

CURSO
2024-
2025

PROGRAMACIÓN
DOCENTE

TECNOLOGÍAS
DIGITALES
APLICADAS II
2º
BACHILLERATO
LOMLOE

Dto.
Tecnología

Jefe de Departamento

Alfredo García Casal

Profesores

Alfredo García Casal

Juan Francisco Andrés

Vizán

ÍNDICE

1 TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.....	3
2 ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	4
3 INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	13
Calificación final, plan de recuperación y prueba extraordinaria.....	22
4 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	22
4.1 MEDIDAS DE CARÁCTER GENERAL.....	22
4.2 ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.....	22
4.3 ALUMNOS DE ALTAS CAPACIDADES.....	22
5 CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA.....	23
PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN.....	23
6 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	23
7 RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.....	23
8 TRATAMIENTO DE LA COEDUCACIÓN.....	24
9 INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	24

1 TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	Trimestre
Unidad de programación 1: Programa con Lenguajes de Bloques.	1º
Unidad de programación 2: Dispositivos Digitales y Conectados	1º
Unidad de Programación 3: Empieza a Programar Código con SmallBasic	1º
Unidad de programación 4: Realidad Virtual, Aumentada y Mixta.	2º
Unidad de Programación 5: Crea Tus Programas con Python.	2º
Unidad de programación 6: Big Data e Inteligencia Artificial.	3º
Unidad de programación 7: Enriquece la Web con JavaScript.	3º
Unidad de programación 8: Ciberseguridad.	3º



2 ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE

1º TRIMESTRE		
Unidad de programación 1: Programa con Lenguajes de Bloques		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor de perfil de salida
3. Utilizar lenguajes de programación y de marcas en el diseño de aplicaciones informáticas y contenidos para la web, integrando elementos multimedia para generar productos o creaciones digitales como forma de expresión y de resolución de problemas.	3.1. Comprender el proceso de desarrollo de un programa informático valorando la importancia de aplicar cada una de sus fases de forma rigurosa y sistemática.	CP1,STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CD5, CPSAA2, CE3, CCEC3.1 y CCEC4.1.
	3.2. Crear programas informáticos funcionales utilizando las estructuras de un lenguaje de programación, identificando similitudes en la resolución de problemas para reutilizar las soluciones.	
	3.3. Diseñar y desarrollar de forma colaborativa una aplicación multimedia interactiva, utilizando tecnologías y librerías específicas..	
Saberes básicos		
- Herramientas de desarrollo de software para múltiples dispositivos y sus lenguajes. - Estructuras básicas de la programación y su funcionalidad en el desarrollo de aplicaciones de software. - Diseño y análisis de interfaces para distintos tipos de aplicaciones de software. - Integración de contenidos multimedia, interacción con el usuario y gestión de eventos.		
1º TRIMESTRE		



Unidad de programación 2: Dispositivos Digitales y Conectados.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Configurar dispositivos informáticos aplicando la funcionalidad de los sistemas operativos y conectar dichos dispositivos a redes domésticas o educativas aplicando los conocimientos de hardware y software necesarios, para conseguir su correcto funcionamiento y para resolver problemas sencillos o frecuentes tanto técnicos como de conectividad.	1.1. Conocer y utilizar distintas soluciones de virtualización para gestionar aplicaciones y servicios en distintos sistemas operativos..	STEM1, STEM2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA5 y CE3.
	1.2. Conectar y gestionar objetos cotidianos y accesorios tecnológicos (wearables) aplicando la tecnología de internet de las cosas.	
	1.3. Valorar las posibilidades de tratamiento de los datos que generan estos objetos y sus opciones de configuración y programación para conseguir un funcionamiento óptimo.	

Saberes básicos

- Soluciones de virtualización y servicios en la nube.
- Dispositivos conectados (IoT y wearables). Configuración y conexión de dispositivos.

1º TRIMESTRE

Unidad de programación 3: Empieza a Programar Código con SmallBasic.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
3. Utilizar lenguajes de programación y de marcas en el diseño de aplicaciones informáticas y	3.1. Comprender el proceso de desarrollo de un programa informático valorando la importancia de aplicar cada una de sus fases de forma rigurosa y sistemática.	CP1,STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CD5, CPSAA2, CE3, CCEC3.1 y CCEC4.1.

contenidos para la web, integrando elementos multimedia para generar productos o creaciones digitales como forma de expresión y de resolución de problemas.

3.2. Crear programas informáticos funcionales utilizando las estructuras de un lenguaje de programación, identificando similitudes en la resolución de problemas para reutilizar las soluciones.

3.3. Diseñar y desarrollar de forma colaborativa una aplicación multimedia interactiva, utilizando tecnologías y librerías específicas..

Saberes básicos

- Herramientas de desarrollo de software para múltiples dispositivos y sus lenguajes.
- Estructuras básicas de la programación y su funcionalidad en el desarrollo de aplicaciones de software.
- Diseño y análisis de interfaces para distintos tipos de aplicaciones de software.
- Integración de contenidos multimedia, interacción con el usuario y gestión de eventos.

2º TRIMESTRE

Unidad de programación 4: Realidad Virtual, Aumentada y Mixta

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
2. Diseñar y manipular digitalmente elementos multimedia aplicando las herramientas y los procedimientos adecuados para obtener creaciones digitales como producto final	2.1. Identificar distintas aplicaciones de realidad virtual y realidad aumentada y los dispositivos que utilizan, valorando las aportaciones que el uso de estas	STEM3, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA1.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1



pudiendo incorporarlas a otras aplicaciones o creaciones cooperativas.	tecnologías proporciona a los sectores a los que se dirigen..	
	2.2. Identificar herramientas que permitan añadir información digital sobre la información física del mundo real a través de un dispositivo y conocer sus posibilidades.	
	2.3. Crear contenidos de realidad aumentada que proporcionen experiencias inmersivas e interactivas mostrando iniciativa y usándolas como fuente de enriquecimiento cultural.	
Saberes básicos		
- Realidad virtual, aumentada y mixta. - La realidad aumentada aplicada a la transferencia de conocimiento. Herramientas básicas para la creación de contenidos con realidad aumentada.		
2º TRIMESTRE		
Unidad de programación 5: : Crea Tus Propios Programas con Python.		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios del perfil de salida

3. Utilizar lenguajes de programación y de marcas en el diseño de aplicaciones informáticas y contenidos para la web, integrando elementos multimedia para generar productos o creaciones digitales como forma de expresión y de resolución de problemas.	3.1. Comprender el proceso de desarrollo de un programa informático valorando la importancia de aplicar cada una de sus fases de forma rigurosa y sistemática.	CP1,STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CD5, CPSAA2, CE3, CCEC3.1 y CCEC4.1.
	3.2. Crear programas informáticos funcionales utilizando las estructuras de un lenguaje de programación, identificando similitudes en la resolución de problemas para reutilizar las soluciones.	
	3.3. Diseñar y desarrollar de forma colaborativa una aplicación multimedia interactiva, utilizando tecnologías y librerías específicas.	
Saberes básicos		
- Herramientas de desarrollo de software para múltiples dispositivos y sus lenguajes. - Estructuras básicas de la programación y su funcionalidad en el desarrollo de aplicaciones de software. - Diseño y análisis de interfaces para distintos tipos de aplicaciones de software. - Integración de contenidos multimedia, interacción con el usuario y gestión de eventos.		
3º TRIMESTRE		
Unidad de programación 6: Big Data e Inteligencia Artificial.		

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
4. Obtener y tratar conjuntos de datos aplicados a distintas áreas de conocimiento, realizando simulaciones mediante técnicas de inteligencia artificial, creando visualizaciones gráficas relevantes y aplicando herramientas de aprendizaje automático, para observar, analizar y comprender fenómenos naturales y sociales de nuestro entorno.	4.1. Conocer los aspectos fundamentales de la ciencia de datos y de la inteligencia artificial valorando su impacto en nuestra sociedad.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD4, CPSAA5, CC4, CE1 y CCEC4.1.
	4.2. Explorar y transformar informes interactivos que permitan analizar fenómenos naturales o sociales del entorno, mediante herramientas basadas en soluciones big data.	
	4.3. Entrenar modelos de aprendizaje automático a partir de distintos conjuntos de datos para comprender su funcionamiento.	
	4.4. Identificar aplicaciones reales que incorporan inteligencia artificial valorando su importancia y sus beneficios e inconvenientes.	
Saberes básicos		
- Big data. Características y aplicaciones. Herramientas de visualización de datos basadas en soluciones big data. - Fundamentos y campos de aplicación de la inteligencia artificial. - El aprendizaje automático. Entrenar un modelo y verificar su comportamiento. Aplicaciones.		
3º TRIMESTRE		



Unidad de Programación 7: Enriquece la Web con Java Script

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
3. Utilizar lenguajes de programación y de marcas en el diseño de aplicaciones informáticas y contenidos para la web, integrando elementos multimedia para generar productos o creaciones digitales como forma de expresión y de resolución de problemas.	3.1. Comprender el proceso de desarrollo de un programa informático valorando la importancia de aplicar cada una de sus fases de forma rigurosa y sistemática.	CP1, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CD5, CPSAA2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1
	3.2. Crear programas informáticos funcionales utilizando las estructuras de un lenguaje de programación, identificando similitudes en la resolución de problemas para reutilizar las soluciones.	
	3.3. Diseñar y desarrollar de forma colaborativa una aplicación multimedia interactiva, utilizando tecnologías y librerías específicas.	

Saberes básicos

- Herramientas de desarrollo de software para múltiples dispositivos y sus lenguajes.
- Estructuras básicas de la programación y su funcionalidad en el desarrollo de aplicaciones de software.
- Diseño y análisis de interfaces para distintos tipos de aplicaciones de software.
- Integración de contenidos multimedia, interacción con el usuario y gestión de eventos.

3º TRIMESTRE

Unidad de Programación 8: Ciberseguridad

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
5. Identificar los riesgos asociados a la interacción con todo tipo de sistemas digitales y adquirir hábitos que fomenten el bienestar digital, y la protección y seguridad de los y las adolescentes, seleccionando y aplicando estrategias y técnicas para actuar de forma segura en los entornos virtuales y protegerse de posibles ataques a dispositivos, datos personales y a la propia integridad personal y moral (prevención del	5.1. Identificar casos en los que es importante proteger la información, asociando el tipo de algoritmo de codificación que mejor se adapta al caso.	CCL3, STEM5, CD2, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CC4 y CE1.



sexting, el grooming, etc)..

5.2. Usar herramientas tanto para el uso de la firma digital como para la comprobación y gestión de certificados digitales, reconociendo la importancia de su utilización en la realización de todo tipo de trámites electrónicos.

5.3. Reconocer los datos personales, clasificándolos en datos especialmente protegidos, identificativos, relativos a características personales, circunstancias sociales, académicas y profesionales, comerciales, etc.

5.4. Conocer e identificar los derechos de los ciudadanos en el tratamiento de los datos personales para poder ejercer esos derechos de forma consciente, ante los responsables del tratamiento de los datos.



5.5. Descubrir los datos enviados en el uso de aplicaciones habituales, las posibilidades que nos ofrecen para gestionar la privacidad buscando alternativas más seguras.

Saberes básicos

- Aplicaciones de la criptografía en seguridad.
- Herramientas de gestión de claves y firmas electrónicas.
- Aspectos relevantes de la protección de datos e información personales y normativa en materia de privacidad y ciberseguridad.

3 INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica	Criterios de evaluación (%)	Grado de adquisición competencias específicas	I					EP		A		AA		Procedimiento Instrumento
			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Indicadores de logro del criterio de evaluación												



1. Configurar dispositivos informáticos aplicando la funcionalidad de los sistemas operativos y conectar dichos dispositivos a redes domésticas o educativas aplicando los conocimientos de hardware y software necesarios, para conseguir su correcto funcionamiento y para resolver problemas sencillos o frecuentes tanto técnicos como de conectividad.	1.1. Conocer y utilizar distintas soluciones de virtualización para gestionar aplicaciones y servicios en distintos sistemas operativos.	Conocer distintas soluciones de virtualización para gestionar aplicaciones y servicios en distintos sistemas operativos.													
		Utiliza distintas soluciones de virtualización para gestionar aplicaciones y servicios en distintos sistemas operativos.													
	1.2. Conectar y gestionar objetos cotidianos y accesorios tecnológicos (wearables) aplicando la tecnología de internet de las cosas.	Conoce objetos cotidianos y accesorios tecnológicos (wearables) aplicando la tecnología de internet de las cosas.													
		Gestiona objetos cotidianos y accesorios tecnológicos (wearables) aplicando la tecnología de internet de las cosas.													
	1.3. Valorar las posibilidades de	Valora las posibilidades de													
Tareas en A.A.V.V. (100 %)															



	tratamiento de los datos que generan estos objetos y sus opciones de configuración y programación para conseguir un funcionamiento óptimo.	tratamiento de los datos que generan estos objetos para conseguir un funcionamiento óptimo.																
		Valora las posibilidades de sus opciones de configuración y programación para conseguir un funcionamiento óptimo.																
2. Diseñar y manipular digitalmente elementos multimedia aplicando las herramientas y los procedimientos adecuados para obtener creaciones digitales como producto final pudiendo incorporarlas a otras aplicaciones o creaciones cooperativas.	2.1. Identificar distintas aplicaciones de realidad virtual y realidad aumentada y los dispositivos que utilizan, valorando las aportaciones que el uso de estas tecnologías proporciona a los sectores a los que se dirigen.	Identifica distintas aplicaciones de realidad virtual y realidad aumentada y los dispositivos que utilizan.																Tareas en A.A.V.V. (100 %)
		Valora las aportaciones que el uso de estas tecnologías proporciona a los sectores a los que se dirigen.																
	2.2. Identificar herramientas que permitan añadir información digital sobre la información física del mundo real a través de un dispositivo y conocer sus	Identifica herramientas que permitan añadir información digital sobre la información física del mundo real																



	posibilidades.	a través de un dispositivo													
		Conoce sus posibilidades.													
	2.3. Crear contenidos de realidad aumentada que proporcionen experiencias inmersivas e interactivas mostrando iniciativa y usándolas como fuente de enriquecimiento cultural.	Crea contenidos de realidad aumentada que proporcionen experiencias inmersivas e interactivas .													
		Muestra iniciativa, usándolas como fuente de enriquecimiento cultural.													
3. Utilizar lenguajes de programación y de marcas en el diseño de aplicaciones informáticas y contenidos para la web, integrando elementos multimedia para generar productos o creaciones digitales como forma de expresión y de resolución de problemas.	3.1. Comprender el proceso de desarrollo de un programa informático valorando la importancia de aplicar cada una de sus fases de forma rigurosa y sistemática.	Comprende el proceso de desarrollo de un programa informático.													
		Valora la importancia de aplicar cada una de sus fases de forma rigurosa y sistemática													
	3.2. Crear programas informáticos funcionales utilizando las estructuras de un lenguaje de programación, identificando similitudes en la resolución de problemas para reutilizar las	Crea programas informáticos funcionales utilizando las estructuras de un lenguaje de													
			Tareas en A.A.V.V. /Cuestionarios en A.A.V.V. y Desafíos en Khan Academy												
			+ SITUACIONES DE APRENDIZAJE												
			(50 %)												
			Prueba objetiva escrita o digital												
			(50%)												



	soluciones.	programación.																	
		Identifica similitudes en la resolución de problemas para reutilizar las soluciones.																	
	3.3. Diseñar y desarrollar de forma colaborativa una aplicación multimedia interactiva, utilizando tecnologías y librerías específicas.	Diseña y desarrolla de forma colaborativa una aplicación multimedia interactiva..																	
		Utiliza tecnologías y librerías específicas																	
4. Obtener y tratar conjuntos de datos aplicados a distintas áreas de conocimiento, realizando simulaciones mediante técnicas de inteligencia artificial, creando visualizaciones gráficas relevantes y aplicando herramientas de aprendizaje automático, para observar, analizar y comprender fenómenos naturales y sociales de nuestro entorno.	4.1. Conocer los aspectos fundamentales de la ciencia de datos y de la inteligencia artificial valorando su impacto en nuestra sociedad.	Conoce los aspectos fundamentales de la ciencia de datos y de la inteligencia artificial.																	
		Valora su impacto en nuestra sociedad.																	
	4.2. Explorar y transformar informes interactivos que permitan analizar fenómenos naturales o sociales del entorno, mediante herramientas basadas en soluciones big data.	Explora informes interactivos que permitan analizar fenómenos naturales o sociales del entorno, mediante herramientas basadas en soluciones big data.																	
Tareas en A.A.V.V. (100 %)																			



		Transforma informes interactivos que permitan analizar fenómenos naturales o sociales del entorno, mediante herramientas basadas en soluciones big data.													
	4.3. Entrenar modelos de aprendizaje automático a partir de distintos conjuntos de datos para comprender su funcionamiento.	Entrena modelos de aprendizaje automático a partir de distintos conjuntos de datos para comprender su funcionamiento.													
	4.4. Identificar aplicaciones reales que incorporan inteligencia artificial valorando su importancia y sus beneficios e inconvenientes.	Identifica aplicaciones reales que incorporan inteligencia artificial.													
		Valora su importancia y sus beneficios e inconvenientes.													
5. Identificar los riesgos asociados a la interacción con todo tipo de sistemas digitales y adquirir hábitos que fomenten el bienestar digital, y la protección y seguridad	5.1. Identificar casos en los que es importante proteger la información, asociando el tipo de algoritmo de codificación que mejor se adapta al caso.	Identificar casos en los que es importante proteger la información.													Tareas en A.A.V.V. (100 %))
		Asocia el tipo de algoritmo de codificación que mejor se adapta al													

[illegible]



	datos.	esos derechos de forma consciente, ante los responsables del tratamiento de los datos.													
	5.5. Descubrir los datos enviados en el uso de aplicaciones habituales, las posibilidades que nos ofrecen para gestionar la privacidad buscando alternativas más seguras.	Descubre los datos enviados en el uso de aplicaciones habituales, las posibilidades que nos ofrecen para gestionar la privacidad.													
		Busca alternativas más seguras.													



	1ª EVA		2ª EVA		3ª EVA	
Criterios evaluación	TR	%	TR	%	TR	%
1.1	X	33%				
1.2	X	33%				
1.3	X	33%				
CALIF. CE1						
2.1			X	33%		
2.2			X	33%		
2.3			X	33%		
CALIF. CE2						
3.1	X	33%	X	33%	X	33%
3.2	X	33%	X	33%	X	33%
3.3	X	33%	X	33%	X	33%
CALIF. CE3						
4.1					X	25%
4.2					X	25%
4.3					X	25%
4.4					X	25%
CALIF. CE4						
5.1					X	20%
5.2					X	20%
5.3					X	20%
5.4					X	20%
5.5.					X	20%
CALIF. CE5						
Calificación Evaluación	30%CE1+70%C E3		30%CE2+70 %CE3		60%CE3+20%C E4+20%CE5	
CALIFICACIÓN FINAL	Media aritmética de las 3 calificaciones de evaluación					

- Se considerará que el alumno supera la materia cuando la calificación final es igual o superior a 5.
- En caso de no alcanzar dicha calificación se entregará al alumno un plan de recuperación personalizado que versará sobre los aprendizajes no adquiridos.
- Convocatoria extraordinaria: dependiendo de la naturaleza de los aprendizajes no adquiridos constará de las actividades recogidas en el plan de recuperación y/o una prueba escrita ponderadas como se indique en el citado plan de recuperación.

4 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

4.1 MEDIDAS DE CARÁCTER GENERAL

Tecnologías Digitales Aplicadas de 2º Bachillerato es una materia instrumental que permite atender la diversidad desde su concepción ya que sus actuaciones permiten dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses.

4.2 ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Los profesores del departamento a la hora de elaborar las ACIS con el apoyo del departamento de orientación, concretarán la ACI del Anexo II a las necesidades educativas del alumno concreto. Para ello se seguirán las siguientes directrices:

- ◆ El objetivo principal es integrar al alumno todo lo que se pueda a la metodología de trabajo de la materia.
- ◆ Se reducirán los contenidos teóricos atendiendo a las dificultades que presente el alumno con colaboración del departamento de orientación.
- ◆ Se simplificarán las actividades y pruebas que realice atendiendo a las dificultades que presente el alumno con colaboración del departamento de orientación.

4.3 ALUMNOS DE ALTAS CAPACIDADES

En el curso 2023-2024 no existen alumnos con altas capacidades

5 CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA.

La materia colabora con el PLEI del centro en el diseño general de actividades desarrolladas a lo largo de la programación.

6 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

En principio, y teniendo en cuenta la actividad empresarial de la zona, no se contempla realizar ninguna actividad complementaria a lo largo del curso.

Si a lo largo del curso académico se presentase la posibilidad de acudir a alguna actividad relacionada con la asignatura (charlas, conferencias, concursos, ciclos culturales...) se intentaría acudir en la medida de lo posible.

Visita:		CURSO: 1º BACHILLERATO
C.T.I.C		2º BACHILLERATO
CENTRO TECNOLÓGICO		Alumnado TIC Ciencias
-GLJÓN-		O.PROGRAM: 2,3,4 Y 5
CONCEPTO		FINANCIACIÓN
TRANSPORTE	400€ (Autobús 54 plazas)	Alumnado (hasta 8€ globales por alumno/a)
MANUTENCIÓN PROFESORADO	Según directivas del centro	Centro

7 RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Material	Apuntes y actividades elaboradas por el profesor en la plataforma Moodle "Aulas Virtuales" Material elaborado por Khan Academy
Espacios	Aula de informática
Equipamiento	• Ordenadores • Cañón •
Software	• Específico: ✧ Editor de texto <i>Sublime Text</i>

- General: paquete 365

8 TRATAMIENTO DE LA COEDUCACIÓN

En la materia de Tecnologías Digitales Aplicadas, la coeducación se aborda de manera transversal a través de la observación de un uso no sexista del lenguaje, el fomento de la vocación científico-tecnológica entre las estudiantes, la mención de la brecha digital de género, el trabajo igualitario en equipo y la lucha contra los estereotipos de género en las elecciones profesionales, así como la concienciación sobre la necesidad del trabajo igualitario en el mundo laboral.

Además, en todas las unidades se buscará dar visibilidad a las mujeres inventoras, ingenieras o científicas, que tengan relación con el campo tecnológico estudiado.

9 INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE

ADECUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA		1	2	3	4	PROPUESTAS DE MEJORA
La clase y los materiales didácticos	Hay coherencia entre lo programado y el desarrollo de las clases.					
	Existe una distribución temporal equilibrada.					
	Los contenidos seleccionados son variados e incluyen conceptos, hechos, procedimientos y valores.					
Utilización de una metodología adecuada	Se han tenido en cuenta aprendizajes significativos.					
	Se considera la interdisciplinariedad (en actividades, tratamiento de los contenidos, etc.).					
	La metodología contribuye a la mejora de los resultados del área.					
	La metodología incluye el trabajo de competencias e inteligencias múltiples.					
Regularización de la práctica docente	Grado de seguimiento de los alumnos.					
	Validez de los recursos utilizados en clase para los aprendizajes.					
	Se incluyen los programas y proyectos del centro (PLEI).					
	Los instrumentos de evaluación permiten registrar numerosas variables del aprendizaje.					
	Los criterios de calificación están ajustados a la tipología de actividades planificadas.					
	Los criterios de evaluación y los criterios de calificación se han dado a conocer: - A los alumnos. - A las familias.					
Utilización de medidas para la atención a la diversidad	Se adoptan medidas para conocer y solventar las dificultades de aprendizaje.					
	Se ha ofrecido respuesta a las diferentes capacidades y ritmos de aprendizaje.					



	Las medidas y recursos ofrecidos han sido suficientes.					
	Aplica medidas extraordinarias recomendadas por el equipo docente atendiendo a los informes psicopedagógicos.					
VALORACIÓN: 1 insuficiente; 2 mejorable; 3 adecuado; 4 bueno.						