

EXTRACTO PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Computación y robótica

CURSO 2024/2025

IES ALBENZAIDE (LUQUE)



SUMARIO

4.5.-CONCRECIÓN CURRICULAR: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

4.5.1.- 1º ESO- CONCRECIÓN CURRICULAR: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

4.5.2.- 3º ESO- CONCRECIÓN CURRICULAR: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

7. LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, EN CONSONANCIA CON LAS ORIENTACIONES METODOLÓGICAS ESTABLECIDAS.

7.4.-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

7.5.-CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN EN TECNOLOGÍA

7.6.-EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON NECESIDAD ESPECÍFICA DE APOYO EDUCATIVO.

7.7.-RECUPERACIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN NO SUPERADOS

7.8.- EVALUACIÓN Y SISTEMA DE RECUPERACIÓN PARA AQUELLOS ALUMNOS CON LA MATERIA DE TECNOLOGÍA SUSPENSA DE OTROS CURSOS.

4.5.-CONCRECIÓN CURRICULAR: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

4.5.1.- 1º ESO.- CONCRECIÓN CURRICULAR: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

1º ESO Computación y robótica		
Competencia específica	Criterio de evaluación	Saber básico
<p>1. Comprender el impacto que la computación y la robótica tienen en nuestra sociedad y desarrollar el pensamiento computacional para realizar proyectos de construcción de sistemas digitales de forma sostenible.</p> <p>CL3, STEM2, STEM3, CD1, CD4, CPSAA1, CC4 y CE1.</p>	<p>1.1. Comprender el funcionamiento global de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.</p>	<p>CYR.1.C.1. Definición de robot. CYR.1.B.1. Definición y componentes IoT. CYR.1.B.2. Funcionamiento de IoT. CYR.1.B.3. Tipos de Comunicaciones de dispositivos IoT.</p>
	<p>1.2. Reconocer el papel de la robótica en nuestra sociedad, indicando el marco elemental de trabajo de los mismos.</p>	<p>CYR.1.C.2. Leyes de la robótica.</p>
	<p>1.3. Entender la estructura básica de un programa informático.</p>	<p>CYR.1.A.1. Introducción a los lenguajes de programación visuales. Tipos. CYR.1.A.3. Secuencia básica de instrucciones. Concepto de algoritmo. CYR.1.A.4. Reconocimiento de tareas repetitivas y condicionales.</p>
	<p>1.4. los principios básicos de ingeniería Comprender en los que se basan los robots.</p>	<p>CYR.1.C.3. Aproximación a los componentes de un robot: sensores, efectores y actuadores. CYR.1.C.4. Mecanismos de locomoción y manipulación. CYR.1.C.5. Introducción a la programación de robots.</p>

<p>2. Producir programas informáticos, colaborando en un equipo de trabajo y creando aplicaciones sencillas, mediante lenguaje de bloques, utilizando las principales estructuras de un lenguaje de programación para solventar un problema determinado o exhibir un comportamiento deseado.</p> <p>STEM1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA3, CE3, CCEC3.</p>	<p>2.1. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles, desarrollando un programa informático y generalizando las soluciones, tanto de forma individual como trabajando en equipo, colaborando y comunicándose de forma adecuada.</p>	<p>CYR.1.A.1. Introducción a los lenguajes de programación visuales. Tipos. CYR.1.A.2. Introducción a los Lenguajes de bloques. CYR.1.A.3. Secuencia básica de instrucciones. Concepto de algoritmo. CYR.1.A.4. Reconocimiento de tareas repetitivas y condicionales. CYR.1.A.5. Determinación de los elementos para la interacción con el usuario.</p>
	<p>2.3. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil, particularizando las soluciones.</p>	<p>CYR.1.D.1. Introducción a los IDEs de lenguajes de bloques para móviles. CYR.1.D.2. Introducción a la programación orientada a eventos. CYR.1.D.4. Generadores de eventos: los sensores. CYR.1.D.5. Introducción a las E/S: captura de eventos y su respuesta. CYR.1.B.4. Aplicaciones de IoT.</p>
<p>3. Diseñar y construir sistemas de computación físicos o robóticos sencillos, aplicando los conocimientos necesarios para desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados.</p> <p>STEM2, STEM3, STEM5, CD3, CD4, CD5, CC3, CE3.</p>	<p>3.1. Ser capaz de construir un sistema de computación o robótico, promoviendo la interacción con el mundo físico en el contexto de un problema del mundo real, de forma sostenible.</p>	<p>CYR.1.F.1. Introducción a los sistemas de computación. CYR.1.F.2. Concepto de microcontroladores. CYR.1.F.3. Introducción al Hardware y Software. CYR.1.F.4. Introducción a la seguridad eléctrica.</p>
<p>4. Recopilar, almacenar y procesar datos, identificando patrones y descubriendo conexiones para resolver problemas mediante la Inteligencia Artificial entendiendo cómo nos ayuda a mejorar nuestra comprensión del mundo.</p> <p>STEM5, CD1, CD4, CPSAA5, CC3.</p>	<p>4.1. Conocer la naturaleza de los distintos tipos de datos generados hoy en día, siendo capaces de analizarlos, visualizarlos y compararlos, empleando a su vez un espíritu crítico y científico.</p>	<p>CYR.1.G.1. Introducción al Big data. CYR.1.G.2. Visualización, transporte y almacenaje de datos generados. CYR.1.G.3. Entrada y Salida de datos. CYR.1.G.4. Introducción a los metadatos.</p>
	<p>4.2. Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las técnicas de aprendizaje automático, con objeto de aplicarlos para la resolución de situaciones mediante la Inteligencia Artificial de forma ética y responsable.</p>	<p>CYR.1.H.1. Definición de la Inteligencia Artificial. CYR.1.H.2. Introducción a la ética y responsabilidad social en el uso de IA. CYR.1.H.3. Agentes inteligentes simples. CYR.1.H.4. Aprendizaje automático. CYR.1.H.5. Tipos de aprendizaje.</p>

<p>5. Utilizar y crear aplicaciones informáticas y web sencillas, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad.</p> <p>STEM1, STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CE3.</p>	<p>5.1 Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.</p>	<p>CYR.3.E.1. Introducción a las páginas web. CYR.3.E.2. Introducción a los servidores web.</p>
	<p>5.2. Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.</p>	<p>CYR.3.E.3. Tipos de lenguajes para la edición de páginas web. CYR.3.E.4. Introducción a la animación web.</p>
<p>6. Conocer y aplicar los principios de la ciberseguridad, adoptando hábitos y conductas de seguridad, para permitir la protección del individuo en su interacción en la red.</p> <p>STEM1, STEM3, CD1, CD4, CD5, CPSAA3, CC3, CCEC4.</p>	<p>6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.</p>	<p>CYR.1.I.2. Exposición de los usuarios.</p>
	<p>6.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios básicos de seguridad y uso responsable.</p>	<p>CYR.1.I.4. Interacción básica de plataformas virtuales.</p>
	<p>6.3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.</p>	<p>CYR.1.I.5. Introducción al concepto de propiedad intelectual.</p>
	<p>6.4. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.</p>	<p>CYR.1.I.1. Seguridad activa y pasiva. CYR.1.I.3. Peligros en Internet.</p>

4.5.2.- 3º ESO. CONCRECIÓN CURRICULAR: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICO

3º ESO Computación y robótica		
Competencia específica	Criterio de evaluación	Saber básico
<p>1. Comprender el impacto que la computación y la robótica tienen en nuestra sociedad y desarrollar el pensamiento computacional para realizar proyectos de construcción de sistemas digitales de forma sostenible.</p> <p>CL3, STEM2, STEM3, CD1, CD4 , CPSAA1, CC4 y CE1.</p>	<p>1.1. Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.</p>	<p>CYR.3.B.1. Aplicaciones de los sensores IoT. CYR.3.B.2. Conexión de dispositivo a la nube. CYR.3.B.3. Características básicas de los protocolos de comunicación: Zigbee, Bluetooth (BLE), Z-Wave, etc. CYR.3.B.4. Aplicaciones móviles IoT. CYR.3.C.1. Concepto de grado de libertad.</p>
	<p>1.2. Reconocer los conceptos básicos de la robótica, así como las configuraciones morfológicas más comunes.</p>	<p>CYR.3.C.1. Concepto de grado de libertad. CYR.3.C.2. Tipología de las articulaciones. CYR.3.C.3. Configuraciones morfológicas y parámetros característicos de los robots industriales. CYR.3.C.4. Análisis de los AGV (Automated Guided Vehicles). CYR.3.C.5. Programación con lenguaje de texto de microprocesadores.</p>
	<p>1.3. Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.</p>	<p>CYR.3.A.1. Conexión de los lenguajes de programación visuales con los lenguajes de programación textuales. CYR.3.A.2. Generación de programas con especificaciones básicas en lenguajes de bloques. CYR.3.A.3. Secuencia de instrucciones. Implementación de algoritmos. CYR.3.A.4. Bucles y condicionales anidadas básicas. CYR.3.A.5. Entornos de interacción con el usuario.</p>
	<p>1.4. Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.</p>	<p>CYR.3.C.1. Concepto de grado de libertad. CYR.3.C.2. Tipología de las articulaciones. CYR.3.C.3. Configuraciones morfológicas y parámetros característicos de los robots industriales. CYR.3.C.4. Análisis de los AGV (Automated Guided Vehicles). CYR.3.C.5. Programación con lenguaje de texto de microprocesadores.</p>

<p>2. Producir programas informáticos, colaborando en un equipo de trabajo y creando aplicaciones sencillas, mediante lenguaje de bloques, utilizando las principales estructuras de un lenguaje de programación para solventar un problema determinado o exhibir un comportamiento deseado.</p> <p>STEM1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA3, CE3, CCEC3.</p>	<p>2.1. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles, desarrollando un programa informático y generalizando las soluciones, tanto de forma individual como trabajando en equipo, colaborando y comunicándose de forma adecuada.</p>	<p>CYR.3.A.1. Conexión de los lenguajes de programación visuales con los lenguajes de programación textuales. CYR.3.A.2. Generación de programas con especificaciones básicas en lenguajes de bloques. CYR.3.A.3. Secuencia de instrucciones. Algoritmos. CYR.3.A.4. Bucles y condicionales anidadas básicas. CYR.3.A.5. Entornos de interacción con el usuario.</p>
	<p>2.2. Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.</p>	<p>CYR.3.A.3. Secuencia de instrucciones. Algoritmos. CYR.3.A.4. Bucles y condicionales anidadas básicas. CYR.3.D.1. Uso básico de IDEs de lenguajes de bloques para móviles. CYR.3.D.2. Programación orientada a eventos. CYR.3.D.3. Definición de eventos.</p>
	<p>2.3. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil y generalizando las soluciones.</p>	<p>CYR.3.B.4. Aplicaciones móviles IoT. CYR.3.D.1. Uso básico de IDEs de lenguajes de bloques para móviles. CYR.3.D.2. Programación orientada a eventos. CYR.3.D.4. Generadores de eventos: los sensores. CYR.3.D.5. E/S: captura de eventos y su respuesta.</p>
<p>3. Diseñar y construir sistemas de computación físicos o robóticos sencillos, aplicando los conocimientos necesarios para desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados.</p> <p>STEM2, STEM3, STEM5, CD3, CD4, CD5, CC3, CE3.</p>	<p>3.1. Ser capaz de construir un sistema de computación o robótico, promoviendo la interacción con el mundo físico en el contexto de un problema del mundo real, de forma sostenible.</p>	<p>CYR.3.F.1. Sistemas de computación: aplicaciones. CYR.3.F.2. Microcontroladores: tipología. CYR.3.F.3. Hardware: clasificación de los componentes y Software: ciclo de vida. CYR.3.F.4. Seguridad eléctrica: cortafuegos o firewall de hardware, y módulos de seguridad de hardware (HSM).</p>
<p>4. Recopilar, almacenar y procesar datos, identificando patrones y descubriendo conexiones para resolver problemas mediante la Inteligencia Artificial entendiendo cómo nos ayuda a mejorar nuestra comprensión del mundo.</p> <p>STEM5, CD1, CD4, CPSAA5, CC3.</p>	<p>4.1. Conocer la naturaleza de los distintos tipos de metadatos generados hoy en día, siendo capaces de entender su ciclo de vida, empleando a su vez un espíritu crítico y científico.</p>	<p>CYR.3.G.1. Clasificación de los metadatos. CYR.3.G.2. Uso de Metadatos. CYR.3.G.3. Almacenamiento de Metadatos.</p>
	<p>4.2. Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las técnicas de aprendizaje automático, con objeto de aplicarlos para la resolución de situaciones mediante la Inteligencia Artificial</p>	<p>CYR.3.H.1. Situación actual de la Inteligencia Artificial. CYR.3.H.2. Ética y responsabilidad social e n e l u s o d e l A: análisis y consecuencias del mal uso. CYR.3.H.3. Agentes inteligentes simples: funcionamiento. CYR.3.H.4. Aprendizaje automático: casos prácticos. CYR.3.H.5. Aprendizaje por refuerzo: aplicaciones.</p>

	4.3 Comprender los principios de funcionamiento del Data Scraping.	CYR.3.G.4. Data scraping
5. Utilizar y crear aplicaciones informáticas y web sencillas, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad. STEM1, STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CE3.	5.1 Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma <u>segura, responsable y respetuosa</u> .	CYR.3.E.1. Análisis de la estructura de las páginas web. CYR.3.E.2. Servidores web: tipología.
	5.2. Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.	CYR.3.E.3. Formatos de animación web. CYR.3.E.4. Herramientas de animación web.
6. Conocer y aplicar los principios de la ciberseguridad, adoptando hábitos y conductas de seguridad, para permitir la protección del individuo en su interacción en la red. STEM1, STEM3, CD1, CD4, CD5, CPSAA3, CC3, CCEC4.	6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección activa del individuo en su interacción en la red.	CYR.3.I.1. Ciberseguridad: tipologías. CYR.3.I.2. Ciberseguridad: necesidad y concienciación. CYR.3.I.3. Tipos de Malware y antimalware: protección.
	6.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios de seguridad y uso responsable.	CYR.3.I.4. Interacción de plataformas virtuales: soluciones.
	6.3. Reconocer y comprender la propiedad intelectual de los materiales alojados en la Internet.	CYR.3.I.5. Ley de propiedad intelectual.
	6.4. Conocer las estrategias de ciberseguridad que garantizan protección a los usuarios de Internet.	CYR.3.I.1. Ciberseguridad: tipologías. CYR.3.I.2. Ciberseguridad: necesidad y concienciación.

7. LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, EN CONSONANCIA CON LAS ORIENTACIONES METODOLÓGICAS ESTABLECIDAS

7.4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

La **Orden de 30 de mayo de 2023**, sección 1ª, artículo 11, Procedimientos e instrumentos de evaluación determina lo que sigue:

- 1. Los criterios de evaluación han de ser medibles, por lo que se han de establecer mecanismos objetivos de observación de las acciones que describen.*
- 2. Los mecanismos que garanticen la objetividad de la evaluación deberán ser concretados en las programaciones didácticas y ajustados de acuerdo con la evaluación inicial del alumnado y de su contexto.*
- 5. Los criterios de evaluación contribuyen, en la misma medida, al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar su grado de desarrollo.”*

En todos los cursos los criterios de calificación estarán basados en la superación de los criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas, y estarán recogidos en las programaciones didácticas.

Siguiendo las pautas establecidas en el punto del PE.-PERFIL CCCC Y DE SALIDA, el departamento establece que cada competencia tendrá la consideración de aprobada una vez que el alumno/a haya alcanzado de media un 5 entre todos los descriptores asociados a ella. A su vez, se alcanzará el nivel competencial y/o de salida toda vez que al hacer las medias de las notas extraídas de las competencias, se obtenga un 5 de media o superior. Es decir:

- Siguiendo la normativa actual todos los criterios de evaluación tendrán el mismo peso.

Por otra parte, la materia tendrá la consideración de aprobada una vez que se den los siguientes requisitos:

- Cada competencia tendrá la consideración de aprobada si, al hacer la media de las calificaciones de sus descriptores, obtiene una media de 5 o superior

- Por último, la materia se considerará aprobada una vez que se realice la media de todas las notas de las competencias y esta calificación sea 5 o mayor que 5.

El redondeo en la calificación se hará de la siguiente forma:

- Si el decimal está comprendido entre el 0 al 4, se redondeará hacia el número anterior.
- Si el decimal está comprendido entre el 5 al 9, se redondeará hacia el número posterior.

El departamento acuerda *ponderar por igual todos los criterios* tomando como referencia lo establecido Orden de 30 de mayo de 2023, sección 1ª, artículo 11

Los docentes evaluarán tanto el grado de *desarrollo de las competencias del alumnado* como su propia *práctica docente*, para lo que concretarán los oportunos procedimientos en la programación didáctica.”

PUNTUALIZACIONES:

-En caso de que en un periodo de tiempo y/o trimestre no se trabajen todos los criterios de evaluación, el departamento acuerda ponderar por igual entre los tratados el valor de los criterios no trabajados.

-Se hará media aritmética de las calificaciones obtenidas en las evidencias del mismo criterio de evaluación (independientemente del instrumento que se haya utilizado, prueba escrita, exposición, trabajo de clase...).

7.5.-CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN EN COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA

- Si el alumno no realiza, por ausencia justificada, una prueba u otra actividad planificada, tendrá derecho a su realización en los días posteriores que el profesor determinará, dentro de la misma evaluación. 10
- La **nota final de cada trimestre** se obtendrá realizando las medias de las calificaciones de las competencias específicas que se hayan evaluado en ese trimestre.
- La no realización, por ausencia injustificada, de una prueba u otra actividad planificada, supondrá una calificación de 0 en la misma.
- La **nota de la evaluación ordinaria** se calculará haciendo la media ponderada de todas las calificaciones de las competencias específica trabajadas en las situaciones de aprendizaje propuestas durante todo el curso. Si dicha nota es superior o igual a 5 el alumno estará aprobado.
- Para comprobar el **grado de adquisición de las competencias específicas** y el logro de los objetivos de etapa, nos basaremos en los criterios de evaluación asociados a cada una de las competencias específicas de la materia.

- La **calificación** de cada una de las competencias específicas se realizará a través de las distintas **situaciones de aprendizaje** que se irán realizando a lo largo del curso junto a los instrumentos de evaluación citados en el apartado anterior.
- Si un alumno/a obtiene una media de 9-10 en la materia en la etapa, el departamento acuerda otorgar mención de honor siguiendo el punto del Proyecto Educativo “menciones de honor”.

7.6.-EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON NECESIDAD ESPECÍFICA DE APOYO EDUCATIVO.

1. En la evaluación del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo que cursa las enseñanzas correspondientes a la ESO con adaptaciones curriculares, trabajaremos conjuntamente con el Departamento de Orientación. Los criterios de evaluación establecidos en dichas adaptaciones curriculares son el referente para valorar el grado de adquisición de las competencias básicas.

2. En la evaluación del alumnado que se incorpore tardíamente al sistema educativo y que, por presentar graves carencias en la lengua española, reciba una atención específica en este ámbito, se tendrán en cuenta los informes sobre competencias lingüísticas que, a tales efectos, elabore el profesorado responsable de dicha atención.

7.7.-RECUPERACIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN NO SUPERADOS

Se realizarán recuperaciones a lo largo del curso para los alumnos que tengan criterios de evaluación no superados que se trabajen de manera única durante el curso. Por otro lado, se entenderá que un criterio no superado en una evaluación lo estará cuando el alumno/a lo haya superado en evaluaciones consiguientes, fomentando así la evaluación continua del alumnado.

7.8.- EVALUACIÓN Y SISTEMA DE RECUPERACIÓN PARA AQUELLOS ALUMNOS CON LA MATERIA DE COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA SUSPENSA DE OTROS CURSOS.

ORDEN 30 de mayo de 2023, sección 4ª, artículo 18. Promoción del alumnado.

*“1. Según lo establecido en el artículo 14 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo, promocionarán quienes hayan superado **todas** las materias cursadas o tengan **evaluación negativa en una o dos materias**, o cuando el equipo docente considere que las materias que,*

en su caso, pudieran no haber superado, no les impidan seguir con éxito el curso siguiente, se estime que tienen expectativas favorables de recuperación y que dicha promoción beneficiará su evolución académica.

*2. Quienes promocionen sin haber superado todas las materias seguirán un **programa de refuerzo** del aprendizaje que se será elaborar de manera individual para cada una de las materias no superadas, o se será integrar en un único programa, si el equipo docente lo considera necesario y así se recoge en el Proyecto educativo del centro. El equipo docente revisará periódicamente la aplicación personalizada de las medidas propuestas en los mismos, al menos, al finalizar cada trimestre escolar y en todo caso, al finalizar el curso. En caso de que se determine un único programa de refuerzo del aprendizaje para varias materias, estas han de ser detalladas en el mismo.*

3. Estos programas deberán contener los elementos curriculares necesarios para que puedan ser evaluables. La superación o no de los programas será tomada en cuenta a los efectos de promoción y titulación.

4. Será responsable del seguimiento y evaluación de este programa el profesorado de la materia que le dé continuidad en el curso siguiente. Si no la hubiese, será responsabilidad de la persona titular del departamento o persona en quien delegue, preferentemente, un miembro del equipo docente que pertenezca al departamento de coordinación didáctica propio de la materia. En caso de que se decida que el alumnado tenga un único programa de refuerzo del aprendizaje, su seguimiento será responsabilidad de la persona que ejerza la tutoría o de un miembro del departamento de orientación cuando el alumnado se encuentre en un programa de diversificación curricular, de acuerdo con lo que se disponga en el Proyecto educativo del centro.

5. El alumnado con materias pendientes del curso anterior será matricularse de dichas materias, realizar los programas de refuerzo del aprendizaje a las que se refiere el apartado 4 y superar la evaluación correspondiente. Una vez superada dicha evaluación, los resultados obtenidos se extenderán en la correspondiente acta de evaluación, en el expediente y en el historial académico del alumno o alumna.

Si al finalizar el correspondiente curso escolar, el alumno o alumna tuviera alguna materia o ámbito pendiente, el profesor responsable de la misma elaborará un informe

en el que se detallarán, al menos, las competencias específicas y los criterios de evaluación no superados. Este informe será entregado a los padres, madres o tutores, tutoras legales al finalizar el curso o al alumnado si este es mayor de edad, sirviendo de referente para el programa de refuerzo del curso posterior o del mismo, en caso de repetición.

PROGRAMA DEL REFUERZO DEL APRENDIZAJE

Aquellos alumnos que han promocionado con esta materia suspensa, deben seguir un programa de refuerzo del aprendizaje (PRA). En este programa contemplamos los criterios de evaluación que coinciden con los del curso al que pertenece la materia no superada, además de las actividades y estrategias del programa.

El departamento acuerda:

- 1.-Es el profesor actual el que los evalúa (*Será responsable del seguimiento de este programa el profesorado de la materia que le dé continuidad en el curso siguiente. Si no la hubiese, será responsabilidad de la persona titular del departamento o persona en quien delegue*).
- 2.- Para los alumnos con la asignatura de Computación y Robótica suspensa de otros cursos, el profesor que les imparte la materia les diseñará un PRA que será revisado periódicamente.. *El alumnado con materias pendientes deberá realizar los programas de refuerzo a los que se refiere el apartado 5 y superar la evaluación correspondiente*. En caso de que algún alumno/a no supere este programa, será calificado de forma negativa en la mencionada materia.
- 3.-Para l@s alumn@s repetidores se les ha diseñado un PRA.
- 4.-En lo concerniente a la atención a la diversidad en el programa, se decide que el método de trabajo que se va a seguir con los alumnos de ACIS, consistirá en la elaboración de un cuaderno de actividades adaptado a las características y niveles propios de estos alumnos. Todo ello en colaboración con el Departamento de Orientación.