

PROGRAMACIÓN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN 2º ESO

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.....	5
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	6
7. CONTENIDOS.....	8
8. METODOLOGÍA.....	9
9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	10
10. TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS.....	11
11. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS POR CONTENIDOS.....	11
12. RECURSOS DIDÁCTICOS.....	12
13. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	12
14. PLAN DE FOMENTO DE LA LECTURA.	13
15. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES.....	13
16. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.	14
17. NORMAS A SEGUIR EN CASO DE PLAGIO O COPIA Y FALTAS A EXÁMENES.....	14

1. INTRODUCCIÓN

La materia optativa Ciencias de la Computación ofrece las bases para que el alumno adquiera conocimientos básicos sobre la programación de aplicaciones informáticas para todo tipo de dispositivos, así como los fundamentos sobre cómo funcionan y se comunican los sistemas informáticos.

El aprendizaje de las bases de la programación permite que los alumnos pasen de simplemente estar familiarizados con el uso diario de los dispositivos electrónicos y las tecnologías de la comunicación, a comprender su funcionamiento y poder adoptar un papel activo.

En un momento en el que los alumnos deben prepararse para un futuro en el que desarrollarán su vida profesional en trabajos que ni tan siquiera existen, el aprendizaje de la programación y el desarrollo del pensamiento computacional suponen una oportunidad para asimilar destrezas que les permitirán afrontar este reto. El pensamiento computacional implica el uso de unas determinadas técnicas y formas de analizar, organizar y relacionar ideas a la hora de resolver problemas que pueden ser extrapoladas a otros ámbitos de la vida y disciplinas. Asimismo, la contribución de esta materia con la competencia digital y su enfoque eminentemente práctico fomenta la creatividad, la autonomía y el emprendimiento.

Por otro lado, la omnipresencia de los sistemas informáticos y las redes de computadores requieren, de la misma manera que se ha planteado antes, de unos conocimientos y destrezas que permitan a los alumnos dar el salto de usuarios a conocedores de estas tecnologías que les garanticen un uso seguro y autónomo de las mismas.

Todas estas capacidades mencionadas antes, están relacionadas con el futuro académico y laboral de los alumnos, independientemente del camino que escojan, ya que en cualquiera de ellos deberán enfrentarse a problemas que requieran de soluciones creativas.

La materia Ciencias de la Computación proporciona una primera aproximación al mundo de las aplicaciones informáticas y a la instalación y mantenimiento de sistemas

informáticos y redes, lo cual permitirá al alumno, en estudios posteriores, formarse en campos en los que a día de hoy y previsiblemente de la misma manera en un futuro próximo, existe una fuerte demanda de empleo cualificado.

La materia Ciencias de la Computación se imparte en los dos primeros cursos de la Educación Secundaria Obligatoria, de manera que el aprendizaje se puede consolidar aprovechando la evolución madurativa del alumno a lo largo de estos cursos para profundizar en conocimientos de cierta complejidad.

2. MARCO LEGISLATIVO

Los contenidos de dicha programación se ajustan a lo estipulado en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. Este decreto se transpone al ordenamiento jurídico regional de la Comunidad de Madrid mediante el Decreto 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

El Decreto 65/2022, en el anexo I, establece que la carga lectiva de la asignatura optativa de ciencias de la computación es de 2 horas semanales. Además, incluye las competencias específicas de esta materia y los contenidos agrupados en bloques.

3. OBJETIVOS DE ETAPA

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, en su artículo siete, fija como objetivo para la Educación Secundaria que los alumnos consigan las competencias que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

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 11, 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.

5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA

El Decreto 65/2022, en su anexo II, incluye cuatro competencias específicas para la asignatura tecnología. Estas competencias específicas indican de qué manera la asignatura contribuye a que el alumnado adquiera las competencias clave al final de la etapa de secundaria. 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. Entender y utilizar algoritmos que lleven a la resolución de problemas concretos, aplicando los principios del pensamiento computacional y el razonamiento lógico. CCL2, STEM1, STEM3, CD2, CD5, CPSAA5, CE3.
2. Diseñar, escribir y depurar aplicaciones informáticas, en entornos de programación gráfica y textual, que den solución a problemas concretos, incluyendo el control de sistemas físicos y robóticos. CP2, STEM1, STEM2, STEM3, CD5, CPSAA5.
3. Conocer los elementos componentes, tanto hardware como software, de los distintos sistemas informáticos, valorando la importancia de su mantenimiento y actualización, así como la manera en la que la información es tratada y almacenada en ellos. CCL3, STEM3, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3.
4. Comprender cómo los equipos informáticos se comunican entre sí formando redes, desde las más pequeñas hasta internet, para compartir información, servicios y recursos, siendo conscientes de las amenazas que esto conlleva y de la importancia de la ciberseguridad. CCL2, STEM5, CD1, CD2, CD3, CD4.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación para cada competencia específica son:

Competencia específica 1.

- 1.1 Entender el funcionamiento de algoritmos sencillos para la búsqueda y ordenación de datos.
- 1.2 Diseñar y representar algoritmos que resuelvan problemas sencillos y que incluyan secuencias, decisiones e iteraciones.

1.3 Entender los fundamentos de la lógica booleana, utilizar tablas de verdad y funciones lógicas con los operadores lógicos AND, OR y NOT para resolver problemas sencillos.

1.4 Implementar funciones lógicas sencillas mediante puertas AND, OR y NOT.

1.5 Ser capaz de transformar números naturales en el sistema decimal a los sistemas de numeración binario y hexadecimal, así como convertirlos de un sistema a otro.

1.6 Conocer cómo cualquier tipo de información puede ser codificada en binario: números, píxeles e imágenes, caracteres de la tabla ASCII (American Standard Code for Information Interchange).

1.7 Reconocer aplicaciones de la Inteligencia Artificial en el día a día, citando ejemplos y valorando, con actitud crítica, las aportaciones y problemas que plantea su presencia creciente

Competencia específica 2.

2.1 Diseñar e implementar mediante un lenguaje de programación por bloques, programas que realicen tareas diversas como animaciones, historias, juegos de preguntas y respuestas o videojuegos simples, que incluyan interacción con el usuario.

2.2 Usar las secuencias, la selección y la repetición en programas, trabajando con objetos, variables, y diversas formas de entrada y salida.

2.3 Coordinar la ejecución de tareas diferentes en un programa mediante eventos y mensajes a objetos.

2.4 Elaborar aplicaciones para dispositivos móviles haciendo uso de la programación por bloques

y utilizando las posibilidades que ofrecen en cuanto a comunicaciones y al uso de los sensores que incorporan, valorando especialmente el diseño de la interfaz de usuario para lograr una experiencia accesible y segura.

2.5 Integrar gráficos, sonidos y otros elementos multimedia en los programas.

Competencia específica 3.

3.1 Describir la función de los principales elementos componentes de un ordenador, valorando la importancia de una correcta elección de los mismos en función del uso que se les vaya a dar.

3.2 Comprender cómo se conectan los componentes de un ordenador y cómo se procesa y almacena la información.

3.3 Describir las funciones principales de los sistemas operativos, así como valorar la elección del mismo entre las diferentes opciones disponibles, prestando especial atención a factores como su facilidad de instalación, su mantenimiento y su uso seguro, protegiendo la privacidad de las personas y datos.

3.4 Organizar la información de manera segura dentro de dispositivos de almacenamiento y en la nube, haciendo un uso adecuado de operaciones como mover, copiar o cortar archivos, así como guardándola en el formato más adecuado para cada tipo de documento.

3.5 Conocer la existencia de diferentes tipos de software para la realización de tareas tales como el tratamiento de imágenes, ofimáticas, entretenimiento y comunicaciones.

3.6 Utilizar software de edición de imágenes para crear y modificar gráficos vectoriales y de mapas de bits.

Competencia específica 4.

4.1 Reconocer los elementos y componentes de las redes informáticas, incluido los de Internet.

4.2 Conectar equipos informáticos a todo tipo de redes.

4.3 Conocer y utilizar de forma segura los diferentes servicios que ofrecen las redes, así como las oportunidades que ofrecen para la comunicación y el trabajo colaborativo.

7. CONTENIDOS

Los contenidos teóricos de la asignatura son los fijados por el decreto 65/2022, agrupados en los siguientes bloques.

A. Pensamiento computacional: algoritmos.

B. Programación: Scratch, Html + CSS

C. Computadores: Sistema binario/octal/ASCII/hexadecimal, Von Neumann (Arquitectura) y almacenamiento de la información.

D. Redes: Ciberseguridad, IAs.

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).

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: Pensamiento computacional, Sistema binario/octal/ASCII/hexadecimal, Programación Scratch.
- Segunda evaluación: Computadores, Von Neumann (Arquitectura), almacenamiento de la información. Microbit.
- Tercera evaluación: Ciberseguridad, IAs, Página web HTML recopilatoria del curso + CSS.

11. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS POR CONTENIDOS

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

Contenido	Pensamiento computacional. Scratch	Computadores Microbit	Redes Pagina web
Temporalización	1ª evaluación	2ª evaluación	3ª evaluación
Competencia	Competencia 2	Competencia 1 Competencia 3	Competencia 4 Competencia 1
Criterio de evaluación	2.1, 2.2, 2.3, 2.4	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7 3.1, 3.2	4.1, 4.2 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7

12. RECURSOS DIDÁCTICOS.

Se utilizarán los recursos elaborados por el profesor y el Aula Virtual. 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 DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES.

Los alumnos/as que tengan alguna materia perteneciente al departamento de tecnología pendiente, en su caso de 2º (ciencias de la computación), deberán entregar un cuadernillo con ejercicios en las fechas establecidas. En caso de no presentar o no superar estos ejercicios se podrán presentar a un examen extraordinario a final de curso. La familia recibirá una notificación de dicha situación por los medios electrónicos que la Comunidad de Madrid habilita a dicho efecto.

Para aquellos que no cursen la asignatura, el departamento planteará un trabajo consistente en unas preguntas o una investigación que deberá entregarse antes de la fecha del examen de recuperación. En el caso de aprobar dicho trabajo no tendrá que

presentarse y se le considerará recuperada la evaluación. En caso de no entregarlo tendrá que presentarse al examen extraordinario que se realizará en junio.

16. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.

Aquellas visitas y salidas que se consideren pertinentes se planificarán desde el departamento y se llevarán al claustro para su aprobación.

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

En este apartado el Departamento se establecen 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:

1. 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.
2. 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.
3. 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 la fecha 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.