

PROGRAMACIÓN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN 1º BACHILLERATO

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	2
2. MARCO LEGISLATIVO.....	3
3. OBJETIVOS DE ETAPA.....	3
4. COMPETENCIAS CLAVE.....	5
5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.....	6
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	7
7. CONTENIDOS.....	8
8. METODOLOGÍA.....	8
9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	9
10. TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS.....	11
11. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS POR CONTENIDO.....	11
12. RECURSOS DIDÁCTICOS.....	11
13. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	11
14. PLAN DE FOMENTO DE LA LECTURA.	12
15. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.	13
16. NORMAS A SEGUIR EN CASO DE PLAGIO O COPIA Y FALTAS A EXÁMENES.....	13

1. Introducción

La materia de Ciencias de la Computación en el Bachillerato se aborda desde múltiples vertientes; científica, tecnológica, humanística y artística, con el fin de poder dar respuesta a todo el alumnado de esta etapa educativa con independencia de la modalidad cursada. El contemplar diferentes formas de acercarse al conocimiento relacionado con las ciencias de la computación acentúa su potencial carácter instrumental por su utilidad en multitud de ámbitos tanto académicos como profesionales.

Esta materia se diseña en torno a cuatro competencias específicas, dos de ellas se relacionan con el conocimiento de los componentes físicos de los equipos y las redes informáticas (hardware), su evolución histórica y su presencia en la actualidad, con un análisis crítico y reflexivo del impacto que han provocado estos medios y dispositivos en los hábitos y costumbres de la sociedad actual. Las otras dos competencias específicas se relacionan con el software; por un lado, en lo relativo a la capacidad de utilizar diferentes aplicaciones y herramientas informáticas de uso frecuente en los ámbitos académico y profesional, y por otro lado, en relación con los sistemas operativos y lenguajes de programación, con el fin de adquirir las bases que permitan al alumno comprender la configuración de los equipos informáticos y redes así como los fundamentos que le permitan utilizar diferentes lenguajes para elaborar aplicaciones sencillas y programas que den respuesta a problemas y situaciones cercanos a su vida como estudiantes y futuros profesionales.

La metodología debe ser eminentemente práctica, buscando que la puesta en práctica de los conocimientos promueva en el alumno afrontar los problemas desde diferentes caminos y movilizandovarietad de conocimientos. A modo de ejemplo, como actividad en el aula, para la materia en el primer curso de Bachillerato se puede proponer un trabajo para desarrollar en grupos en los que cada grupo deba elaborar un contenido web que estructure alguno de los contenidos impartidos en el curso (arquitectura del ordenador, historia de las ciencias de la computación, fundamentos de programación, etc.) para ello deberá presentarse un proyecto previo con una organización y planificación para la elaboración de los contenidos web utilizando las herramientas de ofimática y aplicaciones específicas necesarias. Una vez abordado el diseño del sitio web deberán utilizar las aplicaciones de uso más frecuente para la elaboración de los contenidos y

utilizar las herramientas ofimáticas para la gestión del proyecto que mejor se ajusten a las necesidades del grupo de trabajo.

2. MARCO LEGISLATIVO

Los contenidos de dicha programación se ajustan a lo estipulado en Orden 1736/2023 de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se establecen los catálogos de materias optativas que los centros podrán incorporar a su oferta educativa en la Educación Secundaria Obligatoria y en el Bachillerato en la Comunidad de Madrid.

Esta orden establece que la carga lectiva de la asignatura optativa de ciencias de la computación es de 4 horas semanales. Además, incluye las competencias específicas de esta materia y los contenidos agrupados en bloques.

3. OBJETIVOS DE ETAPA

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

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad,

enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4. COMPETENCIAS CLAVE

La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Son consideradas como conocimiento en la práctica, adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

Las competencias se erigen como referentes de la evaluación y la promoción, y como marco para fijar las diferentes medidas de atención a la diversidad. Los contenidos se encuentran supeditados a la adquisición de estas competencias, y por lo tanto, los objetivos de todas las actividades programadas deben estar referidos a las mismas.

Según el artículo número 16, las competencias clave a adquirir al final de la etapa son:

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia emprendedora.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

En el anexo I del Decreto 64/2022, de 20 de Julio, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo del Bachillerato, se definen cada una de las competencias clave, así como los descriptores operativos del grado de adquisición de las mismas previsto al finalizar la etapa.

Las enseñanzas mínimas que establece este real decreto tienen por objeto garantizar el desarrollo de las competencias clave previsto en el anexo I. Los currículos establecidos por las administraciones educativas y la concreción de los mismos que los

centros realicen en sus proyectos educativos tendrán, asimismo, como referente los descriptores operativos que se detallan en el mismo.

5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA

El Decreto 65/2022, en su anexo II, incluye cuatro competencias específicas para la asignatura ciencias de la computación. Estas competencias específicas indican de qué manera la asignatura contribuye a que el alumnado adquiera las competencias clave al final de la etapa de bachillerato. Las competencias específicas se relacionan con las competencias clave a través de los descriptores del perfil de salida, que indican a que competencias clave contribuye cada competencia específica.

1. Reconocer y analizar los elementos físicos que componen un sistema informático, estudiando su evolución histórica y las ventajas que ha supuesto la implementación de los avances tecnológicos en estos sistemas, para identificar las posibilidades y funcionalidades de la informática y su presencia en la actividad cotidiana. CL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC1 y CE1.
2. Identificar las características y funciones de los diferentes componentes de un sistema informático y la interrelación entre los mismos, así como los sistemas de comunicación para la conexión entre diferentes dispositivos y las redes de comunicación estableciendo configuraciones seguras, analizando el impacto social, económico y cultural que han tenido los sistemas de comunicación y transmisión de la información en la historia reciente. CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC1 y CE1.
3. Conocer y utilizar a nivel de usuario las aplicaciones informáticas de uso más frecuente; ofimáticas, de edición de imagen, sonido y vídeo, valorando las posibilidades que ofrecen estas herramientas en la difusión del conocimiento y la promoción profesional, para integrar el uso de las aplicaciones informáticas en las diferentes actividades académicas, profesionales, personales y sociales. CCL1, CCL3, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CCEC4.1 y CCEC4.2.
4. Diseñar y crear aplicaciones y programas informáticos con diversas finalidades para dar respuesta a problemas y situaciones que puedan producirse en el ámbito académico y profesional, estructurando y aplicando los algoritmos necesarios, así como realizando las operaciones de compilación y depuración necesarias, valorando la incidencia de la

programación y su impacto en la sociedad actual. CCL1, CCL3, STEM3, CD3, CD4, CD5 y CE3.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación para cada competencia específica son:

Competencia específica 1.

1.1 Conocer la evolución histórica de los avances tecnológicos así como los principios físicos y técnicos de su funcionamiento, para analizar la revolución digital y el desarrollo de las ciencias de la computación así como los impactos que en cada caso han originado en la sociedad.

1.2 Identificar los subsistemas y elementos de un sistema informático, valorando la influencia de los avances tecnológicos en los cambios que se implementan en estos sistemas.

1.3 Reconocer la arquitectura los sistemas informáticos, analizando los cambios que se han ido produciendo en su estructura en la historia reciente y han facilitado el desarrollo tecnológico.

Competencia específica 2.

2.1 Identificar y conocer las características de cada componente de un sistema informático, así como las conexiones entre ellos, valorando las funciones que realizan en el conjunto del sistema.

Competencia específica 3.

3.1 Manejar de forma adecuada las herramientas de ofimática para la elaboración de documentación y el tratamiento de la información, incorporando estas herramientas como un elemento instrumental en su vida académica.

3.2 Conocer las funciones avanzadas de la ofimática y las herramientas de gestión de proyectos, utilizando estas aplicaciones en situaciones prácticas de su vida académica.

3.3 Elaborar y difundir contenidos e información contrastada en Internet, desarrollando proyectos para la elaboración de contenidos web en equipos de trabajo, utilizando las

herramientas y aplicaciones ofimáticas más adecuadas para la gestión de las tareas en cada caso.

Competencia específica 4.

4.1 Detectar problemas y situaciones en las que puedan aplicarse algoritmos para su resolución, valorando el papel del pensamiento computacional y la programación para su resolución.

4.2 Diseñar la estructura de un programa informático basándose en los fundamentos de la programación, seleccionando el lenguaje más idóneo para materializarlo.

4.3 Conocer las principales sentencias e instrucciones de uno o varios lenguajes de programación, considerando la importancia de la corrección en la sintaxis para su depuración y compilación.

7. CONTENIDOS

Los contenidos teóricos de la asignatura están agrupados en los siguientes bloques.

A. Ciencias de la computación. Evolución histórica.

B. Los sistemas informáticos: hardware and software.

C. Software de sistema y de utilidad.

D. Elaboración y difusión de la información. Redes e internet

E. Programación

8. METODOLOGÍA

Está en el espíritu y es el objetivo de esta programación el uso de una metodología inductiva, en la que se busca que el alumnado pueda llevar a cabo satisfactoriamente las actividades planteadas y adquirir las competencias de manera autónoma y significativa.

A fin de conseguir un aprendizaje significativo, entendiendo este como el proceso por el cual un estudiante asocia la información recibida con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas y produciéndose como resultado una asimilación e incorporación de los mismos a la estructura cognitiva. La metodología se basará en los procesos y estrategias que se requieren para resolver problemas reales en situaciones concretas y en

las habilidades necesarias para analizar y comprender las características, el funcionamiento y las funciones de los objetos técnicos.

Por ello, consideramos que la metodología se desarrollará teniendo en cuenta los siguientes principios:

1. Las propuestas de trabajo deben tener un sentido y un significado claro para los alumnos.
2. La actividad del alumno, tanto intelectual como manual, deben constituir parte fundamental del proceso de aprendizaje.
3. Los aprendizajes relativos al uso de materiales, herramientas y equipos, analizar o reparar objetos son consustanciales al área, sin que ello suponga limitarse a la actividad manual, que siempre debe ser un medio y nunca un fin.
4. El papel del profesor debe ser diferente en cada momento y siempre en función de las necesidades derivadas de cada Unidad de trabajo y de cada grupo de alumnos.
5. En los momentos iniciales debe ser un elemento motivador. En las fases centrales del proceso, su intervención puede tener un carácter de orientación y ayuda puntual. En los momentos finales, su intervención se centra en la guía para la reflexión sobre los resultados alcanzados.
6. El alumno aprende en contacto con realidad de situaciones problemáticas que debe resolver. Por ello, en el proceso, el alumno tendrá que construir un objeto, mejorar un diseño o modificar la solución de un problema.
7. El alumno aprende estando en contacto con recursos didácticos tales como libros de texto, fichas, dibujos, medios informáticos y objetos u observaciones de la realidad, que deben estar presentes durante el proceso de aprendizaje.

A nivel de aula, estos principios se traducen en el uso del libro digital como material de apoyo, y la reducción de las clases magistrales. El papel del profesor se reduce a dos aspectos: la transmisión de contenidos teóricos básicos y la asistencia en aquellas situaciones que no sean capaces de resolver un problema por sí mismos.

9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación de cada evaluación se obtendrá mediante la media ponderada de las notas de las pruebas escritas y las actividades, aplicando el siguiente porcentaje:

- Pruebas (60%)
- Actividades (40%)

En cada evaluación se realizará como mínimo un examen (prueba objetiva). Dicha prueba tendrá por objetivo evaluar el grado de adquisición de las competencias específicas.

Las pruebas objetivas podrán ser de distinto tipo (respuesta corta, tipo test, desarrollo, trabajos individuales o en grupo, lecturas, etc.) y podrán tener carácter teórico, práctico o teórico-práctico.

El profesor determinará el número de cuestiones o problemas en cada prueba y podrá realizar tantas pruebas como estime oportuno para valorar el grado de asimilación de los contenidos por parte del alumnado.

En cuanto a las actividades de cada evaluación, todas las actividades que el profesor considere como obligatorias deberán entregarse en el formato y fecha indicados, generalmente al finalizar las sesiones programadas. El incumplimiento de esta norma conllevará la calificación de 0 puntos en la actividad correspondiente.

La calificación final del curso se obtendrá mediante la media aritmética de las tres evaluaciones considerando las ponderaciones anteriores. Si dicha media fuera inferior a 5 puntos, el alumno/a no superará el curso, no obstante podrá presentarse a una prueba extraordinaria de recuperación que incluirá los contenidos de los trimestres no superados.

Importante: la nota final **no** se calculará sobre los boletines de evaluación, dado que estos pueden incluir redondeos, sino sobre las calificaciones exactas de cada evaluación.

Los trabajos y tareas no se recuperarán, dado que ya se han corregido y el plazo de entrega habrá finalizado. De esta forma, se garantiza el carácter formativo de la evaluación continua.

La nota obtenida en la prueba de recuperación tendrá aplicado el porcentaje correspondiente de los criterios de calificación de cada curso. La superación de la prueba permitirá recuperar la evaluación suspendida, siguiendo el sistema de ponderación fijado (60% pruebas, 40% actividades).

* El alumnado matriculado en el Bachillerato de Investigación podrá obtener hasta 1 punto adicional en su media final, en reconocimiento a su participación en dicho programa.

En materia de absentismo y sus consecuencias sobre la evaluación, se aplicará lo establecido en el Plan de Convivencia del Centro del Instituto, en cumplimiento de la normativa vigente de la Comunidad de Madrid.

El seguimiento y control de las faltas de asistencia se realizará de acuerdo con los protocolos oficiales del centro, siendo responsabilidad del alumno/familia justificar debidamente las ausencias.

Procedimiento de revisión de calificaciones

Los procedimientos de revisión de calificaciones se ajustarán a lo previsto en la **Orden** de la Comunidad de Madrid, así como al Reglamento de Régimen Interno del centro y al Proyecto Educativo del Instituto.

El alumno o alumna podrá solicitar la revisión de sus exámenes en el plazo y forma que determine el centro. Dicha solicitud deberá hacerse por escrito, registrada en Secretaría, utilizando los modelos oficiales del centro si existen.

El **Departamento de Tecnología** revisará la solicitud, cotejará los criterios aplicados, evaluará la coherencia de la calificación y emitirá un informe motivado donde ratificará o modificará la nota propuesta por el profesor/a.

En caso de seguir existiendo discrepancia tras el informe del Departamento de Tecnología, el alumno/a podrá presentar reclamación ante la Inspección Educativa.

10. TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS

Los contenidos indicados en el apartado 7 se distribuyen de la siguiente manera a lo largo de las tres evaluaciones.

- Primera evaluación: Evolución histórica (arquitectura de ordenadores). Hardware y Software. Procesadores de texto.
- Segunda evaluación: presentaciones, hojas de cálculo y bases de datos redes:
- Tercera evaluación: páginas web, internet y programación.

11. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS POR CONTENIDOS

En la siguiente tabla se muestra por cada contenido a que competencia específica corresponde más directamente.

Contenido	Evolución histórica Hardware y Software. Procesadores de texto	Presentaciones Hojas de cálculo.	Páginas web Programación
Temporalización	1ª evaluación	2ª evaluación	3ª evaluación
Competencia	Competencia 1 Competencia 2	Competencia 3	Competencia 4
Criterio de evaluación	1.1, 1.2, 1.3 2.1	3.1, 3.2, 3.3	4.1, 4.2, 4.3

12. RECURSOS DIDÁCTICOS.

Se utilizará el libro digital Computer Sciences I de la editorial Donostiarra. El uso de ordenadores se hará a través de carros portátiles según la disponibilidad y las contingencias del curso.

13. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

El proceso de enseñanza aprendizaje propuesto incorpora una gran variedad de actividades que permiten la diversidad de agrupamientos, y la adquisición de aprendizajes a distinto nivel, en función del punto de partida y de las posibilidades de los alumnos.

Algunas de estas actividades se plantean como problemas prácticos para los que caben diferentes soluciones según los enfoques adoptados por cada grupo de alumnos, lo cual permite afrontar y resolver los problemas desde diferentes capacidades e intereses.

Dada la naturaleza del área, donde teoría y práctica se complementan, las tareas que genera el proceso de resolución de problemas se gradúan de tal forma que se puede atender a la diversidad de intereses, motivaciones y capacidades, alcanzando en cualquier caso las intenciones educativas propuestas. Esta adecuación se abordará con diversas estrategias:

- Reparto de tareas entre los distintos miembros del grupo, eligiendo o asignando responsabilidades para el funcionamiento, acordes a las posibilidades de cada alumno/a, aunque se procurará que en el reparto exista variedad y movilidad.
- Graduar la dificultad de los programas informáticos a resolver dejando la posibilidad de elección del alumnado entre distintas propuestas de soluciones a un mismo problema planteado.
- Guiar en mayor o menor medida el proceso de solución. Es obvio, que esta forma de proceder sólo es aconsejable en los casos necesarios y así mantener la posibilidad para que ejerciten su capacidad creativa y, también, de búsqueda y tratamiento de la información.

Por otra parte, para aquellos alumnos/as con bajo rendimiento se formularán una serie de actividades, clasificadas atendiendo a criterios didácticos, que contemplan especialmente el grado de dificultad y el tipo de aplicación que cabe hacer de las mismas, mediante las cuales se espera que alcancen el nivel adecuado.

No obstante, se realizarán las adaptaciones tanto significativas como no significativas según decisión del claustro en acuerdo con los requisitos marcados por los artículos 71 y 73 de la Ley 3/2022 a aquellos alumnos/as que lo requieran.

14. PLAN DE FOMENTO DE LA LECTURA.

La lectura y la escritura, dos conceptos inevitablemente unidos, han estado siempre presentes en nuestra cultura, como forma de expresión de nuestro saber popular, moldeando tanto nuestra visión del mundo como la imagen que proyectamos al exterior.

El Plan de Fomento de la Lectura del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte parte de la convicción de que la lectura es una herramienta fundamental en el desarrollo de la personalidad y de la socialización de cada individuo como elemento esencial para convivir en democracia.

El departamento de Tecnología propone la lectura de diversos textos relacionados con la materia en cada evaluación (artículos, novelas, etc), que se trabajarán con los alumnos a través de comentarios, presentaciones, etc.

15. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.

- Universidad de Alcalá “Física de los Superheroes”.
- Eurobot UAH.

Cualquier otra visita o salida que se considere pertinente, se planificarán desde el departamento y se llevarán al claustro para su aprobación.

16. NORMAS A SEGUIR EN CASO DE PLAGIO O COPIA Y FALTAS A EXÁMENES

En este apartado el Departamento de Tecnología establece las siguientes normas para todos los alumnos que cursen cualquiera de las materias impartidas por los profesores del mismo. Dichas normas son de aplicación en todos y cada uno de los casos de plagio de trabajos o de copia en los exámenes por parte de los alumnos:

En caso de que el alumno presente al profesor trabajos o actividades que no son originales, es decir, no realizados por el propio alumno sino que hayan sido directamente plagiados de otras fuentes (otros alumnos, trabajos bajados de internet, etc...):

- El profesor considerará el trabajo del alumno como no válido y dicho trabajo tendrá calificación de cero.
- El alumno no tendrá opción de realizar otro trabajo sobre el mismo tema, y será el profesor quien decida si el alumno puede presentar o no un trabajo sobre una temática distinta. También será el profesor quien decida cuándo y cómo se presentará dicho trabajo.
- Esta consideración de plagio se aplicará a todo tipo de trabajos y actividades, ya sean presentadas en papel o en formato digital.

En caso de que un alumno copie o intente copiar en un examen por medios tales como la “chuleta”, el uso de dispositivos de grabación y reproducción, la conexión

alámbrica o inalámbrica con otro compañero, o cualquier otro medio (papel, formato digital, etc.) que le permita acceder a información con el fin de resolver las preguntas del examen durante la celebración del mismo:

- El profesor tachará toda la parte que haya realizado hasta el momento de detectarlo.
- La parte tachada no se valorará para la calificación, únicamente lo que se realice posteriormente.
- La calificación de dicho examen se incluirá en la media según lo indicado en los criterios de calificación

Las normas indicadas en los apartados 1 y 2 serán asimismo aplicadas a los alumnos que consientan y compartan la copia en los exámenes y el plagio de trabajos y actividades en cualquier tipo de formato.

En lo concerniente a los alumnos y alumnas que falten a exámenes en las fechas convocadas por el profesor correspondiente, serán de aplicación las siguientes normas:

1. La ausencia se considerará justificada solamente en los casos en los que los tutores legales así lo hagan.
2. En el caso de ausencia no justificada, el alumno no tendrá derecho a repetición de examen y obtendrá un cero como nota en esa prueba.
3. En el caso de ausencia justificada, el alumno podrá realizar el examen en el plazo que fije el profesor.
4. Los alumnos que de manera reiterada falten a exámenes sin justificación serán puestos en conocimiento de la jefatura de estudios.

Todo lo dispuesto en esta Programación Anual se aplicará en cumplimiento de la normativa educativa vigente en la Comunidad de Madrid, así como de las instrucciones de la Consejería de Educación, Ciencia y Universidades y de los acuerdos adoptados por el claustro y los órganos colegiados del centro.

Cualquier aspecto no contemplado en la presente programación se resolverá conforme a lo establecido en la legislación autonómica, el Proyecto Educativo de Centro y el Plan de Convivencia.