

## ANEXO A LA PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

### 1.- Normativa

El presente anexo de la programación se lleva a cabo a tenor de lo recogido en la INSTRUCCIÓN DE 23 DE ABRIL DE 2020, DE LA VICECONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y DEPORTE, RELATIVA A LAS MEDIDAS EDUCATIVAS A ADOPTAR EN EL TERCER TRIMESTRE DEL CURSO 2019/2020.

### 2.- Desarrollo de la programación

#### 2.1.- Primero de CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web.

##### - Programación

CONTENIDOS	Resultados de aprendizajes
Recuperación Primera Evaluación: Unidades de la 1 a la 7.	1. Reconoce la estructura de un programa informático, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.
	3. Escribe y depura código, analizando y utilizando las estructuras de control del lenguaje.
	6. Escribe programas que manipulen información seleccionando y utilizando tipos avanzados de datos.
Recuperación Segunda Evaluación: Unidades de la 8 a la 9.	2. Escribe y prueba programas sencillos, reconociendo y aplicando los fundamentos de la programación orientada a objetos.
	4. Desarrolla programas organizados en clases analizando y aplicando los principios de la programación orientada a objetos.
	5. Realiza operaciones de entrada y salida de información, utilizando procedimientos específicos del lenguaje y librerías de clases.
De Continuidad	7. Desarrolla programas aplicando características avanzadas de los lenguajes orientados a objetos y del entorno de programación.
	8. Utiliza bases de datos orientadas a objetos, analizando sus características y aplicando técnicas para mantener la persistencia de la información.

	9. Gestiona información almacenada en bases de datos relacionales manteniendo la integridad y consistencia de los datos.
<b>Procedimientos de evaluación</b> <b>Instrumentos de evaluación</b> <b>Metodología</b>	<p>Para los alumnos que deben recuperar el módulo se ha planificado un repaso de las unidades donde se trabajen los resultados de aprendizajes no adquiridos.</p> <p>Se ha usado la plataforma Moodle del centro como método principal de comunicación con el alumno, ya que es un medio que se usaba con regularidad antes del confinamiento. También se ha usado como método de comunicación el correo corporativo del centro, de los que disponen de cuentas, tanto alumnos como profesores y cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros. Las explicaciones al alumno se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde la mencionada plataforma. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería que incorpora la plataforma.</p> <p>Se proponen actividades semanalmente para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado. Dichas actividades son evaluadas y corregidas, haciendo llegar dicha corrección al alumno a través de la plataforma Moodle.</p> <p>Se están realizando tareas calificadas de forma telemática, a través de pequeños proyectos de forma que se pueda llevar a cabo una evaluación cuantitativa de los diferentes resultados de aprendizaje por si acaso no se produjese una vuelta presencial a clase, en cuyo caso, se propondrá al alumno que no haya realizado dichas tareas, una prueba final que englobe todos los contenidos trabajados.</p> <p>El docente grabará sesiones offline de cada unidad con ejemplos y explicaciones. Dichas sesiones quedarán subidas para ser visualizadas por el alumnado.</p> <p>Se llevarán a cabo videoconferencias a través de MEET para resolver las dudas del alumnado.</p>

- Bases de datos

<b>CONTENIDOS</b>	<b>Resultados de aprendizajes</b>
Recuperación Primera Evaluación: Unidades de la 1 a la 2.	1. Reconoce los elementos de las bases de datos analizando sus funciones y valorando la utilidad de los sistemas gestores.
	2. Crea bases de datos definiendo su estructura y las características de sus elementos según el modelo relacional.
	3. Consulta la información almacenada en una base de datos empleando asistentes, herramientas gráficas y el lenguaje de manipulación de datos.
Recuperación Segunda Evaluación:	2. Crea bases de datos definiendo su estructura y las características de sus elementos según el modelo relacional.

Unidades de la 2 a la 6.	<p>3. Consulta la información almacenada en una base de datos empleando asistentes, herramientas gráficas y el lenguaje de manipulación de datos.</p> <p>4. Modifica la información almacenada en la base de datos utilizando asistentes, herramientas gráficas y el lenguaje de manipulación de datos.</p> <p>6. Diseña modelos relacionales normalizados interpretando diagramas entidad/relación.</p>
De Continuidad	<p>3. Consulta la información almacenada en una base de datos empleando asistentes, herramientas gráficas y el lenguaje de manipulación de datos.</p> <p>4. Modifica la información almacenada en la base de datos utilizando asistentes, herramientas gráficas y el lenguaje de manipulación de datos.</p> <p>5. Desarrolla procedimientos almacenados evaluando y utilizando las sentencias del lenguaje incorporado en el sistema gestor de bases de datos</p>
<p><b>Procedimientos de evaluación</b></p> <p><b>Instrumentos de evaluación</b></p> <p><b>Metodología</b></p>	<p>Para los alumnos que deben recuperar el módulo se ha planificado un repaso de las unidades donde se trabajen los resultados de aprendizajes no adquiridos.</p> <p>Se ha usado la plataforma Moodle del centro como método principal de comunicación con el alumno, ya que es un medio que se usaba con regularidad antes del confinamiento. También se ha usado como método de comunicación el correo corporativo del centro, de los que disponen de cuentas, tanto alumnos como profesores y cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros. Las explicaciones al alumno se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde la mencionada plataforma. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería que incorpora la plataforma.</p> <p>Se proponen actividades semanalmente para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado. Dichas actividades son evaluadas y corregidas, haciendo llegar dicha corrección al alumno a través de la plataforma Moodle.</p> <p>Se llevarán a cabo videoconferencias a través de MEET para explicaciones y resolver las dudas del alumnado.</p>

- Sistemas Informáticos

<b>CONTENIDOS</b>	<b>Resultados de Aprendizaje</b>
-------------------	----------------------------------

Recuperación Primera Evaluación: Unidades 1 , 2 y 3	1. Diferencia entre hardware y software
	1. Identifica y describe los elementos funcionales de un sistema informático
	2. Conocer los sistemas de numeración y conversión entre sistemas de numeración
	2. Conocer las operaciones binarias realizadas por la ALU
	3. Distinguir y convertir entre las distintas medidas de información
	3. Codificar la información manejada por los ordenadores
Recuperación Segunda Evaluación: Unidades 4 y 5	4. Analizar las funciones del sistema operativo. Evolución de los sistemas operativos.
	4. Conocer los estados de un proceso. Planificar ejecución de procesos
	4. Conocer las técnicas de gestión de memoria
	5. Conocer la estructura física y lógica de las unidades de almacenamiento. Conocer y saber realizar distintos tipos de particiones y asignar sistemas de ficheros a las particiones.
De Continuidad (Resto de unidades)	<p>Saber aplicar los comandos en Windows y en Linux</p> <p>Diferencias entre sistemas operativos Desktop y Server</p> <p>Realizar operaciones de instalación/ desinstalación de software y hardware</p> <p>Conocer, configurar y utilizar los servicios de Windows</p> <p>Conocer los distintos tipos de backups</p> <p>Realización de backups en Windows</p> <p>Gestionar y administrar usuarios y grupos locales del sistema</p> <p>Identificar las operaciones que se realizan sobre archivos.</p> <p>Manejar archivos en entorno gráfico y en entorno comando</p>
<b>Procedimientos de evaluación</b>  <b>Instrumentos de evaluación</b>  <b>Metodología</b>	<p>Para los alumnos que deben recuperar el módulo se ha planificado un repaso de las unidades donde se trabajen los resultados de aprendizajes no adquiridos.</p> <p>Se ha usado la plataforma Moodle del centro como método principal de comunicación con el alumno, ya que es un medio que se usaba con regularidad antes del confinamiento. También se ha usado como método de comunicación el correo corporativo del centro, de los que disponen de cuentas, tanto alumnos como profesores y cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros. Las explicaciones al alumno se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde la mencionada plataforma. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería que incorpora la plataforma.</p>

	<p>Se proponen actividades semanalmente para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado. Dichas actividades son evaluadas y corregidas, haciendo llegar dicha corrección al alumno.</p> <p>Se están realizando tareas calificadas de forma telemática, a través de pequeños proyectos o exposiciones orales de forma que se pueda llevar a cabo una evaluación cuantitativa de los diferentes resultados de aprendizaje por si acaso no se produjese una vuelta presencial a clase, en cuyo caso, se propondrá al alumno que no haya realizado dichas tareas, una prueba final que englobe todos los contenidos trabajados.</p>
--	--

### - Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

CONTENIDOS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>Recuperación Primera Evaluación</p> <p>UD1: HTML</p> <p>UD2: CSS</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interpreta lenguajes de marcas reconociendo sus principales características e identificando sus elementos. <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Se han identificado las características generales de los lenguajes de marcas.</li> <li>b) Se han reconocido las ventajas que proporcionan en el tratamiento de la información.</li> <li>c) Se han clasificado los lenguajes de marcas e identificado los más relevantes.</li> <li>d) Se han diferenciado sus ámbitos de aplicación.</li> <li>e) Se ha reconocido la necesidad y los ámbitos específicos de aplicación de un lenguaje de marcas de propósito general.</li> <li>f) Se han analizado las características propias del lenguaje XML.</li> <li>g) Se ha identificado la estructura de un documento XML y sus reglas sintácticas.</li> <li>h) Se ha contrastado la necesidad de crear documentos XML bien formados y la influencia en su procesamiento.</li> <li>i) Se han identificado las ventajas que aportan los espacios de nombres.</li> </ol> </li> <li>2. Utiliza lenguajes de marcas para la transmisión de información a través de la Web analizando la estructura de los documentos e identificando sus elementos. <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Se han identificado y clasificado los lenguajes de marcas relacionados con la Web y sus diferentes versiones.</li> <li>b) Se ha analizado la estructura de un documento HTML e identificado las secciones que lo componen.</li> <li>c) Se ha reconocido la funcionalidad de las principales etiquetas y atributos del lenguaje HTML.</li> <li>d) Se han establecido las semejanzas y diferencias entre los lenguajes HTML y XHTML.</li> <li>e) Se ha reconocido la utilidad de XHTML en los sistemas de gestión de información.</li> <li>f) Se han utilizado herramientas en la creación documentos Web.</li> </ol> </li> </ol>

	<p>g) Se han identificado las ventajas que aporta la utilización de hojas de estilo.  h) Se han aplicado hojas de estilo.  3. Genera canales de contenidos analizando y utilizando tecnologías de sindicación.  a) Se han identificado las ventajas que aporta la sindicación de contenidos en la gestión y transmisión de la información.  b) Se han definido sus ámbitos de aplicación.  c) Se han analizado las tecnologías en que se basa la sindicación de contenidos.  d) Se ha identificado la estructura y la sintaxis de un canal de contenidos.  e) Se han creado y validado canales de contenidos.  f) Se ha comprobado la funcionalidad y el acceso a los canales.  g) Se han utilizado herramientas específicas como agregadores y directorios de canales.</p>
<p>Recuperación Segunda Evaluación   UD3: JavaScript  UD4: XML</p>	<p>4. Establece mecanismos de validación para documentos XML utilizando métodos para definir su sintaxis y estructura.  a) Se ha establecido la necesidad de describir la información transmitida en los documentos XML y sus reglas.  b) Se han identificado las tecnologías relacionadas con la definición de documentos XML.  c) Se ha analizado la estructura y sintaxis específica utilizada en la descripción.  d) Se han creado descripciones de documentos XML.  e) Se han utilizado descripciones en la elaboración y validación de documentos XML.  f) Se han asociado las descripciones con los documentos.  g) Se han utilizado herramientas específicas.  h) Se han documentado las descripciones.  5. Realiza conversiones sobre documentos XML utilizando técnicas y herramientas de procesamiento.  a) Se ha identificado la necesidad de la conversión de documentos XML.  b) Se han establecido ámbitos de aplicación.  c) Se han analizado las tecnologías implicadas y su modo de funcionamiento.  d) Se ha descrito la sintaxis específica utilizada en la conversión y adaptación de documentos XML.  e) Se han creado especificaciones de conversión.  f) Se han identificado y caracterizado herramientas específicas relacionadas con la conversión de documentos XML.  g) Se han realizado conversiones con distintos formatos de salida.  h) Se han documentado y depurado las especificaciones.</p>

<p>Tercera Evaluación (de continuidad)</p> <p>UD5: Conversión y Adaptación de Documentos XML</p> <p>UD6: XSLT</p>	<p>6. Gestiona información en formato XML analizando y utilizando tecnologías de almacenamiento y lenguajes de consulta.</p> <p>a) Se han identificado los principales métodos de almacenamiento de la información usada en documentos XML.</p> <p>b) Se han identificado los inconvenientes de almacenar información en formato XML.</p> <p>c) Se han establecido tecnologías eficientes de almacenamiento de información en función de sus características.</p> <p>d) Se han utilizado SGBD relacionales en el almacenamiento de información en formato XML.</p> <p>e) Se han utilizado técnicas específicas para crear documentos XML a partir de información almacenada en bases de datos relacionales.</p> <p>f) Se han identificado las características de los sistemas gestores de bases de datos nativas XML.</p> <p>g) Se han instalado y analizado sistemas gestores de bases de datos nativas XML.</p> <p>h) Se han utilizado técnicas para gestionar la información almacenada en bases de datos nativas XML.</p> <p>i) Se han identificado lenguajes y herra. para el tratamiento y almacenamiento de inf. y su inclusión en documentos XML.</p> <p>7. Opera sistemas empresariales de gestión de información realizando tareas de importación, integración, aseguramiento y extracción de la información.</p> <p>a) Se han reconocido las ventajas de los sistemas de gestión y planificación de recursos empresariales.</p> <p>b) Se han evaluado las características de las principales aplicaciones de gestión empresarial.</p> <p>c) Se han instalado aplicaciones de gestión empresarial.</p> <p>d) Se han configurado y adaptado las aplicaciones.</p> <p>e) Se ha establecido y verificado el acceso seguro a la información.</p> <p>f) Se han generado informes.</p> <p>g) Se han realizado tareas de integración con aplicaciones ofimáticas.</p> <p>h) Se han realizado procedimientos de extracción de información para su tratamiento e incorporación a diversos sistemas.</p> <p>i) Se han realizado tareas de asistencia y resolución de incidencias.</p> <p>j) Se han elaborado documentos relativos a la explotación de la aplicación.</p>
<p>Procedimientos de Evaluación</p> <p>Instrumentos de Evaluación</p> <p>Metodología</p>	<p>Para los alumnos que deben recuperar el módulo se ha planificado un repaso de las unidades donde se trabajen los resultados de aprendizajes no adquiridos.</p> <p>Se ha usado la plataforma Moodle del centro como método principal de comunicación con el alumno, ya que es un medio que se usaba con regularidad antes del confinamiento. También se ha usado como método de comunicación el</p>

	<p>correo corporativo del centro, de los que disponen de cuentas, tanto alumnos como profesores y cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros.</p> <p>Las explicaciones al alumno se realizan a través de documentos, videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos y sesiones a través de videollamadas, accesibles desde la mencionada plataforma. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería que incorpora la plataforma.</p> <p>Se proponen actividades semanales para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado. Dichas actividades son evaluadas y corregidas individualmente, haciendo llegar dicha corrección al alumno.</p> <p>Si no se produce la vuelta presencial a clase, se propondrá al alumno una prueba final que englobe todos los contenidos trabajados, tanto los que debe recuperar como los vistos en esta tercera evaluación.</p>
--	---

-Entornos de desarrollo

<b>CONTENIDOS</b>	<b>Resultados de aprendizajes</b>
<b>De recuperación</b> Primera Evaluación: Unidades didácticas 1 y 2	RA1. Reconoce los elementos y herramientas que intervienen en el desarrollo de un programa informático, analizando sus características y las fases en las que actúan hasta llegar a su puesta en funcionamiento.
<b>De recuperación</b> Segunda Evaluación: Unidades didácticas 4 y 5.	RA3. Verifica el funcionamiento de programas diseñando y realizando pruebas. RA4. Optimiza código empleando las herramientas disponibles en el entorno de desarrollo.
<b>De Continuidad</b> Unidades didácticas 6 y 7	RA5. Genera diagramas de clases valorando su importancia en el desarrollo de aplicaciones y empleando las herramientas disponibles en el entorno. RA6. Genera diagramas de comportamiento valorando su importancia en el desarrollo de aplicaciones y empleando las herramientas disponibles en el entorno
<b>Procedimientos de evaluación</b> <b>Instrumentos de evaluación</b> <b>Metodología</b>	La metodología, procedimientos e instrumentos de evaluación durante el periodo de confinamiento se han articulado en torno al aula virtual del curso en plataforma Moodle de los ciclos formativos del centro. Es un medio habitual de comunicación con el alumnado durante todo el curso que cuenta con los recursos y posibilidades necesarios para aplicar una metodología de garantía en el proceso enseñanza – aprendizaje. <b>Exposición de contenidos digitales:</b>



	<p>A los recursos digitales que ya se habían diseñado se le han añadido video-explicaciones específicas creadas por el profesor y enlaces a nuevos recursos complementarios.</p> <p><b>Atención al alumnado:</b> Se ha creado de foros de consulta específicos para que el alumnado pueda poner en común las dudas o consultas sobre los contenidos que se desarrollan. También se realiza una atención personalizada del alumno a través de mensajería, de correo electrónico y de videoconferencia en caso necesario.</p> <p><b>Instrumentos y procedimientos de evaluación:</b> Semanalmente se le insta al alumno que lo requiere a que realice actividades de recuperación basadas en contenidos ya vistos en el curso y se le suministran recursos y proponen actividades relacionadas con los contenidos de continuidad. El seguimiento de los recursos y la elaboración y entrega de las actividades propuestas de forma individual al alumnado en los plazos y formas establecidos a través del aula virtual conforman los instrumentos de evaluación para este periodo.</p>
--	---

## 2.2.- Segundo de CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web.

### -Desarrollo web en entorno servidor

<b>CONTENIDOS</b>	<b>Resultados de aprendizajes</b>
Recuperación Primera Evaluación: Unidades de la 1 a la 4.	1. Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación Web en entorno servidor, analizando sus capacidades y características propias
	2. Escribe sentencias ejecutables por un servidor Web reconociendo y aplicando procedimientos de integración del código en lenguajes de marcas
	3. Escribe bloques de sentencias embebidos en lenguajes de marcas, seleccionando y utilizando las estructuras de programación
	6. Desarrolla aplicaciones de acceso a almacenes de datos, aplicando medidas para mantener la seguridad y la integridad de la información
Recuperación Segunda Evaluación: Unidades de la 5 a la 7.	8. Genera páginas Web dinámicas analizando y utilizando tecnologías del servidor Web que añadan código al lenguaje de marcas
	4. Desarrolla aplicaciones Web embebidas en lenguajes de marcas analizando e incorporando funcionalidades según especificaciones
	5. Desarrolla aplicaciones Web identificando y aplicando mecanismos para separar el código de presentación de la lógica de negocio

	7. Desarrolla servicios Web analizando su funcionamiento e implantando la estructura de sus componentes
	9. Desarrolla aplicaciones Web híbridas seleccionando y utilizando librerías de código y repositorios heterogéneos de información
<b>Procedimientos de evaluación</b> <b>Instrumentos de evaluación</b> <b>Metodología</b>	<p>Para los alumnos que deben recuperar el módulo se ha planificado un repaso de las unidades donde se trabajen los resultados de aprendizajes no adquiridos.</p> <p>Se ha usado la plataforma Moodle del centro como método principal de comunicación con el alumno, ya que es un medio que se usaba con regularidad antes del confinamiento. También se ha usado como método de comunicación el correo corporativo del centro, de los que disponen de cuentas, tanto alumnos como profesores y cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros. Las explicaciones al alumno se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde la mencionada plataforma. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería que incorpora la plataforma.</p> <p>Se proponen actividades semanalmente para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado. Dichas actividades son evaluadas y corregidas individualmente, haciendo llegar dicha corrección al alumno.</p> <p>Si no se produce la vuelta presencial a clase, se propondrá al alumno una prueba final que englobe todos los contenidos trabajados.</p>

#### - Desarrollo Web en Entorno Cliente

<b>CONTENIDOS (recuperación)</b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>
1- Navegadores Web	<b>R.A. 1: Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación sobre clientes Web, identificando y analizando las capacidades y características de cada una.</b>
2 - Sintaxis del Lenguaje JavaScript 3 - Objetos predef. y creación de obj	<b>R.A. 2: Escribe sentencias simples, aplicando la sintaxis del lenguaje y verificando su ejecución sobre navegadores Web.</b> <b>R.A. 3: Escribe código, identificando y aplicando las funcionalidades aportadas por los objetos predefinidos del lenguaje.</b> <b>R.A. 4: Programa código para clientes Web analizando y utilizando estructuras definidas por el usuario.</b>
4- DOM (Document Object Model)	<b>R. A. 6.: Desarrolla aplicaciones Web analizando y aplicando las características del modelo de objetos del documento.</b>

<p>5 - Formularios y Eventos</p>	<p><b>R. A. 5: Desarrolla aplicaciones Web interactivas integrando mecanismos de manejo de eventos.</b></p>
<p>6 - Comunicación asíncrona AJAX  7 - Métodos de almacenamiento en JS  8 - Integración de componentes (APIs)  9 - Librerías JS (jQuery y jQuery UI)  10 - TypeScript y Angular</p>	<p><b>R. A. 7: Desarrolla aplicaciones Web dinámicas, reconociendo y aplicando mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente y servidor.</b></p>
<p><b>Procedimientos de evaluación</b></p> <p><b>Instrumentos de evaluación</b></p> <p><b>Metodología</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los contenidos han sido vistos en clase previamente ante del periodo de recuperación, ya que el curso finalizó el 6 de marzo. Por tanto, se recuperarán los contenidos trabajados durante el curso que el alumno no haya superado en las dos primeras evaluaciones.</li> <li>- <b>Metodología:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>o En la plataforma Moodle del curso están disponibles todos los contenidos, tareas e información necesarios para la recuperación del curso.</li> <li>o Se le proporciona al alumnado tareas de refuerzo</li> <li>o Se ofrecerán clases por videollamada a través de Google Meet orientadas a la resolución de dudas.</li> </ul> </li> <li>- <b>Instrumentos de evaluación:</b> prácticas, cuestionarios y exámenes.</li> <li>- Para superar el módulo es imprescindible haber entregado todas las prácticas pendientes y haber superado todos los exámenes pendientes de la primera y segunda evaluación con objeto de poder evaluar todos los resultados de aprendizaje.</li> <li>- En caso de que no fuera posible la vuelta a la docencia presencial, se podrán realizar exámenes de forma telemática al alumnado que no hubiera superado los resultados de aprendizaje durante las clases presenciales de la primera y segunda evaluación.</li> <li>- <b>Ponderación nota final:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>o R. A. 1: 5%</li> <li>o R.A. 2, 3, 4: 30%</li> <li>o R.A. 5: 15%</li> <li>o R.A. 6: 15%</li> <li>o R.A. 7: 35%</li> </ul> <p>(Es necesario superar cada uno de los resultados de aprendizaje por separado con al menos un 5)</p> </li> <li>- <b>Medios de comunicación</b> con el alumnado: mensajería interna y foro de la plataforma, correo corporativo del centro e iPasen.</li> </ul>

- Diseño de Interfaces Web

<p align="center"><b>CONTENIDOS</b> <b>(recuperación)</b></p>	<p align="center"><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b></p>
<p>1. Planificación de Interfaces Web</p>	<p><b>R.A. 1: Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño.</b></p>
<p>2. Uso de estilos</p>	<p><b>R.A. 2: Crea interfaces Web homogéneos definiendo y aplicando estilos</b></p>
<p>3. Implantación de contenido multimedia</p>	<p><b>R. A. 3. Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas</b></p>
<p>4. Integración de contenido interactivo</p>	<p><b>R. A. 4: Integra contenido multimedia en documentos Web valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos</b></p>
<p>5. Accesibilidad, Usabilidad y Experiencia de usuario</p>	<p><b>R. A. 5: Desarrolla interfaces Web accesibles, analizando las pautas establecidas y aplicando técnicas de verificación</b> <b>R. A. 6: Desarrolla interfaces Web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas</b></p>
<p><b>Procedimientos de evaluación</b> <b>Instrumentos de evaluación</b> <b>Metodología</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los contenidos han sido vistos en clase previamente ante del periodo de recuperación, ya que el curso finalizó el 6 de marzo. Por tanto, se recuperarán los contenidos trabajados durante el curso que el alumno no haya superado en las dos primeras evaluaciones.</li> <li>- <b>Metodología:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>o En la plataforma Moodle del curso se ha habilitado el apartado <i>Recuperación</i>, con todos los contenidos, tareas e información necesarios para la recuperación del curso.</li> <li>o Periódicamente se le proporciona al alumnado todos los contenidos teóricos mediante presentaciones, enlaces complementarios y videotutoriales, junto con una serie de tareas obligatorias evaluables.</li> <li>o Se ofrecerán clases por videollamada a través de Google Meet orientadas a la resolución de dudas.</li> </ul> </li> <li>- <b>Instrumentos de evaluación:</b> tareas prácticas, cuestionarios y exámenes.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En caso de que no fuera posible la vuelta a la docencia presencial, se podrán realizar exámenes de forma telemática al alumnado que no hubiera entregado las tareas en su plazo y/o no hubiera superado los cuestionarios en cada resultado de aprendizaje.</li> <li>- Para superar el módulo es imprescindible haber entregado todas las tareas propuestas con objeto de poder evaluar todos los resultados de aprendizaje previamente no superados por el alumno durante el curso.</li> <li>- <b>Ponderación nota final:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ R. A. 1: 10%</li> <li>○ R.A. 2: 40%</li> <li>○ R.A. 3: 10%</li> <li>○ R.A. 4: 20%</li> <li>○ R.A. 5 y R.A. 6: 20%</li> </ul> </li> <li>- <b>Medios de comunicación</b> con el alumnado: mensajería interna y foro de la plataforma, correo corporativo del centro e iPasen.</li> </ul>
--	---

#### - Despliegue de Aplicaciones Web

CONTENIDOS	Resultados de aprendizaje
Recuperación Primera Evaluación: Unidades 0,1,2,3 y 5. (recuperación primer trimestre)	RA1. Implanta arquitecturas Web analizando y aplicando criterios de funcionalidad
	RA2. Gestiona servidores Web, evaluando y aplicando criterios de configuración para el acceso seguro a los servicios
	RA3. Implanta aplicaciones Web en servidores de aplicaciones, evaluando y aplicando criterios de configuración para su funcionamiento seguro.
Recuperación Segunda Evaluación: Unidades 3,4 y 6.	RA4. Administra servidores de transferencia de archivos, evaluando y aplicando criterios de configuración que garanticen la disponibilidad del servicio
	RA5. Verifica la ejecución de aplicaciones Web comprobando los parámetros de configuración de servicios de red.

(recuperación segundo trimestre)	RA6. Elabora la documentación de la aplicación Web evaluando y seleccionando herramientas de generación de documentación y control de versiones.
(De continuidad)	Actividades de FCT y seguimiento del proyecto Los alumnos que hayan decidido hacer las prácticas telemáticas también tendrán un seguimiento del proyecto
Procedimientos de evaluación Instrumentos de evaluación Metodología	Los alumnos que no hayan superado algún resultado de aprendizaje, deberán entregar unas tareas específicas durante el último trimestre para la superación de los mismos (recuperación)  Se ha usado Classroom como método de comunicación con el alumno, es el medio que se usaba antes del confinamiento.  Como método de comunicación se usará el correo corporativo del centro, cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros.  Las explicaciones al alumno se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde Classroom. La resolución de dudas se realiza directamente a través del correo corporativo del docente.  Se proponen actividades semanalmente para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de Classroom en el plazo indicado.

#### - Horas de Libre Configuración - Android

CONTENIDOS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Recuperación de las UDs 1-7	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconoce la estructura de una aplicación, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.</li> <li>2. Escribe y prueba aplicaciones sencillas.</li> <li>3. Escribe programas que manipulen información seleccionando y utilizando tipos avanzados de datos.</li> </ol>

	4. Gestiona información almacenada en bases de datos relacionales manteniendo la integridad y consistencia de los datos.
Procedimientos de Evaluación Instrumentos de Evaluación Metodología	<p>Para los alumnos que deben recuperar el módulo se ha planificado un repaso de las unidades donde se trabajen los resultados de aprendizajes no adquiridos.</p> <p>Se ha usado la plataforma Moodle del centro como método principal de comunicación con el alumno, ya que es un medio que se usaba con regularidad antes del confinamiento. También se ha usado como método de comunicación el correo corporativo del centro, de los que disponen de cuentas, tanto alumnos como profesores y cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros.</p> <p>Las explicaciones al alumno se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde la mencionada plataforma. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería que incorpora la plataforma.</p> <p>Se propone la resolución de prácticas para alcanzar los objetivos de cada unidad, que el alumno debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado. Dichas prácticas son evaluadas y corregidas, haciendo llegar dicha corrección al alumno.</p> <p>Si no se produce la vuelta presencial a clase, se propondrá al alumno una defensa de dichas prácticas a través de una videollamada.</p>

### 2.3.- Primero de CFGM Sistemas Microinformáticos y Redes.

#### - Redes Locales

CONTENIDOS	Resultados de aprendizajes
De recuperación Primera Evaluación: Unidades didácticas 1, 2, 3 y 4	RA1. Reconoce la estructura de redes locales cableadas analizando las características de entornos de aplicación y describiendo la funcionalidad de sus componentes.
	RA2. Despliega el cableado de una red local interpretando especificaciones y aplicando técnicas de montaje.
	RA3. Interconecta equipos en redes locales cableadas describiendo estándares de cableado y

	aplicando técnicas de montaje de conectores.
<b>De recuperación</b> Segunda Evaluación: Unidades didácticas 5 y 6.	RA4. Instala equipos en red, describiendo sus prestaciones y aplicando técnicas de montaje.
<b>De Continuidad</b> Unidades didácticas 7 y 8	RA5. Mantiene una red local interpretando recomendaciones de los fabricantes de hardware o software y estableciendo la relación entre disfunciones y sus causas.
	RA6. Cumple las normas de prevención de riesgos laborales y de protección ambiental, identificando
<b>Procedimientos de evaluación</b> <b>Instrumentos de evaluación</b> <b>Metodología</b>	<p>La metodología, procedimientos e instrumentos de evaluación durante el periodo de confinamiento se han articulado en torno al aula virtual del curso en plataforma Moodle de los ciclos formativos del centro. Es un medio habitual de comunicación con el alumnado durante todo el curso que cuenta con los recursos y posibilidades necesarios para aplicar una metodología de garantía en el proceso enseñanza – aprendizaje.</p> <p><b>Exposición de contenidos digitales:</b> A los recursos digitales que ya se habían diseñado se le han añadido video-explicaciones específicas creadas por el profesor y enlaces a nuevos recursos complementarios.</p> <p><b>Atención al alumnado:</b> Se ha creado de foros de consulta específicos para que el alumnado pueda poner en común las dudas o consultas sobre los contenidos que se desarrollan. También se realiza una atención personalizada del alumno a través de mensajería, de correo electrónico y de videoconferencia en caso necesario.</p> <p><b>Instrumentos y procedimientos de evaluación:</b> Semanalmente se le insta al alumno que lo requiere a que realice actividades de recuperación basadas en contenidos ya vistos en el curso y se le suministran recursos y proponen actividades relacionadas con los contenidos de continuidad. El seguimiento de los recursos y la elaboración y entrega de las actividades propuestas de forma individual al alumnado en los plazos y formas establecidos a través del aula virtual conforman los instrumentos de evaluación para este periodo.</p>

- Sistemas Operativos Monopuesto

<b>CONTENIDOS</b>	<b>Resultados de aprendizajes</b>
-------------------	-----------------------------------



Recuperación Primera Evaluación: Unidades 1 a la 5	1.Diferencia entre hardware y software
	2.Identifica y describe los elementos funcionales de un sistema informático
	3. Conocer los sistemas de numeración y conversión entre sistemas de numeración
	3. Conocer las operaciones binarias realizadas por la ALU
	4.Distinguir y convertís entre las distintas medidas de información
Recuperación Segunda Evaluación: Unidades 6, 7, 8 y 9	5. Codificar la información manejada por los ordenadores
	6. Analizar las funciones del sistema operativo. Evolución de los sistemas operativos.
	7. Conocer los estados de un proceso. Planificar ejecución de procesos
	8. Conocer las técnicas de gestión de memoria
9. Conocer la estructura física y lógica de las unidades de almacenamiento. Conocer y saber realizar distintos tipos de particiones y asignar sistemas de ficheros a las particiones.	
De Continuidad (Resto de unidades)	<p>Saber aplicar los comandos en Windows y en Linux</p> <p>Diferencias entre sistemas operativos Desktop y Server</p> <p>Realizar operaciones de instalación/ desinstalación de software y hardware</p> <p>Conocer, configurar y utilizar los servicios de Windows</p> <p>Conocer los distintos tipos de backups</p> <p>Realización de backups en Windows</p> <p>Gestionar y administrar usuarios y grupos locales del sistema</p> <p>Identificar las operaciones que se realizan sobre archivos.</p> <p>Manejar archivos en entorno gráfico y en entorno comando</p> <p>Reconocer estructuras de redes locales cableadas</p> <p>Instalación de equipos en red</p>
Procedimientos de evaluación	Para los alumnos que deben recuperar el módulo se ha planificado un repaso de las unidades donde se trabajen los resultados de aprendizajes no adquiridos.
Instrumentos de evaluación	Se ha usado la plataforma Moodle del centro como método principal de comunicación con el alumno, ya que es un medio que se usaba con regularidad antes del confinamiento. También se ha usado como método de comunicación el correo corporativo del centro, de los que disponen de cuentas, tanto alumnos como profesores y cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros.
Metodología	

	<p>Las explicaciones al alumno se realizan a través de documentos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde la mencionada plataforma. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería que incorpora la plataforma.</p> <p>Se proponen actividades semanalmente para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado. Dichas actividades son evaluadas y corregidas, haciendo llegar dicha corrección al alumno.</p> <p>Se están realizando tareas calificadas de forma telemática, a través de pequeños proyectos o exposiciones orales de forma que se pueda llevar a cabo una evaluación cuantitativa de los diferentes resultados de aprendizaje por si acaso no se produjese una vuelta presencial a clase, en cuyo caso, se propondrá al alumno que no haya realizado dichas tareas, una prueba final que englobe todos los contenidos trabajados.</p>
--	---

#### - Montaje y Mantenimiento de Equipos

<b>CONTENIDOS</b>	<b>Resultados de aprendizajes</b>
Recuperación Primera Evaluación: Unidades de la 1 a la 3.	1. Selecciona los componentes de integración de un equipo microinformático estándar, describiendo sus funciones y comparando prestaciones de distintos fabricantes.
	2. Ensambla un equipo microinformático, interpretando planos e instrucciones del fabricante aplicando técnicas de montaje.
	3. Mide parámetros eléctricos, identificando el tipo de señal y relacionándola con sus unidades características.
Recuperación Segunda Evaluación: Unidades de la 5 a la 7.	4. Mantiene equipos informáticos interpretando las recomendaciones de los fabricantes y relacionando las disfunciones con sus causas.
	5. Instala software en un equipo informático utilizando una imagen almacenada en un soporte de memoria y justificando el procedimiento a seguir.
De Continuidad	6. Reconoce nuevas tendencias en el ensamblaje de equipos microinformáticos describiendo sus ventajas y adaptándolas a las características de uso de los equipos.
	7. Mantiene periféricos, interpretando las recomendaciones de los fabricantes de equipos y relacionando disfunciones con sus causas.
	8. Cumple las normas de prevención de riesgos laborales y de protección ambiental, identificando los riesgos asociados, las medidas y equipos para prevenirlos.

<b>Procedimientos de evaluación</b> <b>Instrumentos de evaluación</b> <b>Metodología</b>	<p>Para los alumnos que deben recuperar el módulo se ha planificado un repaso de las unidades donde se trabajen los resultados de aprendizajes no adquiridos.</p> <p>Se ha usado la plataforma Moodle del centro como método principal de comunicación con el alumno, ya que es un medio que se usaba con regularidad antes del confinamiento. También se ha usado como método de comunicación el correo corporativo del centro, de los que disponen de cuentas, tanto alumnos como profesores y cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros. Las explicaciones al alumno se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde la mencionada plataforma. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería que incorpora la plataforma.</p> <p>Se proponen actividades semanalmente para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado. Dichas actividades son evaluadas y corregidas, haciendo llegar dicha corrección al alumno.</p> <p>Se están realizando tareas calificadas de forma telemática, a través de pequeños proyectos o exposiciones orales de forma que se pueda llevar a cabo una evaluación cuantitativa de los diferentes resultados de aprendizaje por si acaso no se produjese una vuelta presencial a clase, en cuyo caso, se propondrá al alumno que no haya realizado dichas tareas, una prueba final que englobe todos los contenidos trabajados.</p>
--	--

- Aplicaciones Ofimáticas

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Recuperación Primera Evaluación	1. Instala y actualiza aplicaciones ofimáticas, interpretando especificaciones y describiendo los pasos a seguir en el proceso. 2. Elabora documentos y plantillas, describiendo y aplicando las opciones avanzadas de procesadores de textos. 3. Elabora documentos y plantillas de cálculo, describiendo y aplicando opciones avanzadas de hojas de cálculo.
Recuperación Segunda Evaluación	3. Elabora documentos y plantillas de cálculo, describiendo y aplicando opciones avanzadas de hojas de cálculo. 4. Elabora documentos con bases de datos ofimáticas describiendo y aplicando operaciones de manipulación de datos. 9. Aplica técnicas de soporte en el uso de aplicaciones, identificando y resolviendo incidencias.
De Continuidad	7. Elabora presentaciones multimedia describiendo y aplicando normas básicas de composición y diseño. 8. Realiza operaciones de gestión del correo y la agenda electrónica, relacionando necesidades de uso con su configuración. 5. Manipula imágenes digitales analizando las posibilidades de distintos programas y aplicando técnicas de captura y edición básicas.

	6. Manipula secuencias de vídeo analizando las posibilidades de distintos programas y aplicando técnicas de captura y edición básicas.
<b>Procedimientos de evaluación</b> <b>Instrumentos de evaluación</b> <b>Metodología</b>	<p>Para los alumnos que deben recuperar el módulo se ha planificado un repaso de las unidades donde se trabajen los resultados de aprendizajes no adquiridos.</p> <p>Se ha usado la plataforma Moodle del centro como método principal de comunicación con el alumno, ya que es un medio que se usaba con regularidad antes del confinamiento. También se ha usado como método de comunicación el correo corporativo del centro, de los que disponen de cuentas, tanto alumnos como profesores y cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros. Las explicaciones al alumno se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde la mencionada plataforma. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería que incorpora la plataforma.</p> <p>Se proponen actividades semanalmente para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado. Dichas actividades son evaluadas y corregidas, haciendo llegar dicha corrección al alumno.</p> <p>Se están realizando tareas calificadas de forma telemática, a través de pequeños proyectos o exposiciones orales de forma que se pueda llevar a cabo una evaluación cuantitativa de los diferentes resultados de aprendizaje por si acaso no se produjese una vuelta presencial a clase, en cuyo caso, se propondrá al alumno que no haya realizado dichas tareas, una prueba final que englobe todos los contenidos trabajados.</p>

## 2.4.- Segundo de CFGM Sistemas Microinformáticos y Redes.

### - Sistemas Operativos en Red

CONTENIDOS (recuperación)	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
1. Introducción a los SO en Red. Redes Windows 2. Dominios en redes Windows 3. Gestión de equipos, usuarios y grupos en redes Windows 4. Gestión de recursos compartidos en Active Directory 5. Utilidades de administración de Windows Server 6. Introducción a los SO en Red Linux. Ubuntu Server	<b>1. Instala sistemas operativos en red describiendo sus características e interpretando la documentación técnica.</b> <b>2. Gestiona usuarios y grupos de sistemas operativos en red, interpretando especificaciones y aplicando herramientas del sistema.</b> <b>3. Realiza tareas de gestión sobre dominios identificando necesidades y aplicando herramientas de administración de dominios.</b> <b>4. Gestiona los recursos compartidos del sistema, interpretando especificaciones y determinando niveles de seguridad.</b>

<p>7. Gestión de recursos compartidos en servidores Linux 8. Redes mixtas</p>	<p><b>5. Realiza tareas de monitorización y uso del sistema operativo en red, describiendo las herramientas utilizadas e identificando las principales incidencias.</b> <b>6. Realiza tareas de integración de sistemas operativos libres y propietarios, describiendo las ventajas de compartir recursos e instalando software específico.</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>Procedimientos de evaluación</b> <b>Instrumentos de evaluación</b> <b>Metodología</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los contenidos han sido vistos en clase previamente ante del periodo de recuperación, ya que el curso finalizó el 6 de marzo. Por tanto, se recuperarán todos los contenidos trabajados durante el curso que no hubieran sido superados por el alumno en las dos primeras evaluaciones.</li> <li>- <b>Metodología:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>o En la plataforma Moodle del curso están disponibles todos los contenidos, tareas e información necesarios para la recuperación del curso.</li> <li>o Se ofrecerán clases por videollamada a través de Google Meet orientadas a la resolución de dudas.</li> </ul> </li> <li>- <b>Instrumentos de evaluación:</b> prácticas, cuestionarios y exámenes.</li> <li>- Para superar el módulo es imprescindible haber entregado todas las prácticas pendientes y haber superado todos los exámenes pendientes de la primera y segunda evaluación con objeto de poder evaluar todos los resultados de aprendizaje.</li> <li>- En caso de que no fuera posible la vuelta a la docencia presencial, se podrán realizar exámenes de forma telemática al alumnado que no hubiera superado los resultados de aprendizaje durante las clases presenciales de la primera y segunda evaluación.</li> <li>- <b>Ponderación nota final:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>o U1: 20%</li> <li>o U2: 20%</li> <li>o U3: 20%</li> <li>o U4: 20%</li> <li>o U5: 5%</li> <li>o U6: 15%</li> </ul> </li> <li>- <b>Medios de comunicación</b> con el alumnado: mensajería interna y foro de la plataforma, correo corporativo del centro e iPasen.</li> </ul>

- Servicios en Red

CONTENIDOS	Resultados de aprendizaje
Unidades 0 a 4	(RA1): «Instala servicios de configuración dinámica, describiendo sus características y aplicaciones.»
	(RA2): «Instala servicios de resolución de nombres, describiendo sus características y aplicaciones.»
	(RA3): «Instala servicios de transferencia de ficheros, describiendo sus características y aplicaciones.»
	(RA4): «Gestiona servidores de correo electrónico identificando requerimientos de utilización y aplicando criterios de configuración.»
Unidades 5 a 8	(RA5): «Gestiona servidores web identificando requerimientos de utilización y aplicando criterios de configuración.»
	(RA6): «Gestiona métodos de acceso remoto des
	(RA7): «Despliega redes inalámbricas seguras justificando la configuración elegida y describiendo los procedimientos de implantación.»
	(RA8): «Establece el acceso desde redes locales a redes públicas identificando posibles escenarios y aplicando software específico.»
(De continuidad)	Saber instalar y configurar Squid
	Usar correctamente la herramienta git conjunto a su repositorio github
	Entender el funcionamiento de reglas en cadena de IPTABLES
Procedimientos de evaluación Instrumentos de evaluación	Los alumnos que no hayan superado algún resultado de aprendizaje, deberán entregar unas tareas específicas durante el último trimestre para la superación de los mismos (recuperación)

Metodología	<p>Se ha usado Classroom como método de comunicación con el alumno, es el medio que se usaba antes del confinamiento.</p> <p>Como método de comunicación se usará el correo corporativo del centro, cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros.</p> <p>Las explicaciones al alumno se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde Classroom. La resolución de dudas se realiza directamente a través del correo corporativo del docente.</p> <p>Se proponen actividades semanalmente para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de Classroom en el plazo indicado.</p>
-------------	---

- Seguridad Informática

<b>CONTENIDOS</b>	<b>Resultados de aprendizajes</b>
Recuperación Primera Evaluación: Unidades de la 1 a la 2.	<p>1. Aplica medidas de seguridad pasiva en sistemas informáticos describiendo características de entornos y relacionándolas con sus necesidades.</p> <p>2. Gestiona dispositivos de almacenamiento escribiendo los procedimientos efectuados y aplicando técnicas para asegurar la integridad de la información.</p> <p>5. Reconoce la legislación y normativa sobre seguridad y protección de datos analizando las repercusiones de su incumplimiento.</p>
Recuperación Segunda Evaluación: Unidades de la 2 a la 6.	<p>3. Aplica mecanismos de seguridad activa describiendo sus características y relacionándolas con las necesidades de uso del sistema informático.</p> <p>4. Asegura la privacidad de la información transmitida en redes informáticas describiendo vulnerabilidades e instalando software específico.</p>
<b>Procedimientos de evaluación</b> <b>Instrumentos de evaluación</b>	Se ha usado la plataforma Moodle del centro como método principal de comunicación con el alumno, ya que es un medio que se usaba con regularidad antes del confinamiento. También se ha usado como método de comunicación el correo corporativo del centro, de los que disponen de cuentas, tanto alumnos como profesores y cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros.

<b>Metodología</b>	<p>Las explicaciones al alumno se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde la mencionada plataforma. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería que incorpora la plataforma.</p> <p>Las actividades semanales son las que ya estaban propuestas y los alumnos tendrán que repetir las que estaban mal y/o sin hacer y repasar las que estaban bien. Dichas actividades son evaluadas y corregidas, haciendo llegar dicha corrección al alumno a través de la plataforma Moodle.</p> <p>Se llevarán a cabo videoconferencias a través de MEET para explicaciones y resolver las dudas del alumnado.</p>
--------------------	---

### -Aplicaciones Web

<b>CONTENIDOS (recuperación)</b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción a Internet. Servidores y servicios</li> <li>2. HTML5</li> <li>3. CSS3</li> <li>4. ¿Programación web. Fundamentos de Javascript?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elabora páginas Web con lenguajes de marcas, mediante herramientas editoras de textos o específicas de desarrollo Web, incluyendo scripts de navegador, y realizando la verificación de su funcionamiento <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce los elementos que componen una página Web.</li> <li>- Identifica los parámetros de desarrollo que afectan al rendimiento de una página Web.</li> <li>- Conoce la función de un cliente y un servidor en un servicio web.</li> <li>- A partir de la documentación técnica de distintos navegadores existentes en el mercado: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Describir sus características.</li> <li>o Comparar las funciones soportadas por cada uno de ellos.</li> <li>o Identificar los estándares de lenguajes de marcas que son capaces de interpretar</li> <li>o Distinguir entre las distintas versiones de un mismo navegador.</li> </ul> </li> <li>- En un caso práctico, a partir de un desarrollo ya realizado de páginas Web: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Identificar los estándares de desarrollo utilizados.</li> <li>o Comprueba si una página web dada y un navegador cumplen todos los estándares</li> </ul> </li> <li>- En un supuesto práctico, utilizando herramientas editoras de texto: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Crear páginas Web que puedan ser accedidas desde navegadores web.</li> <li>o Integrar imágenes y elementos multimedia.</li> </ul> </li> <li>- Confeccionar la documentación correspondiente a los desarrollos realizados.</li> <li>- Verificar el funcionamiento de las páginas creadas para los distintos navegadores.</li> <li>- Identificar los parámetros de desarrollo que afectan al rendimiento de una página Web.</li> </ul> </li> </ol>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar una web que cumpla los estándares, utilizando lenguaje HTML para el contenido y lenguaje CSS para el formato.</li> <li>- En un caso práctico, a partir de un desarrollo ya realizado de páginas Web: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Identificar los estándares de desarrollo utilizados.</li> <li>o Dar formato al contenido utilizando correctamente el lenguaje CSS.</li> </ul> </li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Procedimientos de evaluación</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Instrumentos de evaluación</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Metodología</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los contenidos han sido vistos en clase previamente ante del periodo de recuperación, ya que el curso finalizó el 6 de marzo. Por tanto, se recuperarán todos los contenidos trabajados durante el curso que no hubieran sido superados por el alumno en las dos primeras evaluaciones.</li> <li>- <b>Metodología:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>o En la plataforma Moodle del curso se ha habilitado el apartado <i>Recuperación</i>, con todos los contenidos, tareas e información necesarios para la recuperación del curso.</li> <li>o Periódicamente se le proporciona al alumnado todos los contenidos teóricos mediante presentaciones, enlaces complementarios y videotutoriales, junto con una serie de tareas obligatorias evaluables.</li> <li>o Se ofrecerán clases por videollamada a través de Google Meet orientadas a la resolución de dudas.</li> </ul> </li> <li>- <b>Instrumentos de evaluación:</b> tareas propuestas y cuestionarios.</li> <li>- Para superar el módulo es imprescindible haber entregado todas las tareas propuestas dentro del plazo establecido en cada una, con objeto de poder evaluar todos los resultados de aprendizaje.</li> <li>- En caso de que no fuera posible la vuelta a la docencia presencial, se podrán realizar exámenes de forma telemática al alumnado que no hubiera entregado o superado las tareas en su plazo y/o no hubiera superado los cuestionarios en cada unidad de contenido.</li> <li>- <b>Ponderación nota final:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>o U1: 5% (media ponderada de tareas y cuestionarios pertenecientes al contenido nº 1)</li> <li>o U2: 15% (media ponderada de tareas y cuestionarios pertenecientes al contenido nº 2)</li> <li>o U3: 30% (media ponderada de tareas y cuestionarios pertenecientes al contenido nº 3)</li> </ul> </li> <li>- <b>Medios de comunicación</b> con el alumnado: mensajería interna y foro de la plataforma, correo corporativo del centro e iPasen.</li> </ul>

### Aplicaciones Web (Unidad 1 y 6)

<b>CONTENIDOS (recuperación)</b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>
Recuperación de las unidades 1 y 6	1. Elabora páginas Web con lenguajes de marcas, mediante herramientas editoras de textos o específicas de desarrollo Web, incluyendo scripts de navegador, y realizando la verificación de su funcionamiento
<b>Procedimientos de evaluación</b> <b>Instrumentos de evaluación</b> <b>Metodología</b>	<p>Para los alumnos que deben recuperar el módulo se ha planificado un repaso de las unidades donde se trabajen los resultados de aprendizajes no adquiridos.</p> <p>Se ha usado la plataforma Moodle del centro como método principal de comunicación con el alumno, ya que es un medio que se usaba con regularidad antes del confinamiento. También se ha usado como método de comunicación el correo corporativo del centro, de los que disponen de cuentas, tanto alumnos como profesores y cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros. Las explicaciones al alumno se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde la mencionada plataforma. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería que incorpora la plataforma.</p> <p>Se proponen actividades semanalmente para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado. Dichas actividades son evaluadas y corregidas individualmente, haciendo llegar dicha corrección al alumno.</p> <p>Si no se produce la vuelta presencial a clase, se propondrá al alumno una prueba final que englobe todos los contenidos trabajados.</p>

### Horas de Libre Configuración

<b>CONTENIDOS (recuperación)</b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
1. Gestores de contenido: Wordpress (recuperación) 2. Gestores de contenidos usa avanzado: Wordpress y temas constructores (recuperación)	2. Instala gestores de contenidos, identificando sus aplicaciones y configurándolos según requerimientos. <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Se ha establecido la utilidad de usar un gestor de contenidos.</li> <li>b) Se han identificado los requerimientos necesarios para instalar gestores de contenidos.</li> <li>c) Se han gestionado usuarios con roles diferentes.</li> <li>d) Se ha personalizado la interfaz del gestor de contenidos.</li> <li>e) Se han realizado pruebas de funcionamiento.</li> <li>f) Se han realizado tareas de actualización gestor de contenidos, especialmente las de seguridad.</li> <li>g) Se han instalado y configurado los módulos y menús necesarios.</li> </ol>

<p>3. CMS para Comercio online: "WooCommerce" (recuperación)</p>	<p>h) Se han activado y configurado los mecanismos de seguridad proporcionados por el propio gestor de contenidos.  i) Se han habilitado foros y establecido reglas de acceso.  j) Se han realizado copias de seguridad de los contenidos del gestor.</p>
<p>4. Sistemas de gestión de aprendizaje a distancia: "Moodle" (recuperación)</p>	<p>3. Instala sistemas de gestión de aprendizaje a distancia, describiendo la estructura del sitio y la jerarquía de directorios generada.</p> <p>a) Se ha establecido la utilidad de usar un gestor de aprendizaje a distancia.  b) Se ha reconocido la estructura del sitio y la jerarquía de directorios generada.  c) Se han realizado modificaciones en la estética o aspecto del sitio.  d) Se han manipulado y generado perfiles personalizados.  e) Se ha comprobado la funcionalidad de las comunicaciones mediante foros, consultas, entre otros.  f) Se han importado y exportado contenidos en distintos formatos.  g) Se han realizado copias de seguridad y restauraciones.  h) Se han realizado informes de acceso y utilización del sitio.  i) Se ha comprobado la seguridad del sitio.  j) Se ha elaborado documentación orientada a la formación de los usuarios.</p>
<p><b>Procedimientos de evaluación</b>  <b>Instrumentos de evaluación</b>  <b>Metodología</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los contenidos han sido vistos en clase previamente ante del periodo de recuperación, ya que el curso finalizó el 6 de marzo. Por tanto, se recuperarán todos los contenidos trabajados durante el curso.</li> <li>- <b>Metodología:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>o En la plataforma Moodle del curso se ha habilitado el apartado <i>Recuperación</i>, con todos los contenidos, tareas e información necesarios para la recuperación del curso.</li> <li>o Periódicamente se le proporciona al alumnado todos los contenidos teóricos mediante presentaciones, enlaces complementarios y videotutoriales, junto con una serie de tareas obligatorias evaluables.</li> <li>o Se ofrecerán clases por videollamada a través de Google Meet orientadas a la resolución de dudas.</li> </ul> </li> <li>- <b>Instrumentos de evaluación:</b> tareas propuestas y cuestionarios.</li> <li>- Para superar el módulo es imprescindible haber entregado todas las tareas propuestas con objeto de poder evaluar todos los resultados de aprendizaje.</li> <li>- <b>Ponderación nota final:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>o R.A. 2: 75% (media ponderada de tareas y cuestionarios pertenecientes a los contenidos 1, 2 y 3)</li> <li>o R.A. 3 25% (media ponderada de tareas y cuestionario pertenecientes al contenido 4)</li> <li>o Según la programación del Departamento de Informática, el módulo <b>HLC</b> tiene un peso del 40% de la nota final del módulo <b>Aplicaciones Web</b>. Ambos deben de tener una nota final mínima de 5 para realizar el cálculo de la nota de la <i>Evaluación Final FP</i>.</li> </ul> </li> </ul>

	- <b>Medios de comunicación</b> con el alumnado: mensajería interna y foro de la plataforma, correo corporativo del centro e iPasen.
--	--

## 2.5.- Secundaria (ESO y Bachillerato).

### - TIC 1º Bachillerato Adultos

<b>CONTENIDOS</b>	<b>Resultados de aprendizajes</b>
Recuperación Primera Evaluación: Unidades de la 1 a la 3.	Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción.
	Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.
Recuperación Segunda Evaluación: Unidades de la 4 a la 7.	Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto.
	Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.
De Continuidad	Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.
	Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación.
	Realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.
<b>Procedimientos de evaluación</b> <b>Instrumentos de evaluación</b> <b>Metodología</b>	Para el alumnado que debe recuperar la primera y segunda evaluación se ha planificado un repaso de las unidades donde se trabajen los resultados de aprendizajes no adquiridos. Se ha usado la plataforma Moodle del centro como método principal de comunicación con el alumno, ya que es un medio que se usaba con regularidad antes del confinamiento. También se ha usado como método de comunicación el correo corporativo del centro, de los que disponen de cuentas, tanto alumnos como profesores y cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros. Se llevará un seguimiento a través de la página web Wordpress en la que el alumnado semanalmente publica dos entradas nuevas en las que cuentan la evolución de sus actividades.

	<p>Las explicaciones al alumnado se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde la mencionada plataforma. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería y foro que incorpora la plataforma.</p> <p>Se proponen actividades semanalmente para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumnado debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado. Dichas actividades son evaluadas y corregidas, haciendo llegar dicha corrección al alumno a través de la plataforma Moodle.</p> <p>Se están realizando actividades de enseñanza-aprendizaje calificadas de forma telemática, a través de pequeñas actividades de forma que se pueda llevar a cabo una evaluación cuantitativa de los diferentes resultados de aprendizaje por si acaso no se produjese una vuelta presencial a clase, en cuyo caso, se propondrá al alumno que no haya realizado dichas actividades de enseñanza-aprendizaje, una prueba final que englobe todos los contenidos trabajados.</p>
--	--

#### -TIC 2º Bachillerato Adultos

<b>CONTENIDOS</b>	<b>Resultados de aprendizajes</b>
Recuperación Primera Evaluación: Bloque I.	Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.
	Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.
	Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.
	Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.
Recuperación Segunda Evaluación: Bloque II.	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.
	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.
	Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.
De Continuidad	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.
	Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal.

	Describir los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad
<b>Procedimientos de evaluación</b> <b>Instrumentos de evaluación</b> <b>Metodología</b>	<p>Para el alumnado que debe recuperar la primera y segunda evaluación se ha planificado un repaso de las unidades donde se trabajen los resultados de aprendizajes no adquiridos.</p> <p>Se ha usado la plataforma Moodle del centro como método principal de comunicación con el alumno, ya que es un medio que se usaba con regularidad antes del confinamiento. También se ha usado como método de comunicación el correo corporativo del centro, de los que disponen de cuentas, tanto alumnos como profesores y cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros. Se llevará un seguimiento a través de la página web Wordpress en la que el alumnado semanalmente publica dos entradas nuevas en las que cuentan la evolución de sus actividades.</p> <p>Las explicaciones al alumnado se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde la mencionada plataforma. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería y foro que incorpora la plataforma.</p> <p>Se proponen actividades semanalmente para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumnado debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado. Dichas actividades son evaluadas y corregidas, haciendo llegar dicha corrección al alumno a través de la plataforma Moodle.</p> <p>Se están realizando actividades de enseñanza-aprendizaje calificadas de forma telemática, a través de pequeñas actividades de forma que se pueda llevar a cabo una evaluación cuantitativa de los diferentes resultados de aprendizaje por si acaso no se produjese una vuelta presencial a clase, en cuyo caso, se propondrá al alumno que no haya realizado dichas actividades de enseñanza-aprendizaje, una prueba final que englobe todos los contenidos trabajados.</p>

- TIC 4º de ESO

<b>CONTENIDOS</b>	<b>Resultados de aprendizajes</b>
Recuperación Primera Evaluación: Unidades de la 1 a la 3 (1ª parte)	Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.
	Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo características.
	Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.
Recuperación Segunda Evaluación: Unidades 3 (2ª parte) y 4	Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información. Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad

De Continuidad	Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.
	Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.
	Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.
<b>Procedimientos de evaluación</b> <b>Instrumentos de evaluación</b> <b>Metodología</b>	<p>Para el alumnado que debe recuperar la primera evaluación se ha planificado un repaso de las unidades donde se trabajen los resultados de aprendizajes no adquiridos.</p> <p>Se ha usado la plataforma Moodle del centro como método principal de comunicación con el alumno, ya que es un medio que se usaba con regularidad antes del confinamiento. También se ha usado como método de comunicación el correo corporativo del centro, de los que disponen de cuentas, tanto alumnos como profesores y cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros. Se llevará un seguimiento a través de la página web Wordpress en la que el alumnado semanalmente publica dos entradas nuevas en las que cuentan la evolución de sus actividades.</p> <p>Las explicaciones al alumnado se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde la mencionada plataforma. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería y foro que incorpora la plataforma.</p> <p>Se proponen actividades semanalmente para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumnado debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado. Dichas actividades son evaluadas y corregidas, haciendo llegar dicha corrección al alumno a través de la plataforma Moodle.</p> <p>Se están realizando actividades de enseñanza-aprendizaje calificadas de forma telemática, a través de pequeñas actividades de forma que se pueda llevar a cabo una evaluación cuantitativa de los diferentes resultados de aprendizaje por si acaso no se produjese una vuelta presencial a clase, en cuyo caso, se propondrá al alumno que no haya realizado dichas actividades de enseñanza-aprendizaje, una prueba final que englobe todos los contenidos trabajados.</p>

- TIC 3º de ESO (PMAR)

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
------------	-------------------------

<p>Bloque 1. Interacción en red: buscadores y archivos en la nube (Recuperación)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red. CD, CSC.</li> <li>2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable. CD, CSC, CAA.</li> <li>3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web. CD, SIEP, CSC.</li> <li>4. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones. CD, CCL, CEC.</li> </ol>
<p>Bloque 2. Arquitectura ordenadores y redes: CPU, memoria, periféricos (Recuperación)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características. CD, CMC.</li> </ol>
<p>Bloque 3. Paquetes ofimáticos (Continuidad)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos. CD, CCL, CMCT.</li> <li>2. Elaborar y maquetar documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactuar con otras características del programa. CAA, CD, CCL.</li> </ol>
<p>Bloque 4. Seguridad informática: publicación de contenidos y propiedad intelectual (Recuperación)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información. CD, CSC.</li> <li>2. Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad. CMCT, CD, CSC.</li> </ol>
<p>Bloque 5. Diseño de blogs (No Alcanzado)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos. CD, CCL, CSC.</li> <li>2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica. CD, CMCT, CCL.</li> <li>3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social. CD, CSC.</li> </ol>



<p>Bloque 6. Internet (Recuperación)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles. CD, CSC.</li> <li>2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas. CD, CSC.</li> <li>3. Publicar y relacionar mediante hipervínculos información en canales de multimedia.</li> <li>4. Conocer el funcionamiento de Internet, identificando sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados. CMCT, CD, CAA.</li> </ol>
<p>Procedimientos de evaluación Instrumentos de evaluación Metodología</p>	<p>Se proponen actividades semanales para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado. Dichas actividades son evaluadas y corregidas individualmente, haciendo llegar dicha corrección al alumnado.</p> <p>Se empleará recursos de la red como videos o lecturas de documentos.</p> <p>Toda la información estará alojada en el Aula Virtual del Centro, tal y como lo hemos estado haciendo durante el curso. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería que incorpora la plataforma.</p> <p>Para los alumnos que deben recuperar algún bloque, se ha planificado un repaso de las unidades donde se trabajen los contenidos no adquiridos.</p> <p>Si no se produce la vuelta presencial a clase, se propondrá al alumnado una prueba final que englobe todos los contenidos trabajados, tanto los que debe recuperar como los vistos en esta tercera evaluación.</p>

- TIC 1º Bachillerato (Profesor Enrique)

<p>CONTENIDOS</p>	<p>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</p>
-------------------	-----------------------------

<p>UNIDAD 1. LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO (Recuperación)</p>	<p>Identificar las bases del desarrollo histórico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.  Enmarcar el estado actual de las TIC dentro del proceso evolutivo de la tecnología a lo largo de la historia.  Conocer los acontecimientos clave y los dispositivos tecnológicos fundamentales que han hecho posible el desarrollo de las TIC en cada momento histórico.  Reconocer las ventajas e inconvenientes que presenta la pertenencia a una sociedad digital.  Analizar los aspectos concretos que convierten al mundo en un entorno digital conectado en red.  Estar familiarizado con los diferentes métodos de identidad digital, así como las situaciones en las que pueden ser empleados.  Conocer los elementos que permiten la creación de conocimiento colectivo.  Distinguir los diferentes aspectos en los que las TIC condicionan o estimulan la forma de acceder al conocimiento y la manera de establecer relaciones en la sociedad digital actual.  Enumerar y describir algunos de los avances actuales que están propiciados por la evolución de las TIC.</p>
<p>UNIDAD 2. EDICIÓN Y PRESENTACIÓN DE DOCUMENTOS (Recuperación)</p>	<p>Conocer qué software de edición y tratamiento de textos está accesible y escoger el que se acomode mejor a los requisitos de trabajo en función de los condicionamientos de orden económico o de dificultad que estén presentes.  Profundizar en el aprendizaje del procesador de texto, como herramienta habitual para la creación, modificación y reproducción de documentos.  Utilizar alguna de las posibilidades avanzadas que ofrecen los procesadores de texto: estilos, índices de contenidos, encabezados y pies de página, tablas, etc.  Elaborar documentos que contengan elementos que enriquezcan el texto: imágenes, gráficos, textos artísticos, etc.  Utilizar las tablas para distribuir el texto y los demás elementos gráficos en un documento.  Hacer uso de formatos de texto que sean reconocibles por diferentes aplicaciones.</p>
<p>UNIDAD 3. HOJAS DE CÁLCULO (Continuidad)</p>	<p>Conocer la utilidad de una hoja de cálculo para la resolución de problemas cotidianos sencillos.  Dominar los procedimientos de introducción de datos en una hoja de cálculo, tanto manualmente como empleando las diferentes opciones automáticas.  Emplear las fórmulas para la completar de forma rápida y rigurosa las tablas que precisen de alguna oper. matem. sencilla.  Manejar con soltura la denominación de rango, los mecanismos de selección de celdas y los procedimientos de rellenado y copiado de fórmulas en un conjunto de celdas.</p>

	<p>Conocer algunas de las funciones de uso más común, adquirir competencia en la búsqueda de las funciones que mejor resuelven un problema dado y establecer una generalización en el uso de las mismas entresacando aquellos procedimientos y características comunes.</p> <p>Utilizar los diferentes tipos de referencias a celdas, relativas o absolutas, con propiedad, distinguiendo en cada caso la oportunidad de elegir una u otra.</p> <p>Modificar el aspecto de una hoja de cálculo para hacerla visualmente atractiva y coherente en lo relacionado con el contenido.</p> <p>Definir con precisión las opciones de visualización e impresión en una hoja de cálculo para lograr que el aspecto final de la misma se ajuste a los requerimientos establecidos.</p> <p>Emplear los diferentes tipos de gráficos, modificando cuantos parámetros sean necesarios para acomodarlos a las instrucciones de presentación dadas.</p>
<p>UNIDAD 4. ARQUITECTURA DE ORDENADORES (Recuperación)</p>	<p>Conocer la definición y la función de un código en el ámbito de la transmisión y tratamiento de la información en un equipo informático, así como las unidades empleadas en la medida de la cantidad de información.</p> <p>Saber la estructura básica de la arquitectura de cualquier equipo informático, distinguiendo entre CPU, memoria, periféricos y dispositivos de almacenamiento.</p> <p>Describir con cierto grado de precisión la estructura básica de la placa base de un ordenador, distinguiendo los diferentes componentes que la integran.</p> <p>Enumerar las características básicas de los diferentes tipos de memoria que utilizan los ordenadores, así como las funciones que desempeñan.</p> <p>Identificar los diferentes conectores y puertos de comunicación que permiten la conexión de los distintos periféricos a la CPU del ordenador.</p> <p>Describir los distintos periféricos de entrada y de salida que pueden conectarse a equipos informáticos, así como las funciones que desempeñan.</p> <p>Clasificar los dispositivos de almacenamiento en función de los principios físicos que gobiernan su funcionamiento y de su capacidad.</p> <p>Comprender los conceptos básicos de redes, de su topología, de los dispositivos que las integran y del protocolo de comunicación entre equipos conectados a ellas.</p> <p>Identificar otros dispositivos cotidianos que tengan una arquitectura similar a la de un ordenador y estar al corriente de su utilidad y funcionamiento básico.</p>

<p>UNIDAD 5. SISTEMAS OPERATIVOS (Recuperación)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer las funciones básicas de un sistema operativo, así como las características generales, componentes y elementos distintivos de los más comunes.</li> <li>2. Establecer una clasificación de las familias de sistemas operativos de uso común entre los usuarios informáticos medios y conocer las diversas opciones que ofrecen a la hora de escoger uno para funcionar sobre un equipo concreto.</li> <li>3. Analizar los diferentes tipos de aplicaciones informáticas que existen en función de su aplicabilidad, del sistema operativo sobre el que corren y de la licencia de uso que poseen.</li> <li>4. Manejar los procedimientos de adquisición, instalación y gestión de aplicaciones en los diversos sistemas operativos tratados en la unidad.</li> <li>5. Saber el procedimiento para instalar varios sistemas operativos en un ordenador, seguir la secuencia de operaciones a realizar, dominar los conceptos involucrados e identificar los puntos clave en el proceso.</li> <li>6. Instalar con competencia los sistemas operativos Windows y Ubuntu en un equipo informático.</li> <li>7. Manejar con soltura los entornos gráficos de Windows, Ubuntu, conociendo las formas de acceso a las operaciones más comunes en todos ellos.</li> <li>8. Usar las diversas herramientas de gestión de archivos proporcionadas por los sistemas operativos para efectuar las operaciones básicas de gestión de ficheros.</li> <li>9. Comprender la utilidad y emplear los sistemas de asignación de usuarios en los diversos SO, siendo consciente de las diferencias que hay entre ellos.</li> <li>10. Personalizar los entornos de trabajo en diferentes SO, haciendo uso de las posibilidades que cada sistema ofrece.</li> <li>11. Configurar con corrección diferentes dispositivos de uso común en un ordenador (impresoras y redes), empleando las posibilidades que ofrece cada SO.</li> <li>12. Efectuar operaciones de instalación y desinstalación del software, así como tareas de mantenimiento y protección del sistema operativo sistemáticamente y con competencia.</li> </ol>
<p>UNIDAD 6. BASES DE DATOS (No Alcanzado)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer la organización interna de la información contenida en una base de datos relacional, así como las diferentes formas de acceder a ella.</li> <li>2. Estar familiarizado con el entorno de trabajo de los gestores de bases de datos de Microsoft (Access) o de LibreOffice (Base) y acceder a las opciones más comunes de forma rápida y segura.</li> <li>3. Conocer la estructura de tablas en la que se configura una base de datos relacional, ser capaz de crearlas, modificarlas, darlas formato y ordenarlas, así como prepararlas para ser impresas o para localizar fácilmente cierta información en ellas.</li> <li>4. Establecer relaciones entre tablas de datos diferentes y modificar dichas relaciones.</li> </ol>

	<p>5. Extraer información de una base de datos a través de consultas, conociendo los procedimientos involucrados de creación y activación de consultas, de establecimiento de los criterios de búsqueda, de organización de los registros seleccionados y de almacenamiento de la consulta realizada.</p> <p>6. Utilizar de forma competente los formularios como método para visualizar y trabajar con la información almacenada en una base de datos, estando al tanto de los procesos involucrados en la creación, activación y de adaptación del formato de los mismos.</p> <p>7. Emplear los informes para imprimir datos de las tablas o de las consultas realizadas, sabiendo cómo se crean, activan y se modifica su formato, así como los parámetros básicos de configuración de la impresión.</p>
<p>UNIDAD 7. PRESENTACIONES DIGITALES (Recuperación)</p>	<p>1. Estar familiarizado con el entorno de trabajo que ofrecen los diversos programas de creación de presentaciones digitales, Impress y PowerPoint, así como con las operaciones básicas sobre archivos y modos de visualización.</p> <p>2. Crear las propias presentaciones, empleando los recursos necesarios para incorporar en ellas elementos estáticos como títulos, textos, imágenes, tablas, vídeos o sonidos, modificando las propiedades que sean necesarias para que el resultado se acomode a los requisitos establecidos previamente.</p> <p>3. Incorporar en las presentaciones elementos dinámicos como hiperenlaces, botones y animaciones en los objetos que las componen, valorando con espíritu crítico la conveniencia o no de hacer uso de ellas con moderación.</p> <p>4. Preparar una presentación para ser utilizada, seleccionando las diapositivas que se mostrarán y diseñando la transición entre las mismas.</p> <p>5. Conocer los procedimientos para alojar y compartir presentaciones en Internet, empleando aplicaciones como SlideShare, Scribd, Authorstream, Calaméo o Issuu.</p> <p>6. Utilizar aplicaciones como SkyDrive, Google Drive, Zoho, PhotoPeach, Knovio, Autor- Stream, Empressr, PhotoShow, Kizoa, Smilebox o Vcasmo para crear presentaciones online, valorando las similitudes, diferencias y aportaciones respecto al software instalable estudiado.</p> <p>7. Emplear Prezi para crear y exponer una presentación, siguiendo autónomamente los procesos de registro, acceso, creación y utilización de las herramientas pertinentes.</p> <p>8. Utilizar un software específico para la creación de murales multimedia y valorar la aportación característica del mismo frente a los otros programas estudiados.</p> <p>9. Conocer diversos recursos para crear álbumes digitales, tanto para ser impresos (Hofmann, Mixbook, PhotoPrix, Printoria o Calaméo) como para ser visualizados online (Photobucket, Bookr, PhotoPeach) y poseer los recursos necesarios para enfrentarse a su utilización con cierto grado de destreza.</p> <p>10. Estar al tanto de las aplicaciones móviles que permiten la visualización de presentaciones y de cómo los móviles pueden ser de utilidad a la hora de controlar presentaciones que se ejecutan en equipos de sobremesa.</p>

	<p>11. Comprender las características básicas que poseen las infografías, saber con qué software pueden crearse y emplear alguna de las herramientas online que permiten hacer diagramas, mapas conceptuales, nubes de etiquetas o líneas de tiempo multimedia.</p> <p>12. Realizar una exposición oral sobre algún tema haciendo uso de la presentación creada, reflexionando previamente sobre los requisitos que debe tener una presentación en relación al apoyo que debe brindar a la exposición, quedando patente su función instrumental, no final.</p>
<p>UNIDAD 8. EDICIÓN DIGITAL Y SONIDO (No Alcanzado)</p>	<p>Conocer las características que presentan los diferentes tipos de imágenes digitales, distinguiendo entre las que son vectoriales y las que son mapas de bits.</p> <p>Relacionar los conceptos de número de puntos, profundidad de color y compresión de la información en una imagen digital con el tamaño de la imagen y del archivo que lo contiene.</p> <p>Conocer las características distintivas de los diferentes formatos de archivos gráficos que existen.</p> <p>Distinguir las funciones de los diferentes tipos de software para tratamiento y visualización de imágenes que existen: editores gráficos o visualizadores de imágenes.</p> <p>Obtener imágenes en formato digital a partir de diferentes fuentes, utilizando el escaneo de documentos, capturas de pantalla, creación de imágenes, etc. transfiriéndolas posteriormente al equipo informático con el que se tratarán.</p> <p>Modificar los parámetros básicos de una imagen en un programa de edición (Photoshop o GIMP): tamaño de la imagen, tamaño del lienzo, ajuste de la resolución y conversión de formato.</p> <p>Interiorizar el uso de selecciones, de capas y de máscaras, de su edición y modificación, de la aplicación de filtros y efectos sobre ellas, para realizar composiciones fotográficas sencillas.</p> <p>Agregar textos a las composiciones fotográficas, siendo conscientes de las posibilidades en cada tipo de software empleado y estableciendo las diferencias pertinentes con los programas de edición de textos.</p> <p>Conocer las particularidades de cada tipo de contenidos multimedia.</p> <p>Tratar digitalmente un archivo de audio utilizando Audacity, empleando las herramientas de edición que proporciona, exportándolo al formato deseado y aplicando los efectos que sean precisos.</p> <p>Emplear Windows Movie Maker y OpenShot para la edición de vídeo.</p> <p>Conocer aplicaciones online que posibiliten la edición sencilla de vídeo y hacer uso de ellas para tareas concretas susceptibles de ser publicadas en la red.</p>

<p>UNIDAD 9. REDES DE ORDENADORES (Recuperación)</p>	<p>Reconocer al emisor, receptor, código, mensaje y canal en todo proceso de comunicación y, en particular, en el que tiene lugar entre ordenadores conectados en red.</p> <p>Distinguir entre los modelos de referencia OSI y la familia TCP/IP, señalando las características de los diferentes protocolos que integran a esta última.</p> <p>Señalar las características de las direcciones IP, distinguiendo entre IPv4 e IPv6, IP estática e IP dinámica y direcciones públicas y privadas.</p> <p>Conocer los conceptos básicos de identificación de un equipo en una red, de una subred, y de la puerta de enlace, así como los relacionados con los procedimientos de conversión de direcciones IP en nombres de dominio.</p> <p>Establecer una clasificación de las redes en términos del área de cobertura, de su topología, de su nivel de acceso, de su relación funcional o de su tecnología física de conexión, describiendo sus características básicas.</p> <p>Concretar los orígenes de Internet y los servicios que ofrece, haciendo especial énfasis en la web, sus aplicaciones y su evolución.</p> <p>Enumerar y caracterizar los diferentes tipos de acceso a Internet que están disponibles en la actualidad.</p> <p>Conocer los procedimientos para configurar una red desde la instalación del adaptador de red hasta la configuración de los equipos necesarios.</p> <p>Manifiestar destreza en los procesos para compartir recursos en Windows y en distribuciones Linux.</p> <p>Señalar las características básicas que debe reunir un sistema seguro en red, así como la naturaleza de las amenazas a la seguridad, el marco legislativo que la ampara, las posibilidades de efectuar actuaciones y conexiones seguras y cifradas y la configuración de las aplicaciones utilizadas para evitar fallos en la seguridad.</p>
<p>UNIDAD 10. PROGRAMACIÓN (Continuidad)</p>	<p>Comprender el término «algoritmo» y diseñarlo para la resolución de problemas concretos relacionados con situaciones reales de la vida cotidiana.</p> <p>Realizar una clasificación de los lenguajes de programación en términos de su nivel de abstracción, su propósito, su forma de ejecutarse, su forma de abordar la tarea a ejecutar, su interactividad, etc.</p> <p>Conocer y aplicar las fases de realización de un programa y utilizar los diagramas de flujo para representar el algoritmo de resolución del problema planteado.</p> <p>Conocer los conceptos básicos de operación con variables y constantes: declaración, asignación de valores, impresión de su contenido y utilización con controles.</p> <p>Manejar con soltura los operadores aritméticos en la realización de operaciones con variables o constantes.</p> <p>Comprender el mecanismo de creación de contadores y utilizarlos cuando sea preciso.</p> <p>Conocer el fundamento, disposición y función de las estructuras selectivas.</p>

	<p>Emplear con soltura los operadores relacionales y lógicos en la creación de condiciones que serán empleadas en las estructuras selectivas.</p> <p>Utilizar con competencia las estructuras iterativas, con todas sus variedades, estando al tanto de los elementos que las componen, su organización y la finalidad que se persigue.</p> <p>Escribir el código respetando las normas básicas de presentación y de anidación de estructuras.</p> <p>Estar familiarizado con el entorno de trabajo de Scratch, con los objetos y escenarios, así como con los bloques de instrucciones de que se dispone.</p> <p>Crear un juego sencillo utilizando Scratch, de forma que se acomode a los requisitos que se indiquen.</p>
<p>Procedimientos de Evaluación</p> <p>Instrumentos de Evaluación</p> <p>Metodología</p>	<p>Se proponen actividades semanales para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado. Dichas actividades son evaluadas y corregidas individualmente, haciendo llegar dicha corrección al alumnado.</p> <p>Se empleará recursos de la red como videos o lecturas de documentos.</p> <p>Toda la información estará alojada en el Aula Virtual del Centro, tal y como lo hemos estado haciendo durante el curso. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería que incorpora la plataforma.</p> <p>Para los alumnos que deben recuperar algún bloque, se ha planificado un repaso de las unidades donde se trabajen los contenidos no adquiridos.</p> <p>Si no se produce la vuelta presencial a clase, se propondrá al alumnado una prueba final que englobe todos los contenidos trabajados, tanto los que debe recuperar como los vistos en esta tercera evaluación.</p>

**-TIC 1º Bachillerato (Profesor Rubén)**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
De Continuidad	Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.
	Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación.
	Realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.



<p><b>Procedimientos de evaluación</b></p> <p><b>Instrumentos de evaluación</b></p> <p><b>Metodología</b></p>	<p>Se ha usado la plataforma Moodle del centro como método principal de comunicación con el alumno, ya que es un medio que se usaba con regularidad antes del confinamiento. También se ha usado como método de comunicación el correo corporativo del centro, de los que disponen de cuentas, tanto alumnos como profesores y cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros. Las explicaciones al alumno se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde la mencionada plataforma. La resolución de dudas se realiza a través de la mensajería que incorpora la plataforma.</p> <p>Se proponen actividades semanalmente para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado. Dichas actividades son evaluadas y corregidas, haciendo llegar dicha corrección al alumno a través de la plataforma Moodle.</p> <p>Se están realizando tareas calificadas de forma telemática, a través de pequeños proyectos de forma que se pueda llevar a cabo una evaluación cuantitativa de los diferentes resultados de aprendizaje por si acaso no se produjese una vuelta presencial a clase, en cuyo caso, se propondrá al alumno que no haya realizado dichas tareas, una prueba final que englobe todos los contenidos trabajados.</p>
---	---

- TIC 1 Bachillerato (Profesor José Antonio)

<b>CONTENIDOS</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<p>De recuperación de la 1ª Evaluación</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicar las bases históricas y el desarrollo de los dispositivos que han propiciado el desarrollo de las TIC.</li> <li>2. Investigar y extraer conclusiones acerca de alguno de los avances actuales que se están desarrollando gracias a la evolución de las TIC, así como sus aspectos positivos y negativos</li> <li>1. Conocer los distintos componentes que forman parte de un ordenador y dentro de ella los elementos de una placa base. Distinguir entre los distintos componentes tecnológicas, calidades, Diferenciar conectores y puertos.</li> <li>2. Conocer la existencia y funcionamiento de los distintos periféricos.</li> <li>1. Uso de los elementos básicos de Word/writer para la creación de documentos de texto: Fuentes, párrafos, estilos, columnas, tablas.</li> </ol>
<p>De recuperación de la 2ª Evaluación</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Uso de los elementos avanzados de Word/writer para la creación de documentos de texto: Vínculos, gráficos, capturas, exportación a PDF</li> <li>1. Uso de los elementos básicos de la aplicación Calc para la creación de hojas de cálculo: Introducción de datos, rangos, funciones simples, presentación y formato.</li> </ol>
<p>De continuidad</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Uso de los elementos avanzados de la aplicación Calc para la creación de hojas de cálculo: Funciones complejas, gráficos.</li> <li>1. Uso de los elementos básicos de la aplicación Gimp para la edición de imágenes digitales: parámetros relacionados con imágenes, tamaño, luminosidad, color, capas, máscaras, estilos.</li> </ol>

<b>Procedimientos de evaluación</b> <b>Instrumentos de evaluación</b> <b>Metodología</b>	<p>Se ha usado la plataforma Moodle del centro como método principal de comunicación con el alumno, ya que es un medio que se usaba con regularidad antes del confinamiento. También se ha usado como método de comunicación el correo electrónico.</p> <p>Las explicaciones y resoluciones de dudas se realizan a través de la mensajería que incorpora la plataforma.</p> <p>Se proponen dos actividades a la semana para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de la plataforma en el plazo indicado.</p>
--	--

**- TIC 1 Bachillerato (Profesor Daniel)**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Unidad 3. Hojas de cálculo (recuperación primer trimestre)	Hacer uso de los diversos procedimientos de introducción de datos en una hoja de cálculo.
	Conocer la nomenclatura básica de denominación de rangos y emplearla con competencia cuando se requiera así.
	Entender y usar con corrección el procedimiento de inserción de funciones y su aplicabilidad.
	Crear gráficos de diferentes tipos a partir de las tablas de datos.
Unidad 8. Edición digital GIMP (recuperación segundo trimestre)	Utilizar el programa de retoque fotográfico escogido, GIMP o Photoshop, para realizar las operaciones básicas en relación a tamaño de imagen, luminosidad y color.
	Mostrar competencia en el ámbito de retoque fotográfico, en lo relacionado con el trabajo con capas, máscaras, selecciones, composición fotográfica y aplicación de estilos y filtros.
	Conocer los diferentes tipos de contenidos multimedia, sus particularidades, la aportación con la que contribuyen al conjunto de la información y utilizarlos en diferentes aplicaciones, acudiendo a los que mejor se ajusten a los requerimientos globales de la tarea encomendada.
Unidad 7. Presentaciones digitales (recuperación segundo trimestre)	Conocer los recursos online para crear y visualizar presentaciones, evaluar sus similitudes y diferencias respecto a las aplicaciones de escritorio y valorar la aportación que ofrecen respecto a estas.

Blender (De continuidad)	Saber Instalar y configurar Blender
	Manejo de la interfaz de Blender
	Conocer búsquedas y atajos
	Tener un dominio en la navegación 3D
	Saber rotar, mover, escalar
Procedimientos de evaluación Instrumentos de evaluación Metodología	<p>Los alumnos que no hayan superado algún resultado de aprendizaje, deberán entregar unas tareas específicas durante el último trimestre para la superación de los mismos (recuperación)</p> <p>Se ha usado Classroom como método de comunicación con el alumno, es el medio que se usaba antes del confinamiento.</p> <p>Como método de comunicación se usará el correo corporativo del centro, cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros.</p> <p>Las explicaciones al alumno se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde Classroom. La resolución de dudas se realiza directamente a través del correo corporativo del docente.</p> <p>Se proponen actividades semanalmente para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de Classroom en el plazo indicado.</p>

- TIC 2º Bachillerato (Profesor Jorge)

<b>CONTENIDOS</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>
<b>De Recuperación</b> Primera Evaluación:	1. Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.

Bloque de Programación.	<p>2. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.</p> <p>3. Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.</p>
<p><b>De Recuperación</b> Segunda Evaluación: Bloque de Publicación y Difusión de Contenidos Web.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>3. Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.</p>
<p><b>De Continuidad</b> Bloque de Seguridad Informática</p>	<p>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.</p> <p>2. Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal. (este criterio aparece como C.6 en el Bloque 1 del r.d. 1105/2014).</p> <p>3. Describir los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad.</p>
<p><b>Procedimientos de evaluación</b> <b>Instrumentos de evaluación</b> <b>Metodología</b></p>	<p>La metodología, procedimientos e instrumentos de evaluación durante el periodo de confinamiento se han articulado en torno al aula virtual del curso en plataforma Moodle de los ciclos formativos del centro. Es un medio habitual de comunicación con el alumnado durante todo el curso que cuenta con los recursos y posibilidades necesarios para aplicar una metodología de garantía en el proceso enseñanza – aprendizaje.</p> <p><b>Exposición de contenidos digitales:</b> A los recursos digitales que ya se habían diseñado se le han añadido video-explicaciones específicas creadas por el profesor y enlaces a nuevos recursos complementarios.</p> <p><b>Atención al alumnado:</b> Se ha creado de foros de consulta específicos para que el alumnado pueda poner en común las dudas o consultas sobre los contenidos que se desarrollan. También se realiza una atención personalizada del alumno a través de mensajería, de correo electrónico y de videoconferencia en caso necesario.</p> <p><b>Instrumentos y procedimientos de evaluación:</b> Semanalmente se le insta al alumno que lo requiere a que realice actividades de recuperación basadas en contenidos ya vistos en el curso y se le suministran recursos y proponen actividades relacionadas con los contenidos de continuidad.</p>

	El seguimiento de los recursos y la elaboración y entrega de las actividades propuestas de forma individual al alumnado en los plazos y formas establecidos a través del aula virtual conforman los instrumentos de evaluación para este periodo.
--	---

- TIC 2º Bachillerato (Profesor Daniel)

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Programación HTML y CSS) (recuperación primer trimestre)	Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.
	Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.
	Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.
	Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.
Programación en JS (recuperación segundo trimestre)	Uso de la plataforma Khan Academy
	Comprender la sintaxis y semántica
	Resolución de distintos tipos de problemas
Khan Academy (de continuidad)	Entender el uso de variables
	Usar y conocer los bloques de control básicos
	Uso correcto de funciones
Procedimientos de evaluación Instrumentos de evaluación Metodología	Los alumnos que no hayan superado algún resultado de aprendizaje, deberán entregar unas tareas específicas durante el último trimestre para la superación de los mismos (recuperación)  Se ha usado Classroom como método de comunicación con el alumno, es el medio que se usaba antes del confinamiento.

	<p>Como método de comunicación se usará el correo corporativo del centro, cuyas direcciones son conocidas por todos los miembros.</p> <p>Las explicaciones al alumno se realizan a través de documentos y videos desarrollados específicamente para el seguimiento de algunos contenidos, accesibles desde Classroom. La resolución de dudas se realiza directamente a través del correo corporativo del docente.</p> <p>Se proponen actividades semanalmente para poner en práctica los contenidos desarrollados en cada unidad, que el alumno debe entregar a través de Classroom en el plazo indicado.</p>
--	---

### 3.- Calificaciones

#### 3.1.- Secundaria (ESO y Bachillerato)

El alumno parte de una calificación inicial según lo obtenido en la 1ª y 2ª evaluación. Para ello, el Departamento de Informática ha acordado un reparto del 50% en el cálculo de esa calificación a cada evaluación, teniendo siempre en cuenta la importancia de los contenidos abordados y del beneficio del alumnado. A partir de esta calificación:

- El alumno que tenga con ello una calificación de 5 o superior, dedicará este tercer trimestre a la mejora de la calificación según una evaluación diagnóstica e individualizada para cada uno y sin establecer por parte de los Departamentos ningún límite en la puntuación de la calificación. En todo caso, el alumno nunca podrá empeorar la calificación de partida inicial.
- El alumno que tenga una calificación inferior a 5, dedicará este tercer trimestre a la recuperación de los contenidos no superados en la 1ª y 2ª evaluación. Todo alumno que realice positivamente las tareas encomendadas, garantizará la consecución de los objetivos perseguidos y, por tanto, superará la materia con una calificación mínima de 5.

### 3.1.- Formación Profesional

El alumno parte de una calificación inicial según lo obtenido en la 1ª y 2ª evaluación. Para ello, el Departamento de Informática ha acordado un reparto del porcentaje en el cálculo de esa calificación a cada evaluación, teniendo siempre en cuenta la importancia de los contenidos abordados y del beneficio del alumnado. El reparto del porcentaje en cada módulo es el siguiente:

#### 1º CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web

Módulo	Primera Evaluación	Segunda Evaluación
Programación	50%	50%
Bases de datos	50%	50%
Lenguajes de marca	50%	50%
Entornos de desarrollo	50%	50%
Sistemas informáticos	50%	50%

#### 2º CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web

Módulo	Primera Evaluación	Segunda Evaluación
Desarrollo Web en Entorno Servidor	50%	50%
Desarrollo Web en Entorno Cliente	50%	50%
Diseño de Interfaces Web	50%	50%
Despliegue de Aplicaciones Web	50%	50%
Horas de libre configuración	50%	50%

### 1º CFGM Sistemas Microinformáticos y Redes

Módulo	Primera Evaluación	Segunda Evaluación
Montaje y Mantenimiento de Equipos	50%	50%
Aplicaciones Ofimáticas	50%	50%
Sistemas Operativos Monopuesto	50%	50%
Redes de Área Local	50%	50%

### 2º CFGM Sistemas Microinformáticos y Redes

Módulo	Primera Evaluación	Segunda Evaluación
Aplicaciones Web	50%	50%
Seguridad Informática	50%	50%
Sistemas operativos en red	50%	50%
Servicios en Red	50%	50%
Horas de libre configuración	50%	50%

A partir de esta calificación:

- El alumnado que tenga con ello una calificación de 5 o superior, realizará las actividades de enseñanza-aprendizaje de los resultados de aprendizaje del tercer trimestre y cuya evaluación servirá para la mejora de la calificación, que se realizará en función de su calificación en



los resultados de aprendizaje trabajados y sin establecer ningún límite en la puntuación de la calificación. En todo caso, el alumnado nunca podrá empeorar la calificación de partida inicial.

- El alumnado que tenga una calificación inferior a 5, realizará las actividades de enseñanza-aprendizaje de los resultados de aprendizaje del tercer trimestre y dedicará el periodo de recuperación de junio a conseguir los resultados de aprendizaje no superados en la 1ª y 2ª evaluación. Todo alumnado que realice positivamente las actividades de enseñanza-aprendizaje encomendadas, garantizará la consecución de los objetivos perseguidos y, por tanto, superará la materia con una calificación mínima de 5.

#### **4.- Tareas:**

a. Actividades de refuerzo y/o recuperación: dirigidas especialmente al alumnado que hubiera presentado dificultades de aprendizaje durante los dos primeros trimestres del curso o al que no pueda o tenga dificultades para desarrollar la actividad a distancia o por internet. Se concretará en un conjunto de actividades relevantes para la consecución de los objetivos y competencias clave, si procede, de cada curso en las diferentes enseñanzas. Se intensificará el uso de los instrumentos y herramientas que faciliten el acceso al aprendizaje y estimulen la motivación.

b. Actividades de continuidad. Implican el desarrollo de contenidos y competencias, en su caso, del presente curso, que estaban previstas llevar a cabo durante el tercer trimestre conforme a la programación didáctica. Estas actividades serán especialmente consideradas si el alumnado está siguiendo con regularidad la actividad docente no presencial, y en los niveles de finalización de las etapas, así como en las enseñanzas postobligatorias.

- Las actividades lectivas del último trimestre se centrarán en los aprendizajes y competencias imprescindibles que deberían desarrollar los estudiantes, renunciando a un cumplimiento exhaustivo de los propósitos iniciales, flexibilizando sus planes de trabajo y cuidando de no penalizar o perjudicar el bienestar de su alumnado ni sobrecargarlo de tareas excesivas.

- Cada profesor de la materia será el encargado de enviar puntualmente a sus alumnos las tareas a realizar, así como a indicarles el progreso de las mismas. Por su parte, la Jefatura de Departamento enviará a la Jefatura de Estudios las tareas encomendadas quincenalmente por todos los profesores, dejándose así constancia de las mismas.

## **5.- Difusión**

Este anexo a la programación se difundirá a través de la página WEB del Centro, dándose a conocer de tal circunstancia en el Tablón de Anuncios de SÉNECA.