

PROGRAMACIÓN

DIGITALIZACIÓN APLICADA

1ºESO

CURSO 2025/2026

COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO Y CALENDARIO DE REUNIONES.....	3
MARCO NORMATIVO	3
COMPETENCIAS CLAVE.....	3
Descriptores operativos de las competencias clave en la enseñanza básica	3
ORGANIZACIÓN, RELACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS DIFERENTES ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.....	7
TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	11
INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	11
PROGRAMA DE REFUERZO EN CASO DE EVALUACIÓN NEGATIVA	13
MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	13
ALUMNADO QUE PROMOCIONA CON LA MATERIA PENDIENTE.....	13
ALUMNADO QUE PIERDE EL DERECHO A SER CALIFICADO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN CONTINUA.....	13
ALUMNADO REPETIDOR.....	13
ALUMNADO CON RENDIMIENTO EXCEPCIONALMENTE BUENO	14
ALUMNADO CON NEE. ADAPTACIONES CURRICULARES SIGNIFICATIVAS.....	14
CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS.....	14
PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN	14
OTROS PLANES Y PROGRAMAS	14
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	14
RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES	14
INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	15

COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO Y CALENDARIO DE REUNIONES

El Departamento de Tecnología está compuesto por cuatro profesores/as que imparten los siguientes niveles:

Noel Díaz Fernández: 1º ESO DIA, 2º ESO TyD, 3º ESO TyD, 1º Bachillerato TDA y una tutoría de 3º ESO.

Mayra Morales López: 2º ESO TyD, 4º ESO DIG y RES de 1º de Bachillerato.

Ángela Díaz Martínez: 1º ESO DIA, 2º ESO TyD, 3º ESO TyD, 4º ESO TEC y 2º Bachillerato TI II.

Beatriz Llorente González: 2º ESO TyD, 3º ESO TyD, 1º Bachillerato TI I, 2º Bachillerato TDAI II y Jefatura de Departamento.

Las reuniones del departamento tendrán lugar todos los martes, de 09:05 a 10:00, en el Departamento de Tecnología.

MARCO NORMATIVO

Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria en el Principado de Asturias.

COMPETENCIAS CLAVE

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y los objetivos previstos en la LOMLOE para las distintas etapas educativas está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en este Perfil de salida, y que son las siguientes:

- Competencia en Comunicación Lingüística.
- Competencia Plurilingüe.
- Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería.
- Competencia Digital.
- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.
- Competencia Ciudadana.
- Competencia Emprendedora.
- Competencia en Conciencia y Expresión Culturales.

DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE EN LA ENSEÑANZA BÁSICA

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia Plurilingüe (CP)

CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM)

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como

motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

Competencia digital (CD)

CD1. Realiza búsquedas en Internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA)

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

Competencia ciudadana (CC)

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

Competencia Emprendedora (CE)

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y

optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC)

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

ORGANIZACIÓN, RELACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS DIFERENTES ELEMENTOS DEL CURRÍCULO

COMPETENCIA ESPECÍFICA

Competencia específica 1. Conocer y manejar diferentes configuraciones de los sistemas informáticos y de las redes de comunicación, explorando los parámetros y eligiendo el valor adecuado según las distintas situaciones para gestionar el entorno personal de aprendizaje.

DESCRIPTORES OPERATIVOS

STEM1, STEM2, CD1, CD2, CD5, CPSAA5, CE1.

CRITERIOS EVALUACIÓN	SABÉRES BÁSICOS	UNIDADES PROGRAMACIÓN	MÉTODOS PEDAGÓGICOS
1.1. Identificar los dispositivos digitales del entorno, describiendo los componentes principales, su funcionalidad y opciones de configuración. 1.2. Gestionar las cuentas de usuario, configurando opciones de accesibilidad y mecanismos de seguridad. 1.3. Usar las utilidades del sistema operativo y los ajustes de las herramientas del entorno de aprendizaje para mejorar el uso de las distintas tecnologías. 1.4. Conectar dispositivos a redes cableadas o inalámbricas para la transmisión de datos.	Bloque A. Configuración del Entorno Digital de Aprendizaje - Dispositivos digitales: componentes, características y resolución de problemas de manera guiada. - Utilidades básicas de los sistemas operativos: propiedades del sistema, almacenamiento, seguridad, actualizaciones, instalación y eliminación de software. - Transmisión de datos: conexiones alámbricas e inalámbricas. - Acceso y configuración de cuentas con especial atención a las institucionales. Datos personales, términos y condiciones de uso.	UP1: Plataformas educativas: Teams y aulas Virtuales. UP2: Sistemas operativos. Hardware y Software. UP3: Ciberseguridad	Aula de informática:

COMPETENCIA ESPECÍFICA			
Competencia específica 2. Utilizar herramientas, plataformas educativas y programas específicos del entorno digital del centro educativo, creando contenidos digitales, integrando y difundiendo dichos contenidos en otras áreas, materias o proyectos a través de técnicas y procedimientos colaborativos para el desarrollo de la creatividad y del espíritu de innovación.			
DESCRIPTORES OPERATIVOS			
CCL1, CCL3, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.			
CRITERIOS EVALUACIÓN	SABÉRES BÁSICOS	UNIDADES PROGRAMACIÓN	MÉTODOS PEDAGÓGICOS
2.1. Adaptar la formulación de una consulta y usar las distintas opciones de las herramientas de búsqueda de información para recuperar resultados pertinentes y de interés, identificando aquellos datos que provienen de una fuente fiable y segura.	Bloque B. Uso del Entorno Digital de Aprendizaje - Búsqueda y selección de información de diferentes recursos y fuentes confiables. Palabras clave, operadores y búsqueda avanzada. - Edición y creación de contenidos digitales haciendo uso de los recursos que ofrecen los distintos centros educativos del Principado de Asturias. - Comunicación y colaboración en red.	UP4: Búsqueda y selección de información. UP5: Creación de contenidos digitales. UP6: Derechos de autor.	Aula de informática: uso de las herramientas integradas en las cuentas 365 y programas de edición (irfanview, coggle, genial.ly)
2.2. Crear, 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, teniendo en cuenta aspectos relacionados con la propiedad intelectual.			
2.3. Interactuar con compañeros, compartiendo y comentando creaciones digitales a través del uso de herramientas y opciones colaborativas.			

COMPETENCIA ESPECÍFICA

Competencia específica 3. Diseñar aplicaciones sencillas expresando la secuencia lógica de pasos que resuelven un problema, analizando posibles mejoras a través de un entorno inicial intuitivo que permita comprender los fundamentos de programación y del pensamiento computacional.

DESCRIPTORES OPERATIVOS

CCL1, CP1, STEM1, STEM2, CD1, CD2, CD5, CPSAA5, CE1.

CRITERIOS EVALUACIÓN	SABÉRES BÁSICOS	UNIDADES PROGRAMACIÓN	MÉTODOS PEDAGÓGICOS
3.1. Descomponer un problema en módulos, reconociendo las fases de resolución de un problema y expresando de manera formal los pasos del algoritmo de solución. 3.2. Implementar una solución a través de un lenguaje de programación, usando para ello las estructuras y los elementos básicos de la codificación. 3.3. Probar y validar la solución implementada, buscando errores y mejoras.	Bloque C. Pensamiento computacional - Resolución y análisis de problemas: descomposición, secuenciación, formulación y verificación de algoritmos. - Conceptos básicos de programación: sentencia, expresión condicional, bucles, variables y constantes. - Implementación de un algoritmo. Prueba, errores y mejoras.	UP7: Conceptos básicos de programación. Diagramas de flujo. UP8: Scratch.	Aula de informática: uso de simuladores online (visual-paradigm, Scratch, VRVex)

TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Aunque los saberes son eminentemente transversales a todas las unidades de programación, se puede concretar en la siguiente temporalización:

PRIMER TRIMESTRE: UP1; UP2; UP3; UP5

SEGUNDO TRIMESTRE: UP4; UP5; UP6

TERCER TRIMESTRE: UP7; UP8

INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN %
1. Conocer y manejar diferentes configuraciones de los sistemas informáticos y de las redes de comunicación, explorando los parámetros y eligiendo el valor adecuado según las distintas situaciones para gestionar el entorno personal de aprendizaje.	1.1. Identificar los dispositivos digitales del entorno, describiendo los componentes principales, su funcionalidad y opciones de configuración.	10
	1.2. Gestionar las cuentas de usuario, configurando opciones de accesibilidad y mecanismos de seguridad.	10
	1.3. Usar las utilidades del sistema operativo y los ajustes de las herramientas del entorno de aprendizaje para mejorar el uso de las distintas tecnologías.	10
	1.4. Conectar dispositivos a redes cableadas o inalámbricas para la transmisión de datos.	10
2. Utilizar herramientas, plataformas educativas y programas específicos del entorno digital del centro educativo, creando contenidos digitales, integrando y difundiendo dichos contenidos en otras áreas, materias o proyectos a través de técnicas y procedimientos colaborativos para el desarrollo de la creatividad y del espíritu de innovación.	2.1. Adaptar la formulación de una consulta y usar las distintas opciones de las herramientas de búsqueda de información para recuperar resultados pertinentes y de interés, identificando aquellos datos que provienen de una fuente fiable y segura.	10
	2.2. Crear, 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, teniendo en cuenta aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	10
	2.3. Interactuar con compañeros, compartiendo y comentando creaciones digitales a través del uso de herramientas y opciones colaborativas.	10
3. Diseñar aplicaciones sencillas expresando la secuencia lógica de pasos que resuelven un	3.1 Descomponer un problema en módulos, reconociendo las fases de resolución de un problema y expresando de manera formal los	10

problema, analizando posibles mejoras a través de un entorno inicial intuitivo que permita comprender los fundamentos de programación y del pensamiento computacional.	pasos del algoritmo de solución.	
	3.2. Implementar una solución a través de un lenguaje de programación, usando para ello las estructuras y los elementos básicos de la codificación.	10
	3.3. Probar y validar la solución implementada, buscando errores y mejoras.	10

El porcentaje asignado a cada criterio de evaluación se utilizará para el cálculo de la nota del alumnado a través de la media ponderada y servirá para obtener el grado de consecución de cada competencia específica y de cada competencia clave, a partir de los descriptores operativos.

Las notas de los criterios de evaluación vendrán dadas a través de uno o varios instrumentos de evaluación. Se usarán instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado. Entre los instrumentos utilizados en las diferentes situaciones de aprendizaje están: pruebas objetivas, trabajos de investigación o documentación, trabajo de taller, actividades informáticas y observaciones en el aula (participación en clase, actitud ante la materia) el peso de los instrumentos utilizados para calificar el grado de consecución de los diferentes criterios de evaluación serán:

Valoración de las competencias específicas en pruebas objetivas:
50% de la nota final.

Cuando los saberes de una evaluación pertenezcan a diferentes unidades de programación se evaluarán de forma independiente y deberán superarse de forma independiente. Para obtener la nota media se tendrán en cuenta todas las notas obtenidas en estas pruebas.

Valoración de las competencias específicas a través de actividades realizadas en clase o en casa: **50%** de la nota final.

Para obtener la nota media se tendrán en cuenta todas las notas obtenidas en estas pruebas.

PROGRAMA DE REFUERZO EN CASO DE EVALUACIÓN NEGATIVA

La recuperación de los alumnos se realizará mediante actividades y pruebas objetivas específicas en función del alumno y el criterio o indicador de logro no alcanzado. Se recuperarán los saberes en los que no se ha obtenido una calificación positiva. Se aplicarán los criterios de calificación antes mencionados.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

ALUMNADO QUE PROMOCIONA CON LA MATERIA PENDIENTE.

El alumnado que tenga la materia pendiente del curso anterior deberá seguir el procedimiento que se establezca en su Plan Individualizado de Recuperación (ver anexo I). Dicho plan será informado al alumnado al inicio del curso escolar y se realizará un seguimiento a lo largo del curso, para en su caso, hacer las modificaciones oportunas con el fin de que el alumnado pueda lograr lo establecido en los criterios de evaluación e indicadores de logro del curso.

Criterios de calificación

Actividades y trabajos	30%
Pruebas objetivas	70%

ALUMNADO QUE PIERDE EL DERECHO A SER CALIFICADO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN CONTINUA.

El alumnado que no tengan la posibilidad de ser evaluados de forma continua, por haber superado el número mínimo de faltas de asistencia a las clases de la materia durante el curso, (según se especifica el Reglamento de Régimen Interno del Centro) se evaluarán mediante los mecanismos que se especifican a continuación.

El alumnado deberá realizar una prueba objetiva en fecha anterior a la de la evaluación final del curso, en la cual demuestren haber logrado los criterios de evaluación e indicadores de logro previstos en la programación docente de la materia. La prueba objetiva aportará el 70% de la nota final.

El alumnado tendrá también que entregar las actividades y trabajos realizados en clase durante el curso, lo que aportará el 30% restante de la nota final.

ALUMNADO REPETIDOR

El alumnado que repita curso deberá seguir el procedimiento que se establezca en su Plan Individualizado. Dicho plan será diseñado de forma individualizada teniendo en cuenta los informes y observaciones de los que disponga el departamento, realizándose los ajustes necesarios a lo largo del curso, para en su caso, hacer las modificaciones oportunas con el fin de que el alumnado pueda lograr lo establecido en los criterios de evaluación e indicadores de logro de la programación docente.

ALUMNADO CON RENDIMIENTO EXCEPCIONALMENTE BUENO

Al alumnado con rendimiento excepcionalmente bueno se le propondrá actividades de mayor nivel y se intentará que profundice más en cada uno de los saberes que se vayan trabajando en las diferentes situaciones de aprendizaje.

ALUMNADO CON NEE. ADAPTACIONES CURRICULARES SIGNIFICATIVAS

El alumnado con NEE tendrán una Adaptación Curricular Significativa Individual si se considera necesario.

En dicha ACIS constarán todos los elementos necesarios para evaluar el aprendizaje y el logro de competencias del alumnado.

CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS

PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN

Se propondrá la lectura y análisis de artículos de periódicos o revistas especializadas sobre temas relacionados con los diferentes saberes, aprovechando las diferentes situaciones de aprendizaje que se planteen en cada grupo clase.

OTROS PLANES Y PROGRAMAS

Proyecto de Centro: Borrando tus huellas

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

En este nivel, en colaboración con el departamento de Orientación, se realizará una actividad complementaria relacionada con la Ciberseguridad (charla de la Policía).

RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES

Para impartir la asignatura se cuenta con dos aulas de informática con acceso a Internet.

La profesora utilizará el proyector para realizar las demostraciones necesarias en las diferentes aplicaciones.

Se utilizará las plataformas: Teams, Aulas Virtuales y OneDrive para el intercambio de actividades y recursos entre la profesora y el alumnado.

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

La programación se considerará un documento vivo, sujeto a cambios si son necesarios, para lo cual, y siguiendo lo que establece la normativa, se realizará un seguimiento de efectividad y funcionalidad del documento.

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE		
INDICADORES DE LOGRO		PROPUESTAS DE MEJORA
TEMPORALIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN		
1.	Se ha cumplido la temporalización prevista	
ORGANIZACIÓN DEL AULA		
2.	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.	
3.	Se han realizado desdobles en la materia	
RECURSOS EN EL AULA		
4.	Se utilizan recursos didácticos variados.	
5.	Las aulas de informática son adecuadas.	

METODOLOGÍA EN EL AULA			
6.	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		
7.	Los desdobles favorecen la utilización de diferentes metodologías.		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
8.	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje		
9.	Se llevan a cabo ACIS con el alumnado NEE.		
OTROS			
10.	Se llevan a cabo las actuaciones planeadas dentro del PLEI		
11.	Se llevan a cabo las actividades extraescolares previstas.		

Propuestas de mejora y objetivos a trabajar para el próximo curso.

Evaluación de la programación y de la práctica docente basado en:			
☐ Resultados académicos	☐ Cuestionarios o encuestas	☐ Rúbricas	☐ Otros:
Propuestas de mejora:			