

CURSO
2024-
2025

PROGRAMACIÓN
DOCENTE

DIGITALIZACIÓN
4º ESO
LOMLOE

Dto.
Tecnología

Jefe de Departamento

Alfredo García Casal

Profesores

Alfredo García Casal

Ana Ablanado de Dios

Sara Vicente Menéndez

ÍNDICE

1 TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.....	3
2 ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE DE PROGRAMACIÓN.....	4
3 INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	14
Calificación final, plan de recuperación y prueba extraordinaria.....	21
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.....	22
PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN.....	22
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.....	25

1 TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	Trimestre
Unidad de programación 1: Dispositivos digitales y Sistemas Operativos.	1º
Unidad de programación 2: Procesado de texto.	1º
Unidad de Programación 3: Creación de Presentaciones.	1º
Unidad de programación 4: Hojas de Cálculo.	2º
Unidad de Programación 5: Desarrollo de Aplicaciones.	2º
Unidad de programación 6: Creación de Contenidos Web	3º
Unidad de programación 7: Seguridad y bienestar digital.	3º
Unidad de programación 8: Ciudadanía digital crítica.	3º



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

1º TRIMESTRE		
Unidad de programación 1: Dispositivos Digitales y Sistemas Operativos		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.
	1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	
	1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.	
Saberes básicos		
- Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas - Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario. - Sistemas de comunicación e Internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. - Dispositivos conectados (internet de las cosas y wearables): configuración y conexión de dispositivos.		



Unidad de programación 2: Procesado de Texto.		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. 2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias. 2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
Saberes básicos		

- Búsqueda, selección y archivo de información.
- Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.
- Comunicación y colaboración en red.

Unidad de programación 3: Creación de Presentaciones.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. 2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias. 2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.



	información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
Saberes básicos		
- Búsqueda, selección y archivo de información. - Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. - Comunicación y colaboración en red.		

2º TRIMESTRE

Unidad de programación 4: Hojas de Cálculo.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. 2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

	colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias. 2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
Saberes básicos		
- Búsqueda, selección y archivo de información. - Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. - Comunicación y colaboración en red.		
2º TRIMESTRE		
Unidad de programación 5: Desarrollo de Aplicaciones.		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

	2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. 2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias. 2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
Saberes básicos		
- Búsqueda, selección y archivo de información. - Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. - Comunicación y colaboración en red.		



3º TRIMESTRE

Unidad de programación 6: Creación de Contenidos Web.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
	2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	
	2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.	
	2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de	



aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.

Saberes básicos

- Búsqueda, selección y archivo de información.
- Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.
- Comunicación y colaboración en red.
- Publicación y difusión responsable en redes.

3º TRIMESTRE

Unidad de Programación 7: Seguridad y Bienestar Digital.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital y el desarrollo de una actitud crítica ante los contenidos e interacciones en la red, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud física y	3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en Internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.	CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.
	3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	



mental.

3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.

Saberes básicos

Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.

- Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales con especial atención a las institucionales.
- Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.).

3º TRIMESTRE

Unidad de Programación 8: Ciudadanía Digital Crítica.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
4. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para	4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.

hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.

4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.

4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.

Saberes básicos

- Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.
- Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.
- Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.
- Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.
- Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.
- Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.

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	
1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas	1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	Conecta dispositivos												Tareas en A.A.V.V. (100 %)
		Gestiona redes locales												
		Aplica los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.												



operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	Instala sistemas operativos																
		Mantiene sistemas operativos																
		Configura sus características en función de sus necesidades personales.																
	1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.	Identifica y resuelve problemas técnicos sencillos																
		Analiza componentes y funciones de los dispositivos digitales																
		Evalúa las soluciones de manera crítica y reformula el procedimiento, en caso necesario.																
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	Gestiona el aprendizaje en el ámbito digital																Observación directa del profesor (Lista de control) (10 %) Tareas en A.A.V.V. (45 %) Prueba objetiva escrita o



gestionar el aprendizaje permanente.																digital (45 %)
		Configura el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.														
	2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	Busca, selecciona y archiva información en función de sus necesidades.														Observación directa del profesor (Lista de control) (10 %) Prácticas en A.A.V.V. (45 %) Prueba objetiva escrita o digital (45 %)
		Hace uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.														
	2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar	Crea, programa, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva.														Observación directa del profesor (Lista de control) (10 %) Prácticas en A.A.V.V.+

	nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.																SITUACIONES DE APRENDIZAJE (45 %) Prueba objetiva escrita o digital (45 %)
		Selecciona las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa.															
		Respetar derechos de autor y licencias.															
	2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	Interactúa en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo información y datos.															
		Se adapta a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.															
3. Desarrollar hábitos que fomenten el	3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en Internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.	Protege los datos personales y la huella digital generada en Internet.															Observación directa del profesor (Lista de control)



bienestar digital y el desarrollo de una actitud crítica ante los contenidos e interacciones en la red, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud física y mental.

	Configura las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.												
3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	Configura y actualiza contraseñas de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.												
	Configura y actualiza sistemas operativos de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.												
	Configura y actualiza antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.												
3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	Identifica y sabe reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones.												

(10 %)

Prácticas en A.A.V.V.+
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

(90 %)



		Desarrolla prácticas saludables y seguras, valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.													
4. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.	4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	Hace un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respeta la privacidad													Observación directa del profesor (Lista de control) (10 %) Prácticas en A.A.V.V.+ SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (90 %)
		Respeto las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.													
	4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.	Reconoce las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico.													
		Es consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos													



	colectivos.													
4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	Valora la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados.													
	Analiza de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.													
4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	Analiza la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.													

	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	20%	X	20%		20%
2.2	X	20%	X	20%		20%
2.3	X	40%	X	40%		40%
2.4	X	20%	X	20%		20%
CALIF. CE2						
3.1					X	33%
3.2					X	33%
3.3					X	33%
CALIF. CE3						
4.1					X	25%
4.2					X	25%
4.3					X	25%
4.4					X	25%
CALIF. CE4						
Calificación Evaluación	25%CE1+75%C E2		100%CE2		33%CE2+33%C E3+33%CE4	
CALIFICACIÓN FINAL	Media aritmética de las 3 calificaciones de evaluación					

Calificación final, plan de recuperación y prueba extraordinaria

- 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.

4 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

4.1 MEDIDAS DE CARÁCTER GENERAL

Digitalización de 4º ESO 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 al alumnado con altas capacidades, se procurará espolear su intelecto con actividades de ampliación de tipo vertical, en progreso creciente de dificultad.

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

PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN

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
		TRIMESTRE: 2º
CONCEPTO	COSTE	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 informatica
Equipamiento	• Ordenadores • Cañón •
Software	• Específico: ✧ Editor de páginas web <i>Expression Web</i> • General: paquete 365



8 TRATAMIENTO DE LA COEDUCACIÓN

En la materia de Digitalización, 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.						