

TIC II

2º Bachillerato

Programación Didáctica
Curso 2020/2021



IES Luis Buñuel
Dpto. Matemáticas



Sumario

0.- Información preliminar – crisis sanitaria.....	2
1.- Introducción.....	3
2.- Objetivos generales.....	4
3.- Contribución a la adquisición de las competencias clave.....	5
4.- Contenidos detallados.....	7
5.- Secuenciación de los contenidos y temporalización.....	10
6.- Procedimientos e instrumentos de evaluación.....	11
7.- Criterios de evaluación.....	13
8.- Contenidos mínimos exigibles.....	15
9.- Criterios de evaluación mínimos exigibles.....	17
10.- Criterios de calificación.....	18



0.- Información preliminar - crisis sanitaria

Debido al carácter optativo de esta materia, no se ve afectada por el desarrollo "anormal" de las clases producido en el curso 2019/2020 generado por la crisis sanitaria asociada al COVID-19.

Toda la información incluida en esta programación hace referencia al desarrollo presencial de las clases. Si esta situación se modifica debido a la crisis sanitaria, se realizará una adaptación de todos los apartados.

Como líneas generales :

- ✓ En el caso que el desarrollo de las clases sea **semipresencial**, los alumnos podrán seguir la clase que se imparte en el centro a través de MEET, realizando grabaciones de las mismas para facilitar la comprensión de los contenidos impartidos.
- ✓ **Si los alumnos no pudieran asistir al centro**, se sustituirían las clases presenciales por clases telemáticas utilizando la herramienta MEET, realizando grabaciones de las mismas para facilitar la comprensión de los contenidos impartidos.
- ✓ Se utilizará el entorno virtual de aprendizaje **CLASSROOM**, incluyendo toda la documentación necesaria.



1.- Introducción

En la actualidad observamos una revolución tecnológica permanente que está transformando la forma en la que vivimos. Influyendo decisivamente en los modos en los que nos enfrentamos a nuestra actividad laboral, académica o social. Las materias relacionadas con las TIC preparan al alumnado para desenvolverse en un marco adaptativo, mas allá de una simple alfabetización digital.

Es necesario dotar de los conocimientos, destrezas y aptitudes para facilitar el aprendizaje permanente a los alumnos y que puedan adaptarse con versatilidad a las demandas que surjan en el campo de las TIC.

El alumnado que se encuentra en esta etapa está acostumbrado al manejo de dispositivos digitales de todo tipo desde edades tempranas, pudiendo considerarlos como nativos digitales. Este uso generalizado no garantiza que el alumno aproveche todo el potencial de dichos dispositivos y que lo haga correctamente.

Al cursar esta materia se pretende que los alumnos se conviertan en competentes digitales. Aunque el alumnado ha trabajado durante la Educación Secundaria Obligatoria la competencia digital, desgraciadamente , y debido a muchos factores, no lo han conseguido de forma mayoritaria.

La mayoría del alumnado habrá cursado la materia TIC I en 1º de Bachillerato, aunque debido al diseño de esta materia no es estrictamente necesario. A lo alumnos que no la han cursado, se les recomienda que sigan un curso de introducción al pensamiento computacional, ya que el único bloque que tiene continuación de un curso a otro es el de programación de computadores.

La utilización de estas tecnologías como instrumentos para el procesamiento de la información en general y sus aplicaciones a campos específicos de las humanidades, las ciencias, las técnicas o las artes, así como el estudio de su influencia sobre todos los ámbitos de la sociedad, la economía y la cultura, constituyen los ejes en torno a los cuales se articulan los conceptos de esta materia, para que tenga un carácter alfabetizador en los medios informáticos y claramente instrumental, al servicio del resto de asignaturas de cada Bachillerato.

Para conseguir este carácter alfabetizador “especializado”, los alumnos de las modalidades de Ciencias e Ingeniería deberían estar en grupos separados de los de la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales. En el curso 2018/2019 no ha sido posible esta separación, lo que va a condicionar el planteamiento y el desarrollo de la asignatura.

En general, se trata de preparar a los alumnos para que puedan desenvolverse en entornos de trabajo propios de la industria, la investigación o la empresa, haciendo uso de las herramientas informáticas habituales en ellos.

Finalmente, y en línea del carácter orientador que tienen las materias optativas, se pretende también ayudar a decidir sobre su posible incorporación a profesiones ligadas directamente a estas tecnologías.

Un aspecto importante a tener en cuenta que todo el software que se utiliza en la impartición de esta asignatura es SOFTWARE LIBRE. De esta forma se conciencia al alumno de los beneficios de la utilización de dicho software.



2.- Objetivos generales

El desarrollo de esta materia ha de contribuir a que el alumnado adquiera las siguientes capacidades:

- Introducir a los alumnos a la programación de computadores.
- Introducir a los alumnos a la programación de dispositivos móviles mediante Appinventor.
- Comprender la importancia de reforzar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio en sus interacciones en Internet.
- Conocer las aplicaciones y los sistemas de almacenamiento en red y remotos que faciliten su movilidad y la independencia de un equipamiento localizado espacialmente.
- Realizar producciones colectivas que impliquen la participación, esfuerzo y colaboración conjunta de varios usuarios.
- Conocer los bloques básicos y las sintaxis de un lenguaje de programación.
- Construcción de algoritmos que permitan dar respuesta a problemas con un nivel de dificultad que aumenta gradualmente y su posterior traducción al lenguaje de programación correspondiente.
- Obtener el resultado de un programa escrito en un código determinado partiendo de las condiciones del problema planteado.
- Optimizar el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración.



3.- Contribución a la adquisición de las competencias clave

El carácter integrador, la amplitud y diversidad de los contenidos y entornos de trabajo hacen que la asignatura de TIC II contribuya al desarrollo y la adquisición de las siguientes competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística.

La materia de TIC II contribuye a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística utilizando la expresión oral y escrita en múltiples contextos, desarrollando habilidades de búsqueda, adquiriendo vocabulario técnico relacionado con las TIC y analizando, recopilando y procesando información para desarrollar posteriormente críticas constructivas.

Permite desarrollar vínculos y relaciones con los demás y su entorno, incluso trabajar en lenguas extranjeras. La publicación y difusión de contenidos, ya sea a través de la web o de los diferentes programas también contribuyen a la adquisición de esta competencia.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

TIC II también contribuye al desarrollo de la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología mediante el tratamiento de información numérica en hojas de cálculo, ya que el alumno trabajará con porcentajes, estadísticas y funciones matemáticas, representando los resultados mediante gráficos.

El análisis del funcionamiento de los dispositivos, instalación y configuración de aplicaciones incide notablemente en esta competencia así como el propio estudio y análisis de las TIC y su evolución, repercusión e impacto en la sociedad actual.

Competencia digital

La contribución de esta materia a la competencia digital está presente a lo largo y ancho del proceso de enseñanza-aprendizaje de la misma. El análisis del funcionamiento de los distintos dispositivos, la utilización y configuración de las diversas herramientas y aplicaciones software para gestionar, tratar, procesar y presentar la información incidirán notablemente en la adquisición de la competencia.

Debido a la cantidad y variedad de TIC, otra forma de trabajar en la adquisición de la competencia digital es la de favorecer el desarrollo, por parte del alumnado, de la capacidad de elección de la tecnología de la información y la comunicación más adecuada a sus propósitos.

Competencia de aprender a aprender

La contribución a la adquisición de la competencia de aprender a aprender está relacionada con el conocimiento para acceder e interactuar en entornos virtuales, que fomentan el aprendizaje de forma autónoma, una vez finalizada la etapa escolar. A este empeño contribuye decisivamente la capacidad desarrollada por la materia para obtener información, transformarla en conocimiento propio y comunicar lo aprendido poniéndolo en común con los demás, propiciando que los alumnos sean protagonistas principales de su propio aprendizaje.



Competencia sociales y cívicas

El uso de redes sociales y plataformas de trabajo colaborativo preparan a las personas para participar de una manera eficaz y constructiva en la vida social y profesional y para resolver conflictos en una sociedad cada vez más globalizada y aprender a discernir la información.

El respeto a las leyes de propiedad intelectual que marca la L.O.P.D, la puesta en práctica de actitudes de igualdad y no discriminación y la creación y el uso de una identidad digital adecuada al contexto educativo y profesional contribuyen a la adquisición de esta competencia.

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

La adquisición de esta competencia se consigue a través de la participación de los alumnos y alumnas en el desarrollo de pequeños proyectos en los que tengan que proponer ideas y defenderlas, gestionar plazos y recursos y mostrar cierta capacidad de liderazgo a la hora de tomar decisiones en relación con el proyecto. También fomentando la iniciativa y el estudio de diferentes plataformas para impulsar los proyectos y convertirlos en realidad.

Competencia de conciencia y expresiones culturales.

La materia de TIC II favorece el desarrollo de esta competencia, fomentando la imaginación, estética y creatividad en los diferentes proyectos. También a la hora de valorar la libertad de expresión, el interés, aprecio y respeto por los trabajos de los demás. La globalización de las TIC permite un intercambio y acceso a conocimientos de diferentes culturas y sociedades.



4.- Contenidos detallados

Los contenidos del currículo son muy generales y amplios, por lo que hay que adaptarlos, orientarlos y abordarlos con distinta perspectiva según el grado de conocimiento y práctica previa que posea el alumnado.

Además se han reorganizado los bloques del currículo para impartirlos de manera mas adecuada e independiente.

A continuación se detallan los bloques de contenidos

1.-Publicación y difusión de contenidos

- La web social: evolución, características y herramientas disponibles. Situación actual y tendencias de futuro.
- Herramientas de creación y publicación de contenidos en la web
 - ✓ Introducción al lenguaje HTML.
 - Edición de páginas web mediante Kompozer.
 - Hojas de estilo
 - Creación de un blog.
- Plataformas de trabajo colaborativo: herramientas sincronas y asíncronas.
- Nuevas tecnologías y su desarrollo futuro para su aplicación en el entorno de trabajos colaborativos.
- Realidad aumentada e Internet de las cosas.

2.- Seguridad

- Definición de seguridad activa y pasiva
- Seguridad activa
 - Uso de contraseñas seguras
 - Encriptación de datos
 - Uso de software de seguridad
- Seguridad pasiva
 - Dispositivos físicos de protección
 - Elaboración de copias de seguridad
 - Particiones del disco duro.
- Riesgos en el uso de equipos informáticos. Tipos de malware.
- Instalación y uso de programas antimalware.



3.- Introducción a la programación de videojuegos

- Introducción a GDEVELOP
- Conceptos básicos : escenario, escena, personaje , eventos, colisiones, etc.
- Ejemplos a desarrollar
 - Juego del PONG
 - Juego de Tres en raya
 - Juego de plataformas

4.-Programación de dispositivos móviles

- Introducción a APPINVENTOR
- Conceptos básicos
 - Diseño de la interfaz : elementos, propiedades.
 - Bloques de programación
 - Generación e instalación de aplicaciones
- Ejemplos a desarrollar
 - Calculadora
 - Mole Mash
 - Juego del PONG
 - Binario to decimal
 - Bote de pintura
 - Cronometro - Alarma
- Interacción con otros dispositivos físicos (Arduino)
- Programación de robots con JAVA



Como en este curso se disponen de dos grupos de clase, uno para cada modalidad, los contenidos del bloque de Programación de Computadores son diferentes en cada grupo. Para la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales (HCS) se utilizará el lenguaje de programación PROCESSING; mientras que para la modalidad de Ciencias e Ingeniería (CIE) se va a utilizar el lenguaje de programación JAVA.

5.- Programación de computadores – HCS

- Introducción a PROCESSING.
- Dibujo de formas básicas – funciones.
- Variables – Tipos de datos elementales
- Selección de instrucciones
- Dibujos mediante bucles, iteraciones con formato.
- Tipos de datos compuestos
- Carga de imágenes
- Eventos de ratón y teclado.
- Programación modular.
- Interacción con dispositivos físicos (Arduino).
- Ejemplos de aplicación
 - ✓ Juego del PONG
 - ✓ Juego del TRES EN RAYA
 - ✓ Juego del MASTER MIND

5.- Programación de computadores – CIE

- Introducción a JAVA y ECLIPSE.
- Tipos de datos elementales
- Esquemas básicos de programación estructurada : secuencia, selección e iteración.
- Tipos de datos compuestos
- Programación modular: descomposición en subproblemas.
- Introducción a la programación orientada a Objeto
- Programación de robots con JAVA



5.- Secuenciación de los contenidos y temporalización

A continuación se indica la distribución prevista de los bloques de contenidos

1ª evaluación

5.-Programación de computadores

2ª evaluación

1.-Publicación y difusión de contenidos

2.- Seguridad

3ª evaluación

3.- Introducción a la programación de videojuegos

4.-Programación de dispositivos móviles



6.- Procedimientos e instrumentos de evaluación

Debido a la heterogeneidad de cada uno de los apartados de los contenidos a desarrollar en la asignatura, los procedimientos e instrumentos de evaluación varían de uno a otro:

1.-Publicación y difusión de contenidos

Este apartado se evaluará mediante la realización de dos trabajos en el que los alumnos deberá incluir las especificaciones tratadas el profesor y comentadas en clase. El desarrollo de estos trabajos se realizará tanto en clase como en casa.

Se realizará un trabajo individual de diseño de un sitio web mediante Kompozer con hojas de estilo y otro trabajo en grupo de realización de un blog.

2.- Seguridad

Debido al carácter conceptual de este apartado, se evaluara mediante pruebas individuales y en grupo. Estas pruebas constarán de una serie de preguntas de tipo test, con la particularidad que alguna de ellas serán confeccionadas por los propios alumnos.

Para la realización de estas pruebas se utilizará la plataforma KAHOOT, y los alumnos podrán utilizar todo el material suministrado por parte del profesor, y consultar materiales de Internet.

3.- Introducción a la programación de videojuegos

Este apartado se evaluará mediante la realización de los ejemplos desarrollados en clase de forma individual.

De manera opcional, se podrá evaluar mediante la realización de un videojuego en casa mas completo que los realizados en clase, o bien mediante pruebas individuales prácticas cuyos contenidos sean similares a los ejemplos desarrollados en clase..

4.-Programación de dispositivos móviles

Este apartado se evaluará mediante la realización de los ejemplos desarrollados en clase de forma individual.

De manera opcional, se podrá evaluar mediante la realización de una aplicaciónj mas completa que las realizadas en clase, o bien mediante pruebas individuales prácticas cuyos contenidos sean similares a los ejemplos desarrollados en clase.



5.- Programación de computadores.

Este apartado se evaluará mediante la realización de los ejemplos desarrollados en clase de forma individual y mediante pruebas individuales prácticas cuyos contenidos sean similares a los ejemplos desarrollados en clase.

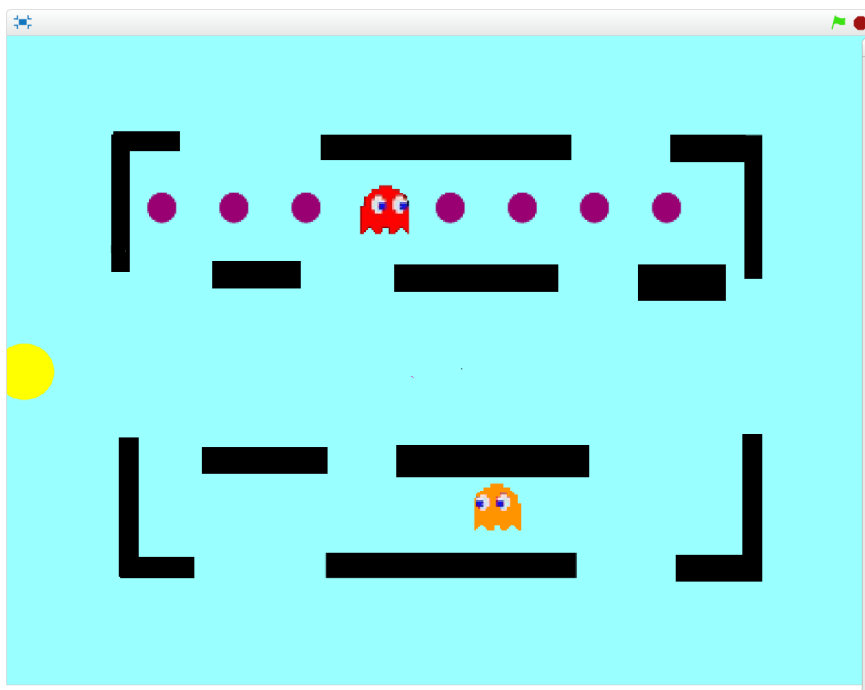
De manera opcional, se podrá evaluar mediante la realización de un programa en casa mas completo que los realizados en clase.

La metodología de trabajo se basa en la máxima utilización del computador para desarrollar todos los contenidos anteriormente expuestos, por lo que es necesario la disponibilidad de un computador por alumno.

En el caso de la realización de trabajos en casa, el profesor establecerá una serie de revisión del trabajo realizado hasta la fecha, con el objetivo de comprobar la evolución en el desarrollo del trabajo y la autoría del mismo.

En la realización de TODOS los ejercicios prácticos individuales se puede consultar cualquier fuente de información : apuntes, manuales, Internet, etc..

Debido a las características de la asignatura, para la **evaluación inicial**, el alumno confeccionará un ejemplo videojuego mediante Scratch., por ejemplo, una versión reducida del PAC-MAN.





7.- Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación, así como las competencias clave asignadas y los estándares de aprendizaje evaluables por bloques de contenidos son los siguientes:

1.-Publicación y difusión de contenidos

Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social, identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.	CCL- CMCT- CD-CSC	Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que esta se basa.
Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir.	CCL- CMCT- CD-CSC- CCEC	Diseña páginas web y blogs con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada.
Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.	CCL- CMCT- CD-CSC	Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0.

2.- Seguridad

Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.	CMCT- CD-CAA- CSC- CIEE	Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando tanto los elementos hardware de protección como las herramientas software que permiten proteger la información.
Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal.	CCL-CD- CSC	<p>Selecciona elementos de protección software para internet relacionándolos con los posibles ataques.</p> <p>Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.</p>

**3.- Introducción a la programación de videojuegos**

Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Realizar pequeños videojuegos en los que intervengan los conceptos básicos	CD-CAA-CIEE	Diseño de las escenas, objetos, personajes y demás elementos básicos que se utilizan en la realización de un pequeño videojuego.

4.-Programación de dispositivos móviles

Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Realizar pequeños programas de aplicación para dispositivos Android en los que intervengan los conceptos básicos	CD-CAA-CIEE	Diseño de la interfaz, bloques y demás elementos básicos que se utilizan en la realización de una pequeña aplicación para Android.

5.- Programación de computadores.

Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.	CCL-CMCT-CD	Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.
Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.	CCL-CMCT-CD	Elabora diagramas de bloques usando elementos gráficos relacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos.
Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.	CMCT-CD-CAA-CIEE	Elabora programas de mediana complejidad definiendo el flujograma correspondiente y escribiendo el código correspondiente.
Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.	CMCT-CD-CAA-CIEE	Elabora programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación.
Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación.	CMCT-CD-CAA-CIEE	Obtiene el resultado de seguir un programa



8.- Contenidos mínimos exigibles

A continuación se detallan los contenidos mínimos exigibles organizados en bloques

1.-Publicación y difusión de contenidos

- Herramientas de creación y publicación de contenidos en la web
 - ✓ Introducción al lenguaje HTML.
 - Edición de páginas web mediante Kompozer.
 - Hojas de estilo
 - Creación de un blog.
- Plataformas de trabajo colaborativo: herramientas sincronas y asíncronas.

2.- Seguridad

- Definición de seguridad activa y pasiva
- Seguridad activa
 - Uso de contraseñas seguras
 - Encriptación de datos
- Seguridad pasiva
 - Dispositivos físicos de protección
 - Elaboración de copias de seguridad
- Riesgos en el uso de equipos informáticos. Tipos de malware.
- Instalación y uso de programas antimalware.

3.- Introducción a la programación de videojuegos

- Introducción a GDEVELOP
- Conceptos básicos : escenario, escena, personaje , eventos, colisiones, etc.
- Ejemplos a desarrollar
 - Juego del PONG



4.-Programación de dispositivos móviles

- Introducción a APPINVENTOR
- Conceptos básicos
 - Diseño de la interfaz : elementos, propiedades.
 - Bloques de programación
 - Generación e instalación de aplicaciones
- Ejemplos a desarrollar
 - Juego del PONG

5.- Programación de computadores - HCS

- Introducción a PROCESSING.
- Dibujo de formas básicas – funciones.
- Variables – Tipos de datos elementales
- Selección de instrucciones
- Dibujos mediante bucles, iteraciones con formato.
- Tipos de datos compuestos
- Carga de imágenes
- Eventos de ratón y teclado.
- Programación modular.
- Interacción con dispositivos físicos (Arduino).
- Ejemplos de aplicación
 - ✓ Juego del PONG ,TRES EN RAYA, MASTERMIND

5.-Programación de computadores - CIE

- Introducción a JAVA y ECLIPSE.
- Tipos de datos elementales
- Esquemas básicos de programación estructurada : secuencia, selección e iteración.
- Tipos de datos compuestos
- Programación modular: descomposición en subproblemas.



9.- Criterios de evaluación mínimos exigibles

Entre los criterios de evaluación, los mínimos exigibles correspondientes a los contenidos mínimos exigibles son:

1.-Publicación y difusión de contenidos

- Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir.
- Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.

2.- Seguridad

- Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.
- Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal.

3.- Introducción a la programación de videojuegos

- Realizar pequeños videojuegos en los que intervengan los conceptos básicos

4.-Programación de dispositivos móviles

- Realizar pequeños programas de aplicación para dispositivos Android en los que intervengan los conceptos básicos

5.- Programación de computadores.

- Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.
- Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.
- Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.
- Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.



10.- Criterios de calificación

Para obtener las calificaciones se tienen en cuenta los siguientes aspectos:

- Evaluación de “clase”, teniendo en cuenta la correcta utilización del hardware, de los medios disponibles, la asistencia a clase, el comportamiento en el aula, la realización de trabajos voluntarios, trabajo en grupo, etc.
- Calificación de los procedimientos e instrumentos de evaluación de cada uno de los bloques de contenidos anteriormente citados.

Cada uno de los apartados anteriores se valorará de forma independiente, obteniendo una calificación entre 0 y 10. El “peso” de la nota de cada uno de estos apartados en la nota final, puede variar en función del desarrollo de la asignatura en base a estas consideraciones básicas:

- La nota de “clase” variará entre un 15% y un 20% de la nota final. En el caso que el alumno no llegue a una nota mínima de 4 en este apartado, puede suponer que el alumno no supere la asignatura en la convocatoria ordinaria de junio.
- Para el cálculo del resto de la nota, se tendrá en cuenta el resto de las actividades incluidas en los procedimientos de evaluación. La distribución de este porcentaje por bloque de contenidos, se realizará en base a las horas de dedicación durante el curso para la nota final.

En la primera y segunda evaluación, se aplicarán los mismos aspectos pero adecuados al desarrollo de clase en dichos periodos.

La **prueba extraordinaria de junio** constará de la entrega de una serie de trabajos relacionados con los contenidos de la asignatura y la realización de una serie de pruebas relacionadas con los contenidos desarrollados durante el curso..

Según el desarrollo del curso, el profesor puede determinar que trabajos no debe entregar el alumno y que pruebas no debe realizar, adecuando los porcentajes de ponderación para el cálculo de la nota.