones de tiempo y medios apropiados a sus posibilidades y características. Si fuera necesario se dotará de los medios técnicos, recursos materiales y humanos que permitan la plena y activa participación del alumnado en el proceso de enseñanza aprendizaje y de evaluación.

9. CONCRECIÓN DEL PLAN LECTOR DEL PCE

Como concreción del Plan Lector del centro a esta materia se desarrollarán las siguientes medidas:

En cada unidad se planteará a los alumnos la lectura de algún texto y/ enunciado relacionado con el tema, se les dará un tiempo para leer el texto de manera individual. En esta lectura individual, el alumno deberá de comprender el texto, para ello contestará a una serie de preguntas que se le plantean. En los casos que se crea conveniente se procederá a su lectura en voz alta, esta se realizará por los alumnos, leyendo cada día uno. A continuación, se corregirán las cuestiones planteadas, para su corrección los alumnos irán planteando, en voz alta, las posibles soluciones hasta llegar a la correcta.

También será frecuente plantear a los alumnos la búsqueda en internet de conceptos y términos técnicos del área de Informática para la realización de alguna tarea con el objeto de ampliar los contenidos explicados en los mismos, ampliar el lenguaje científico y ser capaz de extraer información relevante de los textos. Esta búsqueda de información implicará la lectura, comprensión y análisis de textos técnicos, manuales y artículos especializados en la materia. En ocasiones, la información se pondrá en común con el resto de alumnado de manera que sean capaces de transmitir y comunicar lo aprendido.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

10. CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL PCE

La materia Informática I sigue unos criterios integradores que incorporan los mecanismos adecuados para alcanzar un desarrollo adecuado de los elementos transversales. Claro está que, dada la naturaleza de la asignatura, algunos de ellos están incluidos de manera mucho más explícita que otros. Como en el caso, por ejemplo, de la comunicación audiovisual y TIC, el fomento del espíritu crítico y científico que se implementan más directamente.

Sin embargo, debido al carácter que posee la materia, también permite un tratamiento de aquellos otros relacionados con comprensión lectora, expresión oral y escrita trabajado en los textos y exposiciones que se hagan en el aula, emprendimiento social y empresarial trasladando problemas al mercado o la industria tecnológica, así como los derechos humanos, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales en los trabajos en grupo, la educación emocional y en valores junta con la igualdad de género, tratarán de romper con las creencias y estereotipos de género en relación al campo de la ciencia y la tecnología.

Por ser una materia marcadamente práctica, se tratará de fomentar el pensamiento creativo en el ámbito tecnológico, con actividades que permitan desarrollar habilidades de pensamiento y creación, para desarrollar conceptos o ideas únicas, útiles e innovadoras. La educación ambiental y para el consumo tratará de inculcar a los alumnos una conciencia sobre la obsolescencia tecnológica y la responsabilidad sobre ella de los residuos generados.

Por lo tanto, se va a fortalecer la creatividad, la comunicación, el trabajo en grupo, la búsqueda y selección de información o la aportación de soluciones a problemas o situaciones reales.

11. CONCRECIÓN DEL PLAN DE UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES DEL PCE

En la materia de Informática I, la utilización de las TIC es un procedimiento habitual dados los contenidos de la misma. Se plantean los siguientes objetivos

Utilizar las Nuevas Tecnologías como una herramienta más de trabajo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Herramienta completamente necesaria en todos los saberes relacionados con Programación, Bases de datos, Internet de las cosas, Inteligencia Artficial…

Utilizar programas y páginas Web que favorezcan la adquisición de conocimientos y habilidades por parte de los alumnos. (Ver recursos didácticos)

Utilizar el ordenador para potenciar la creatividad, el afán de aprender, la autonomía y el espíritu crítico del alumnado.

Convertir el uso de los medios informáticos para el profesor en algo cada vez más habitual para preparar e impartir las distintas materias.

Utilizar Internet como recurso didáctico tanto para la búsqueda de información como para realizar actividades de expresión y comunicación.

12. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

La evaluación es un proceso continuo y adaptativo que evalúa tanto los procesos de desarrollo de los alumnos, como la toma de decisiones adecuando el diseño y desarrollo de los procesos de aprendizaje y reajustándolos, en función de los datos obtenidos.

Esta evaluación se llevará a cabo reflexionando sobre las anotaciones que el profesor realiza al final de cada sesión, el docente analizará su experiencia en el aula, valorando, por ejemplo, el nivel de dificultad de los conceptos y ejercicios planteados, o el ritmo de aprendizaje de la clase. También la puesta en común con el resto de compañeros en las reuniones semanales de departamento y/o formularios dirigidos a los propios alumnos en varios momentos del

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

curso servirán para reflexionar y evaluar la práctica docente. En función de la información que se obtenga de los instrumentos anteriormente descritos, en las ocasiones que sea necesario, se traducirán en cambios en la programación para el perfeccionamiento del proceso enseñanza-aprendizaje.

13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

No se propone ninguna actividad extraescolar en esta materia.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.