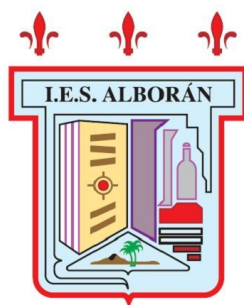


**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

# **INFORMÁTICA**

**CURSO: 2015/16**



## 1. INTRODUCCIÓN

Durante las últimas décadas, se viene produciendo en la sociedad un profundo proceso de transformación caracterizado por la presencia de las tecnologías de la información y de la comunicación en la vida cotidiana.

Estas tecnologías abarcan todo tipo de medios electrónicos que crean, almacenan, procesan y transmiten información en tiempo y cantidad hace unos años insospechados y que, además de expandir las posibilidades de comunicación, generan una nueva cultura y permiten el desarrollo de nuevas destrezas y formas de construcción del conocimiento que están en constante evolución en cuanto a técnicas y medios a su alcance se refiere.

La necesidad de educar en el uso de las tecnologías de la información durante la educación obligatoria incluye una doble vertiente. Por una parte, se trata de que los jóvenes adquieran los conocimientos básicos sobre las herramientas que facilitan su interacción con el entorno, así como los límites morales y legales que implica su utilización, y, por otra parte, que sean capaces de integrar los aprendizajes tecnológicos con los aprendizajes adquiridos en otras áreas del currículo, dándoles coherencia y mejorando la calidad de los mismos.

La informática puede ser entendida como el uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación en cualquiera de las formas en que éstas se nos presentan.

En este sentido, preparar a los alumnos para desenvolverse en un marco cambiante va más allá de una simple alfabetización digital centrada en el manejo de herramientas que previsiblemente quedarán obsoletas en corto plazo, haciendo imprescindible propiciar la adquisición de un conjunto imbricado de conocimientos, destrezas y aptitudes, que permitan al sujeto utilizar las citadas tecnologías para continuar su aprendizaje a lo largo de la vida, adaptándose a las demandas de un mundo en permanente cambio.

En este contexto, complementando la utilización instrumental de las aplicaciones informáticas en las diferentes materias curriculares, se ha considerado necesario que el alumnado de Educación secundaria obligatoria disponga en los tres primeros cursos de un tronco común de contenidos específicos dentro de la materia de Tecnologías, que le permitan adquirir las competencias básicas y le aporten una visión global del estado actual, y la evolución previsible de estas tecnologías, mientras que en cuarto curso, aquéllos que lo deseen, puedan cursar con carácter opcional una materia concreta que venga a complementar los conocimientos técnicos adquiridos previamente.

## 2. OBJETIVOS GENERALES

La enseñanza de la Informática en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Utilizar los servicios telemáticos adecuados para responder a necesidades relacionadas, entre otros aspectos, con la formación, el ocio, la inserción laboral, la administración, la salud o el comercio, valorando en qué medida cubren dichas necesidades y si lo hacen de forma apropiada.

2. Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones, valorando la importancia del respeto de la propiedad intelectual y la conveniencia de recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización.

3. Conocer y utilizar las herramientas para integrarse en redes sociales, aportando sus competencias al crecimiento de las mismas y adoptando las actitudes de respeto, participación, esfuerzo y colaboración que posibiliten la creación de producciones colectivas.

4. Utilizar periféricos para capturar y digitalizar imágenes, textos y sonidos y manejar las funcionalidades principales de los programas de tratamiento digital de la imagen fija, el sonido y la imagen en movimiento y su integración para crear pequeñas producciones multimedia con finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa.

5. Integrar la información textual, numérica y gráfica para construir y expresar unidades complejas de conocimiento en forma de presentaciones electrónicas, aplicándolas en modo local, para apoyar un discurso, o en modo remoto, como síntesis o guión que facilite la difusión de unidades de conocimiento elaboradas.

6. Integrar la información textual, numérica y gráfica obtenida de cualquier fuente para elaborar contenidos propios y publicarlos en la Web, utilizando medios que posibiliten la interacción (formularios, encuestas, bitácoras, etc.) y formatos que faciliten la inclusión de elementos multimedia decidiendo la forma en la que se ponen a disposición del resto de usuarios.

7. Conocer y valorar el sentido y la repercusión social de las diversas alternativas existentes para compartir los contenidos publicados en la web y aplicarlos cuando se difundan las producciones propias.

8. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet.

9. Valorar las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación y las repercusiones que supone su uso.

### **3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

Esta materia contribuye de manera plena a la adquisición de la competencia referida a **Tratamiento de la información y competencia digital**, imprescindible para desenvolverse en un mundo que cambia, y nos cambia, empujado por el constante flujo de información generado y transmitido mediante unas tecnologías de la información cada vez más potentes y omnipresentes.

¿De qué forma se logran cada una de las competencias básicas desde esta materia?

- **COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y DIGITAL**  
Esta competencia se adquiere en esta materia mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente en lo que se refiere a la localización, procesamiento, elaboración, almacenamiento y presentación de la información.
- **COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO**  
Esta competencia se adquiere mediante el conocimiento y la comprensión de objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos, y a través del desarrollo de destrezas y habilidades técnicas para manipular objetos. Ese conocimiento de los objetos y del proceso en que se inserta su fabricación le permitirá al alumno actuar para lograr un entorno más saludable y para consumir más racionalmente.
- **COMPETENCIA EN LA AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL**  
Esta competencia se adquiere por la puesta en práctica de la metodología intrínseca de esta materia para abordar los problemas tecnológicos: planteamiento del problema, planificación del proyecto, ejecución, evaluación, propuestas de mejora... De la misma forma, ese proceso permite desarrollar cualidades personales, como la iniciativa, la superación personal, la perseverancia, la autonomía, la autocrítica, la autoestima...
- **COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER**  
El desarrollo de estrategias de resolución de problemas tecnológicos permite al alumno alcanzar esta competencia, así como familiarizarse con habilidades cognitivas que le facilitan, en general, el aprendizaje.
- **COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA**  
Esta competencia, en lo que tiene de habilidad para las relaciones humanas y de conocimiento de la sociedad, puede adquirirse mediante la forma en que se actúa frente a los problemas tecnológicos. La expresión de ideas y razonamientos, el análisis de planteamientos diferentes a los propios, la toma de decisiones mediante el diálogo y la negociación, la aceptación de otras opiniones, etc., son habilidades sociales que trascienden al uso del método científico y que son utilizadas en todos los ámbitos escolares, laborales y personales. Asimismo, el conocimiento de la sociedad puede hacerse desde la forma en que el desarrollo tecnológico provoca cambios económicos e influye en los cambios sociales.
- **COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA**  
Desenvolverse ante fuentes de información y situaciones comunicativas diversas permite consolidar las destrezas lectoras, a la vez que la utilización de aplicaciones de procesamiento de texto posibilita la composición de textos con diferentes finalidades comunicativas.
- **COMPETENCIA MATEMÁTICA**  
Contribuye de manera parcial a la adquisición de la competencia matemática, aportando la destreza en el uso de aplicaciones de hoja de cálculo que permiten

utilizar técnicas productivas para calcular, representar e interpretar datos matemáticos y su aplicación a la resolución de problemas.

▪ **COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA**

La creación de contenidos multimedia, la utilización de aplicaciones para el tratamiento de obras artísticas, el acceso a manifestaciones culturales de muy diverso tipo, etc., permiten que el alumno desarrolle su creatividad e imaginación, aspectos clave de su formación artística y cultural.

## 4. CONTENIDOS

### UNIDADES DIDÁCTICAS

#### **UNIDAD 1. EL ORDENADOR Y SUS COMPONENTES**

Historia de la informática

Codificación de la información

- Datos. Códigos. Sistemas de numeración. Unidades de medida de la información.

Componentes de un sistema informático

- Hardware y software. Visión global de un PC.

La placa base y el microprocesador

- CPU. Buses

Conectores, puertos y tarjetas de expansión.

Dispositivos de entrada

- Teclado. Ratón. Escáner. Joystick. Micrófono

Dispositivos de salida

- Monitor. Impresoras

Memoria y sistemas de almacenamiento

- Memoria RAM. Memoria ROM. Discos magnéticos. Discos flexibles. Discos duros. CD. DVD

#### **UNIDAD 2 . EL SISTEMA OPERATIVOS**

Sistemas operativos

-Evolución. Funciones.

El sistema operativo Guadalinex – El sistema operativo Windows

El escritorio de Windows.

Elementos interactivos.

- Ventanas. Menús. Otros elementos de interacción.

El panel de control

- Configuración del escritorio.

El Explorador

- Discos, archivos y carpetas. Operaciones con el Explorador.

Juegos y accesorios

- Calculadora. Wordpad. Paint.

Ventanas.

- Elementos. Operaciones con ventanas.

### **UNIDAD 3. PROCESADORES DE TEXTO**

Microsoft Office. Word

Open Office. Writer

Crear documentos de texto

- Elementos de la ventana de Word. Guardar y recuperar documentos.

Edición de textos

- Correcciones en el texto. Cortar, copiar, pegar y borrar. Fuente y estilo. Formato de los caracteres. Formato de párrafos. Sangrías. Interlineado. Viñetas. Líneas, recuadros y tramas. Tabuladores. Ortografía.

Tablas

Objetos gráficos

- Texto artístico. Galería de imágenes. Dibujos

Diseño de páginas

Encabezados y pies. Borde.

### **UNIDAD 4. IMAGEN**

Conceptos básicos de imagen digital.

- El pixel. Resolución de imagen.
- Formatos de imagen. Consejos para la optimización de imágenes.

Programas de retoque fotográfico. Uso de GIMP.

- La pantalla de GIMP. Menús y opciones.

Parámetros de las fotografías digitales. Retoque fotográfico con GIMP.

Edición gráfica con GIMP.

- Trabajo con capas. Escalado de imágenes. Color añadir texto. Aplicar filtros.

Efectos especiales con GIMP.

- Crear algunos efectos con Gimp: efecto Warhol, animaciones.

### **UNIDAD 5. PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS**

Microsoft Office. PowerPoint

OpenOffice. Impress

Definición de una presentación electrónica.

Vistas. Diseño de las diapositivas. Efectos de animación. Transición de diapositivas.

### **UNIDAD 6. AUDIO Y VIDEO**

Tratamiento de audio: Audacity.

- Conceptos generales sobre el audio. Formatos de sonido.
- Primeros pasos con Audacity. Reproducción de un audio.

Optimización de un audio.

- Conversión de formatos: WAV a mp3.
- Modificación de parámetros de un archivo mp3.

Edición de audios con Audacity.

- Cortar y pegar audios.
- Creación de audios a partir de otros: bases musicales.
- Efectos con Audacity

Vídeo digital.

- Conceptos básicos.
- Edición de vídeo.

## **UNIDAD 7. HOJAS DE CALCULO**

Microsoft Office. Excel.

Open Office. Calc.

Definición de Hoja de Cálculo.

Aplicación de la Hoja de Cálculo.

Conceptos básicos.

Fórmulas y Funciones.

Formato de la Hoja de Cálculo.

Gráficos.

## **UNIDAD 8. INTERNET**

Conceptos básicos.

- Conectarse a Internet.
- Usos de Internet.
- Las direcciones web.

El navegador.

El correo electrónico.

Búsqueda en Internet.

Otros usos de Internet.

- Blogs. Definición. Creación con Blogger.

## **5. TEMPORALIZACIÓN**

Para impartir esta asignatura se cuenta con tres horas semanales. La distribución de unidades en los diferentes trimestres será la siguiente:

	TEMAS
PRIMER TRIMESTRE	1, 2, 3
SEGUNDO TRIMESTRE	4, 6, 7
TERCER TRIMESTRE	5, 8

## **6. RECURSOS DIDÁCTICOS**

- Ordenador personal con configuración multimedia.

- Libros de apoyo de diversas editoriales.
- Actividades confeccionadas en distintos soportes.
- Diferentes periféricos: impresora, proyector,..
- Apuntes de clase.
- Acceso a Internet.
- Software:
  - Windows XP / Guadalinex
  - Herramientas de ofimática: OpenOffice.org / Microsoft Office
  - Aplicaciones gráficas: GIMP
  - Programa de edición de audio: Audacity

## 7. METODOLOGÍA

Se introducirá la asignatura con una justificación al alumno de la incidencia en la sociedad y más concretamente en el mundo laboral de la Informática, y de la importancia del conocimiento del ordenador para su labor futura y su formación presente. Se pondrán ejemplos de la vida cotidiana que pueden ser resueltos gracias a la tecnología.

La metodología que vamos a utilizar será principalmente práctica. Se realizará una exposición detallada de cada concepto y a continuación los alumnos y alumnas realizarán actividades que impliquen el manejo del mismo para su correcta asimilación. Los diferentes archivos de actividades se entregarán al profesor al finalizar cada tema. Se tratará de enfocar la enseñanza desde una perspectiva próxima al mundo real para concienciar al alumnado de la utilidad de los conocimientos que está adquiriendo. También se procurará la conexión con otras materias del currículo del alumnado.

Para todo esto usaremos la siguiente estrategia para el aprendizaje:

- En cada unidad se realizará una exposición de los contenidos utilizando los recursos convenientes y disponibles en cada ocasión ( presentaciones, proyector,..)
- Plantearemos una o varias actividades iniciales (test, búsquedas en Internet, ejemplos prácticos,...) que introduzcan a los alumnos en el tema.
- Por último se propondrá una batería de actividades prácticas para consolidar lo explicado.

Sabemos que el grupo-clase que nos vamos a encontrar no será homogéneo, tendremos alumnos que asimilen bien y rápidamente lo explicado y a ellos les propondremos actividades de ampliación, que les permita profundizar en el tema tratado. Por el contrario, también nos encontraremos alumnos que no asimilen o tengan dificultades en algunos conceptos y para ellos propondremos actividades de refuerzo.

## 8. INCORPORACIÓN DE LOS TEMAS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULUM.

TEMAS TRANSVERSALES.	ACTUACIONES.
• <b>Educación para la igualdad.</b>	• Se proporcionan reflexiones sobre la revolución que ha supuesto la informática y el mundo de las comunicaciones,



	proporcionando una sociedad en la que existe una mayor cantidad de información disponible para un mayor número de personas.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Educación para la salud.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se incluyen actividades sobre las consideraciones de tipo ergonómico en el uso del ordenador así como normas de seguridad laboral en el sector informático (exposición a radiación, posibles enfermedades profesionales del sector, etc.)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Educación para la paz.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dado que se utilizará una metodología de trabajos en equipo, se tratarán temáticas de prevención de conflictos en el grupo, así como mejora de las relaciones entre los miembros.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Educación ambiental.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En la unidad didáctica de la hoja de cálculo se propondrán proyectos relacionados con el medio ambiente, teniendo en cuenta como evolucionan unas variables en función de la alteración de valores en otras.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Educación para el consumidor.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se proporcionará una perspectiva crítica de la informática favoreciendo situaciones de análisis y reflexión sobre el mercado de material informático, piratería informática, necesidades y requerimientos del sistema, uso de los datos informáticos, etc.</li> <li>• Se favorecerán actitudes que enjuicien la informática de un modo global frente a actitudes consumistas en el mercado de la tecnología sometido a presiones comerciales.</li> </ul>

## 9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

### 1. Instalar y configurar aplicaciones y desarrollar técnicas que permitan asegurar sistemas informáticos conectados entre sí.

Se valora con este criterio la capacidad del alumnado para localizar, descargar e instalar aplicaciones que prevengan el tráfico no autorizado en redes sobre diversos sistemas operativos. A su vez, se trata de comprobar si identifican elementos o componentes de mensajes que permitan catalogarlos como falsos o fraudulentos; si adoptan actitudes de protección pasiva, mediante la instalación y la configuración de aplicaciones de filtrado y de eliminación de correo basura, y de protección activa, evitando colaborar en la difusión de mensajes de este tipo.

### 2. Conectar dispositivos móviles con otros, inalámbricos o con hilos, fijos o móviles, para intercambiar información y datos.

Se pretende evaluar la capacidad de crear redes que permitan comunicarse a diferentes dispositivos fijos o móviles, utilizando todas sus funcionalidades e integrándolos en redes ya existentes. También se trata de verificar si se conocen los distintos protocolos de comunicación y los sistemas de seguridad asociados,

aplicando el más adecuado a cada tipo de situación o combinación de dispositivos.

**3. Obtener imágenes fotográficas, aplicarles técnicas de edición digital y diferenciarlas de las imágenes generadas por ordenador.**

Este criterio pretende valorar la capacidad de diferenciar las imágenes vectoriales de las imágenes de mapa de bits. Se centra en la captación de fotografías en formato digital y en su almacenamiento y edición para modificar características de las imágenes tales como el formato, la resolución, el encuadre, la luminosidad, el equilibrio de color y los efectos de composición.

**4. Capturar, editar y montar fragmentos de vídeo con audio.**

Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de instalar y utilizar dispositivos externos que permitan la captura, gestión y almacenamiento de vídeo y de audio. Se aplicarán las técnicas básicas para editar cualquier tipo de fuente sonora: locución, sonido ambiental o fragmentos musicales, así como las técnicas básicas de edición no lineal de vídeo para componer mensajes audiovisuales que integren las imágenes capturadas y las fuentes sonoras.

**5. Diseñar y elaborar presentaciones destinadas a apoyar el discurso verbal en la exposición de ideas y de proyectos.**

Se pretende evaluar la capacidad de estructurar mensajes complejos con la finalidad de exponerlos públicamente, utilizando el ordenador como recurso en las presentaciones. Se valorará la correcta selección e integración de elementos multimedia en consonancia con el contenido del mensaje, así como la corrección técnica del producto final y su valor de discurso verbal.

**6. Desarrollar contenidos interactivos para la red aplicando estándares de accesibilidad en la publicación de la información.**

Se pretende comprobar si las alumnas y los alumnos utilizan aplicaciones específicas para crear y publicar sitios web, incorporando recursos multimedia, aplicando los estándares establecidos por los organismos internacionales, aplicando a sus producciones las recomendaciones de accesibilidad y valorando la importancia de la presencia en la web para la difusión de todo tipo de iniciativas personales y de grupo.

**7. Participar en redes sociales virtuales como emisores y receptores de información e iniciativas comunes.**

Este criterio se centra en la comprobación de la capacidad de las alumnas y de los alumnos para localizar en internet servicios que posibiliten la publicación de contenidos, utilizándolos para la creación de diarios o de páginas personales o de grupo, para suscribirse a grupos relacionados con los propios intereses y para participar activamente en ellos. Se valorará la adquisición de hábitos relacionados con el mantenimiento sistemático de la información publicada y la incorporación de nuevos recursos y servicios. En el ámbito de las redes virtuales deberán ser capaces de acceder y manejar entornos de aprendizaje a distancia y búsqueda de empleo.

- 8. Elegir entre productos de software y de contenidos, tanto de código abierto como comerciales, pero con funcionalidades similares, los que sean compatibles con el respeto por los derechos de autor y que mejor se ajusten a los requerimientos de las publicaciones y a las necesidades de los usuarios.**
- Se trata de evaluar la capacidad para optar entre aplicaciones con funcionalidades similares cuando se necesite incorporarlas al sistema, teniendo en cuenta las particularidades de los diferentes modelos de distribución de software. Se tendrá en cuenta el respeto a dichas particularidades y la actitud a la hora de utilizar y compartir las aplicaciones y los contenidos generados con ellas. Asimismo, se valorará el respeto a los derechos de terceras personas en el intercambio de contenidos de producción ajena.

Cuando evaluamos no solo establecemos grados de adquisición de los objetivos educativos mediante las calificaciones que otorgamos, también estamos optando por los procedimientos e instrumentos de evaluación que mejor se adecuan a los distintos contenidos (y a sus tipos) que los alumnos deben conocer. Y con la presencia de las competencias básicas en el currículo escolar debemos tener cuidado en conocer (y establecer) la forma en que los diferentes criterios de evaluación relativos a la materia de este curso se interrelacionan con ellas, aunque sea de una forma muy genérica y por eso la indicamos a continuación:

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS BÁSICAS</b>
1. Instalar y configurar aplicaciones y desarrollar técnicas que permitan asegurar sistemas informáticos interconectados.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tratamiento de la información y digital.</li> <li>▪ Conocimiento e interacción con el mundo físico.</li> <li>▪ Aprender a aprender.</li> </ul>
2. Conectar dispositivos móviles con otros, inalámbricos o con hilos, fijos o móviles, para intercambiar información y datos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tratamiento de la información y digital.</li> <li>▪ Autonomía e iniciativa personal.</li> <li>▪ Conocimiento e interacción con el mundo físico.</li> </ul>
3. Obtener imágenes fotográficas, aplicarles técnicas de edición digital y diferenciarlas de las imágenes generadas por ordenador.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tratamiento de la información y digital.</li> <li>▪ Cultural y artística.</li> <li>▪ Aprender a aprender.</li> </ul>
4. Capturar, editar y montar fragmentos de vídeo con audio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tratamiento de la información y digital.</li> <li>▪ Aprender a aprender.</li> </ul>
5. Diseñar y elaborar presentaciones destinadas a apoyar el discurso verbal en la exposición de ideas y proyectos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tratamiento de la información y digital.</li> <li>▪ Comunicación lingüística.</li> <li>▪ Matemática.</li> <li>▪ Aprender a aprender.</li> </ul>
6. Desarrollar contenidos interactivos para la red aplicando estándares de accesibilidad en la publicación de la	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tratamiento de la información y digital.</li> <li>▪ Comunicación lingüística.</li> </ul>

información.	▪ Aprender a aprender.
7. Participar en redes sociales virtuales como emisores y receptores de información e iniciativas comunes.	▪ Tratamiento de la información y digital. ▪ Social y ciudadana. ▪ Autonomía e iniciativa personal.
8. Elegir entre productos de software y de contenidos, tanto de código abierto como comerciales, pero con funcionalidades similares, los que sean compatibles con el respeto por los derechos de autor y que mejor se ajusten a los requerimientos de las publicaciones y a las necesidades de los usuarios.	▪ Tratamiento de la información y digital. ▪ Social y ciudadana. ▪ Autonomía e iniciativa personal.

### **PRUEBA INICIAL**

A comienzo de curso se realizará una prueba de exploración inicial con carácter informativo para el profesor, con el fin de determinar el nivel de la clase y los conocimientos que deben consolidarse.

### **10. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

La Evaluación de contenidos será por trimestres. El proceso de evaluación constará de las siguientes pruebas:

- 1- Examen teórico tipo test (25% de la nota final). Tiempo de realización: 1 hora.
- 2- Examen práctico realizado con el ordenador (25% de la nota final). Tiempo de realización: 1 hora.
- 3- Entrega de ejercicios realizados en el ordenador a la finalización de cada tema explicado en clase (50% de la nota final).

Para la prueba teórica de tipo test se tendrá en cuenta tanto las respuesta acertadas como los errores; estos serán penalizados según el criterio determinado por el profesor.

La materia trimestral será eliminatoria. Para hacer nota media de los exámenes de cada trimestre, cada uno de ellos deberá superar el cinco como nota mínima. En la prueba de recuperación de junio se podrán recuperar solo los trimestres pendientes. En septiembre el alumnado deberá examinarse de la totalidad de contenidos teóricos y prácticos de la de la asignatura pendiente, a menos que el profesor/a indique otra cosa.