

TECNOLOGÍA DIGITALES APLICADAS

1ºBACH



ÍNDICE

1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	3
2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	3
3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN	9
3.1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	9
3.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.	10
4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	15
5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA	15
5.1. PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN	15
5.2. OTROS PROYECTOS Y PROGRAMAS DEL CENTRO	16
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	17
7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	18
8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	18

1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
UP1. LOS DISPOSITIVOS DIGITALES Y SUS CONEXIONES	PRIMER TRIMESTRE
UP2. TRATAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS	
UP3. DESARROLLO DE SOFTWARE	SEGUNDO TRIMESTRE
UP4. DISEÑO DE PÁGINAS Y APLICACIONES WEB	
UP4. LA SEGURIDAD ES LO PRIMERO	TERCER TRIMESTRE
UP6. CREACIONES DIGITALES MULTIMEDIA	

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

PRIMER TRIMESTRE					
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 1		Temporalización	1 ^{er} trimestre	Sesiones	14
Etapas	BACH	Curso	1º		
Materia		TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	LOS DISPOSITIVOS DIGITALES Y SUS CONEXIONES				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL		CRITERIOS 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		STEM1, STEM2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA5 y CE3		1.1. Identificar los sistemas operativos utilizados en distintos dispositivos configurando sus características en función de las necesidades de cada momento. 1.2. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. 1.3. Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las	

conectividad.		soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.
SABERES BÁSICOS		
BLOQUE	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES	
Bloque A. Dispositivos digitales y conectados	- Los dispositivos digitales y sus sistemas operativos. - Sistemas de comunicación e internet. Dispositivos de red y su funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.	

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 2		Temporalización	1 ^{er} trimestre	Sesiones	15
Etapa	BACH	Curso	1º		
Materia		TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	TRATAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
4. <i>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.</i>		CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD4, CPSAA5, CC4, CE1 y CCEC4.1.		4.1. Identificar distintas fuentes de datos y reconocer las características de los conjuntos de datos para comprender su relevancia e impacto en la sociedad. 4.2. Utilizar herramientas de tratamiento y visualización de datos para analizar y comparar conjuntos de datos con el objetivo de extraer información que ayude a la toma de decisiones. 4.3. Aplicar operaciones de filtrado y segmentación de datos para mostrar resultados a partir de una tabla de datos. 4.4. Comprender el valor de los datos, analizando de forma crítica su utilización y repercusiones.	
SABERES BÁSICOS					
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES			
Bloque D. Ciencia de datos e inteligencia artificial		- Tipos de datos. Fuentes de datos. - Herramientas para la visualización, análisis y almacenamiento de los datos. Lenguajes y técnicas de consulta. - Datos: integración, transformación y análisis. - Datos: filtrado y segmentación. Tablas y gráficos dinámicos.			

SEGUNDO TRIMESTRE					
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 2		Temporalización	2º trimestre	Sesiones	17
Etapa	BACH	Curso	1º		
Materia		TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	DESARROLLO DE SOFTWARE				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
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.		STEM3, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA1.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1.		2.3 Crear animaciones sencillas utilizando técnicas y herramientas de software específicas	
SABERES BÁSICOS					
BLOQUE			CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES		
Bloque C. Proyectos de desarrollo de software Bloque B. Creaciones digitales multimedia			- Contenidos gráficos y multimedia: integración en los proyectos. - Procesamiento de video, audio y animaciones.		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 2		Temporalización	2º trimestre	Sesiones	18
Eta	BACH	Curso	1º		
Materia		TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	DISEÑO DE PÁGINAS Y APLICACIONES WEB				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
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.		CP1, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CD5, CPSAA2, CE3, CCEC3.1 y CCEC4.1.		3.1. Entender el funcionamiento interno de las páginas y aplicaciones web comprendiendo cómo se construyen. 3.2. Crear contenidos para la web, incorporando elementos textuales y multimedia, aplicando estilos e integrando componentes configurables. 3.3. Diseñar y desarrollar de forma colaborativa una aplicación web utilizando las tecnologías y librerías específicas.	
SABERES BÁSICOS					
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES			
Bloque C. Proyectos de desarrollo de software		- Generación de contenidos para la web. Herramientas y lenguajes. - Estructura de un fichero HTML y etiquetas básicas. Incorporación de contenidos, textos, estilos y código. - Contenidos gráficos y multimedia: integración en los proyectos. - Componentes configurables e interactivos: integración y aplicaciones. - Plantillas compatibles para distintos tipos de dispositivos.			

TERCER TRIMESTRE

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 5		Temporalización	3 ^{er} Trimestre	Sesiones	15
Etapas	BACH	Curso	1º		
Materia		TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	LA SEGURIDAD ES LO PRIMERO				

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES PERFIL	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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 sexting, el grooming, etc.).	CCL3, STEM5, CD2, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CC4 y CE1.	5.1. Conocer los tipos de amenazas de ciberseguridad e incidentes más habituales incluidos posibles delitos en los que incurre el usuario de manera inconsciente mostrando curiosidad, iniciativa y respeto. 5.2. Identificar y manejar las utilidades básicas de protección de los sistemas digitales seleccionando herramientas adecuadas para la detección y clasificación de malware. 5.3. Administrar los ajustes de configuración tanto de los servicios y redes online, como del propio dispositivo para aumentar la seguridad en la conexión a redes. 5.4. Conocer pautas de actuación ante vulneraciones de la identidad digital, la privacidad o la intimidad, así como ante casos de ciberacoso, sexting o grooming, respetando el bienestar personal y colectivo.

SABERES BÁSICOS

BLOQUE	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
Bloque E. Ciberseguridad	- Medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. - Identidad, reputación, privacidad y huella digital. - Medidas preventivas y de protección de datos personales. Configuración en redes sociales. - Gestión de identidades virtuales.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 3					Temporalización	3 ^{er} Trimestre	Sesiones	14
Etapa		BACH	Curso		1º			
Materia			TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS					
Relación interdisciplinar entre áreas								
Título		CREACIONES DIGITALES MULTIMEDIA						
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			DESCRIPTORES PERFIL			CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
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.			CP1, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CD5, CPSAA2, CE3, CCEC3.1 y CCEC4.1.			2.1. Utilizar herramientas específicas para crear y transformar imágenes de diferentes tipos. 2.2. Crear y tratar contenidos de audio y video, utilizando formatos adecuados para distintos dispositivos. 2.3. Crear animaciones sencillas utilizando técnicas y herramientas de software específicas.		
SABERES BÁSICOS								
BLOQUE			CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES					
Bloque B. Creaciones digitales multimedia			- Procesamiento de imágenes, gráficos vectoriales e imágenes de mapa de bits. - Procesamiento de video, audio y animaciones.					

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

3.1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los instrumentos apropiados para la aplicación de los procedimientos de evaluación son los siguientes:

- Ejercicios prácticos, ensayos o experiencias prácticas con sus correspondientes procesos de trabajo.
- Ejercicios, exámenes o controles, orales o escritos, convocados previamente (al menos uno por evaluación) sobre los conocimientos de los saberes básicos impartidos en las distintas unidades y/o situaciones de aprendizaje.
- Preguntas en clase orales o por escrito sobre los saberes básicos impartidos hasta el momento.

- Trabajos bibliográficos, murales, exposiciones, cuadernos.
- Cuestionarios o test ocasionales sobre saberes impartidos.
- Cualquier actividad propuesta en el aula o fuera de ella, individual o por equipos.
- El interés por aprender, la participación en el aula, el cuidado del material propio y colectivo, el respeto y la tolerancia a las opiniones distintas, y todas aquellas actitudes que figuran en esta programación y que serán valoradas mediante la observación continua y diaria por parte del profesor.

La valoración de todo lo anterior quedará reflejada en la ficha de cada alumno o en las fichas del profesor, donde se registrarán las calificaciones obtenidas por la valoración de los apartados anteriores que correspondan en cada momento. Asimismo, se podrán elaborar tablas de datos, rúbricas y/u observaciones e indicadores del desarrollo de las competencias a que apuntan los objetivos generales de etapa o curso. El profesorado decidirá en cada momento los instrumentos de evaluación adecuados para cada situación y proceso. Estos datos estarán a disposición de las familias o tutores legales siempre y cuando se presenten en el instituto para entrevistarse con los profesores del departamento.

En caso de que existan alumnos a los que no se les haya podido aplicar el sistema de evaluación continua, se procederá elaborando una prueba o examen final por escrito en el que aparezcan desglosadas las cuestiones relacionadas con cada una de las unidades de aprendizaje impartidas en el aula.

3.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Tal y como recoge en el BOE en los reales decretos que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas tanto para la ESO (Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria) como para el bachillerato (Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato), en su artículo II-Definiciones, puede leerse:

Saberes básicos: conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas. Aquellas situaciones de aprendizaje que no consten de pruebas específicas, únicamente de producciones del alumnado, se realizará una media ponderada de estas últimas y su porcentaje se distribuirá proporcionalmente entre los otros apartados.

En bachillerato la educación no es obligatoria, y además debe servir de base para la realización de estudios posteriores.

El Departamento ha decidido poner distintos criterios para las distintas asignaturas que imparte, ya que dichas materias tienen una naturaleza completamente diferente.

La calificación se basará en los saberes básicos y se puede separar en los apartados de conocimientos, destrezas y actitudes antes mencionados. Dicha calificación medirá el grado de consecución de los objetivos y las competencias clave, mediante los instrumentos de evaluación mencionados en el primer apartado.

a) 60% para los conocimientos: Exámenes y/o controles y/o recuperaciones si las hubiera. Estos podrán ser teóricos y/o prácticos.

b) 30% para las destrezas: Proyectos en el aula de informática, láminas, actividades prácticas guiadas en los talleres, trabajos expuestos en clase...

c) 10% para las actitudes: Actitud del alumno/a en clase (observación diaria). Se valorará la puntualidad, interés, trabajo diario, material, limpieza, orden...

De acuerdo con el principio de evaluación continua recogido en la normativa vigente (LOMLOE), se ofrecerán a lo largo del curso diversas oportunidades para que el alumnado pueda recuperar los criterios de evaluación no superados, siempre en el marco de nuevas situaciones de aprendizaje vinculadas a las unidades de programación que se vayan desarrollando. Esta recuperación se realizará de forma integrada, favoreciendo la adquisición progresiva de las competencias clave.

En caso de que, al finalizar el curso, el alumno o la alumna no haya alcanzado los aprendizajes imprescindibles establecidos para la superación de la materia, durante la tercera evaluación — que coincide con la evaluación final — se establecerán, al término de dicha evaluación, las actividades y/o pruebas de recuperación que se consideren oportunas. Estas estarán diseñadas conforme a los criterios de evaluación y permitirán valorar si el alumnado ha alcanzado un grado suficiente de desarrollo competencial en la materia.

Para superar el área en su conjunto, será imprescindible superar la evaluación final de junio — realizada en el marco de la evaluación continua — con una calificación igual o superior a cinco. En caso contrario, la materia se considerará no superada y quedará pendiente.

Indicadores de logro de los criterios de evaluación por asignaturas

A continuación, por cada uno de los criterios de evaluación recogidos en el BOPA*, se detallan sus indicadores de logro perfectamente especificados y con su correspondiente ponderación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO DEL CRITERIO DE EVALUACIÓN	Ponderación
1.1. Identificar los sistemas operativos utilizados en distintos dispositivos configurando sus características en función de las necesidades de cada momento.	Conoce los distintos tipos de sistemas operativos	0,50%
	Identifica los sistemas operativos y sus características	0,20%
	Conoce y utiliza las opciones de configuración	0,20%
1.2. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	Conoce los tipos de dispositivos conectables y su configuración	0,50%
	Conoce e identifica los tipos de redes y sus conexiones	0,10%
	Aplica sus conocimientos para realizar conexiones cableadas o inalámbricas de manera adecuada	0,20%
	Presenta una actitud proactiva	2,00%
1.3. 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.	Conoce los componentes digitales habituales, sus características y aplicaciones	0,30%
	Resuelve problemas técnicos habituales	0,20%
	Evalúa de manera crítica sus soluciones y reformula el procedimiento si es necesario	0,10%
2.1. Utilizar herramientas específicas para crear y transformar imágenes de diferentes tipos.	Conoce distintos tipos de herramientas para manejar imágenes	5,00%
	Maneja dichas herramientas de una manera eficaz	2,00%
	Utiliza las herramientas para crear y transformar imágenes	2,00%
2.2. Crear y tratar contenidos de audio y vídeo, utilizando formatos adecuados para distintos dispositivos.	Conoce distintos tipos de herramientas para manejar audio y vídeo	8,00%
	Distingue los distintos tipos de formato de audio y vídeo, y conoce sus características	0,20%
	Maneja dichas herramientas de una manera eficaz	2,00%
	Utiliza las herramientas para crear y transformar audio y vídeos	2,00%
2.3. Crear animaciones sencillas utilizando técnicas y herramientas de software específicas.	Conoce distintos tipos de herramientas para manejar animaciones	4,00%

	Maneja dichas herramientas de una manera eficaz	2,00%
	Utiliza las herramientas para crear y transformar animaciones	2,00%
3.1. Entender el funcionamiento interno de las páginas y aplicaciones web comprendiendo cómo se construyen.	Conoce el concepto de página web y lo que ello implica	2,00%
	Conoce el concepto de aplicación web	2,00%
	Entiende cómo se elabora una página web y una aplicación sencilla	5,00%
3.2. Crear contenidos para la web, incorporando elementos textuales y multimedia, aplicando estilos e integrando componentes configurables.	Conoce distintos tipos de herramientas para manejar y maquetar textos	5,00%
	Conoce distintos tipos de herramientas para manejar elementos multimedia	1,00%
	Maneja dichas herramientas de una manera eficaz	2,00%
	Utiliza las herramientas para crear y transformar imágenes u otros elementos multimedia	1,50%
3.3. Diseñar y desarrollar de forma colaborativa una aplicación web utilizando las tecnologías y librerías específicas.	Conoce distintos tipos de herramientas para diseñar aplicaciones web	4,00%
	Maneja dichas herramientas de una manera eficaz	2,00%
	Utiliza las tecnologías y librerías adecuadas para crear y mejorar su aplicación web	2,00%
4.1. Identificar distintas fuentes de datos y reconocer las características de los conjuntos de datos para comprender su relevancia e impacto en la sociedad.	Conoce los tipos de datos y de fuentes de datos que se puede encontrar	1,00%
	Identifica cada tipo y sus características	0,10%
	Comprende y valora la importancia de los datos y su impacto en la sociedad	2,00%
4.2. Utilizar herramientas de tratamiento y visualización de datos para analizar y comparar conjuntos de datos con el objetivo de extraer información que ayude a la toma de decisiones.	Conoce distintos tipos de herramientas para visualizar y manejar datos	10,00%
	Maneja dichas herramientas de una manera eficaz	2,00%
	Utiliza las herramientas para analizar y manejar datos y para extraer conclusiones	2,00%
4.3. Aplicar operaciones de filtrado y segmentación de datos para mostrar resultados a partir de una	Conoce las opciones de filtrado y segmentación de datos y sus opciones	5,00%

tabla de datos.	Maneja dichas opciones de una manera eficaz	2,00%
	Utiliza las opciones de filtrado y segmentación de datos para mostrar resultados	2,00%
4.4. Comprender el valor de los datos, analizando de forma crítica su utilización y repercusiones.	Analiza críticamente las repercusiones del big data	1,00%
	Comprende el valor de los datos	1,00%
	Valora la importancia de la huella digital	1,00%
5.1. Conocer los tipos de amenazas de ciberseguridad e incidentes más habituales incluidos posibles delitos en los que incurre el usuario de manera inconsciente mostrando curiosidad, iniciativa y respeto.	Conoce los distintos malware y peligros de la red	1,00%
	Conoce básicamente la legislación en cuanto a ciberdelitos	1,00%
	Valora la seguridad y la consciencia a la hora de navegar o interactuar en la red	2,00%
5.2. Identificar y manejar las utilidades básicas de protección de los sistemas digitales seleccionando herramientas adecuadas para la detección y clasificación de malware.	Conoce distintos tipos de utilidades básicas de protección y sus herramientas	1,00%
	Identifica y maneja dichas herramientas de una manera eficaz	0,50%
	Utiliza las herramientas para la detección del malware	0,50%
5.3. Administrar los ajustes de configuración tanto de los servicios y redes online, como del propio dispositivo para aumentar la seguridad en la conexión a redes.	Conoce distintos tipos de ajustes de configuración para proteger sus dispositivos	0,20%
	Maneja dichos ajustes de una manera eficaz	0,10%
	Utiliza estas herramientas para aumentar la seguridad en la conexión a redes	0,10%
5.4. Conocer pautas de actuación ante vulneraciones de la identidad digital respetando el bienestar personal y colectivo.	Conoce qué es la identidad digital y qué conlleva	1,00%
	Conoce pautas de actuación ante vulneraciones en la identidad digital	1,00%
	Identifica vulneraciones en la identidad digital	0,50%
	Respeto el bienestar digital personal y colectivo	2,00%
	Conocimientos	60%
	Procedimientos	30%
	Actitudes	10%
Total ítems: 55		

3.3. IMPOSIBILIDAD DE APLICACIÓN DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

Cuando un/a alumno/a, por las circunstancias que fueren acumule un nº de faltas de asistencia **superior al 25%** del total de horas lectivas de la materia, no será posible aplicar la evaluación continua.

En tales circunstancias el alumno será evaluado al final del periodo correspondiente (evaluación o junio) de los criterios de evaluación que no haya superado. Para ello realizará una prueba específica y una serie de actividades que se le facilitarán a través de la plataforma Teams o Aulas Virtuales donde se especificará la fecha a entregar.

El peso se realizará aplicando los mismos porcentajes que en el punto 3.2.

4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Ver ANEXO I

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

5.1. PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN

En conformidad con los criterios (objetivos y estrategias) establecidos en el Plan de Lectura, el Departamento de Tecnología incorpora en la programación propuestas de actuación que garantizan la aplicación de dicho Plan.

Objetivos.

- Mejorar la comprensión lectora de los alumnos.
- Potenciar la búsqueda de información de distintas fuentes (libros, prensa, Internet, ...)
- Comprender e interpretar mensajes.
- Mejorar el trabajo en equipo.
- Fomentar debates y exposiciones orales de los alumnos.

Actividades.

En cada unidad didáctica se concretarán las actividades a realizar, y que los alumnos anotarán en la hoja de seguimiento proporcionada por el centro.

Las actividades contendrán:

- Lectura en voz alta de textos con la temática asignada y relacionados con la unidad.
- Escritura de las diferentes actividades.
- Búsqueda de las palabras desconocidas.
- Lectura crítica de textos relacionados.
- Correcciones ortográficas.

Estas actividades, si las circunstancias lo aconsejan, se podrán entregar digitalmente al alumnado.

Para este fin, se trabajarán textos existentes en algunos de los manuales de Tecnología que dispone el departamento. De igual manera, trabajaremos textos de noticias de actualidad relacionados con la temática de la unidad, textos de elaboración propia.

Además, durante el curso se realizará al menos una tertulia dialógica tecnológica.

Temporalización

El plan lector dispone a lo largo de **cada trimestre de 3 horas** para la realización de actividades.

5.2. OTROS PROYECTOS Y PROGRAMAS DEL CENTRO

El Departamento participará en colaboración con el Departamento de Orientación en todos aquellos planes que se refieran a:

- Acción tutorial
- Orientación académica del alumnado
- Realización de adaptaciones curriculares

Para dar cumplimiento al artículo 121 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en el Proyecto Educativo del Centro se recogen las propuestas de actuación para la mejora de la competencia en comunicación lingüística de nuestro alumnado. Asimismo, en la Concreción Curricular se recogen las temáticas, configuración, diseño y evaluación del proyecto o los proyectos interdisciplinares a que hace referencia el artículo 6 del Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, y que se desarrollarán en el centro, el Departamento de Tecnología participará en los diferentes proyectos establecidos para los anteriores fines, en función de las necesidades y posibilidades de cada grupo.

Rúbrica proyecto interdisciplinar

	Nivel 1(1pto.)	Nivel 2 (2ptos.)	Nivel 3 (3ptos.)	Observaciones
1. Competencias	El proyecto fomenta el desarrollo de las competencias clave.	El proyecto incide en las competencias clave.	El proyecto ha supuesto un trabajo competencial y ha contribuido de forma notoria a la adquisición de las competencias clave.	
2. Participación del alumnado	Los alumnos no han participado en las decisiones del desarrollo del proyecto.	Los estudiantes han participado de forma consultiva.	Se ha tenido en cuenta las opiniones del alumnado en la definición del proyecto y también han participado en la planificación, ejecución y valoración.	
3. Participación de los departamentos	La participación es escasa y mejorable.	La participación es satisfactoria.	La participación y coordinación es altamente satisfactoria.	

4. Seguimiento	No hay seguimiento del proyecto.	Hay un seguimiento puntual del proyecto, que no engloba la totalidad de los departamentos participantes.	Hay un seguimiento y coordinación entre todos los departamentos participantes	
5. Proyección	No se promueve el conocimiento del proyecto fuera del centro.	Se dan a conocer algunos aspectos, pero no la totalidad del proyecto.	Se hace una difusión clara y se mantiene en el tiempo.	
6. Recursos	Los recursos asignados han sido insuficientes.	Hay recursos, pero se podría mejorar o no han sido bien planificados.	Los recursos asignados son acordes con los planteamientos del proyecto.	
7. Implementación	No se ha alcanzado la implementación de todos los aspectos programados.	Se ha alcanzado la implementación de todos los aspectos programados.	Se ha alcanzado muy satisfactoriamente la implementación de todos los aspectos programados.	
8. Feedback	Los mecanismos de retroalimentación del Proyecto arrojan datos poco satisfactorios.	Los mecanismos de retroalimentación del proyecto arrojan datos satisfactorios.	Los mecanismos de retroalimentación del proyecto arrojan datos muy satisfactorios	

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se propone la asistencia a:

Segundo trimestre:

Participación en las Olimpiadas de Ingeniería Informática: Actividad con carácter divulgativo y competitivo, centrada en el ámbito de la programación, la lógica computacional y la creatividad digital.

Tercer trimestre:

Participación en las Olimpiadas de Ingeniería Industrial o de telecomunicaciones: Actividad orientada al fomento de vocaciones STEM y al

acercamiento del alumnado a los estudios universitarios del ámbito tecnológico.

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Los materiales y recursos didácticos deben ser el resultado de un análisis reflexivo del currículo oficial pero también deben ser adaptados a la realidad del centro educativo y del alumno.

Consecuentemente en este centro se utilizarán materiales y recursos didácticos como:

- ✓ Medios audiovisuales e informáticos: aulas de informática, PDI, biblioteca.
- ✓ Teams o Aulas Virtuales y plataforma OneDrive donde se subirán los apuntes y tareas.
- ✓ Recursos documentales:
 - Enciclopedias generales o de ciencia y tecnología.
 - Publicaciones técnicas.
 - Catálogos comerciales y folletos publicitarios.
 - Materiales audiovisuales de divulgación científica y tecnológica.
 - Internet como fuente de información.
- ✓ Materiales
 - Programas diversos: sistemas operativos, ofimática, multimedia, creación de páginas web, etc.
 - Herramientas y equipos informáticos.
 - Otras herramientas y equipos didácticos.
- ✓ Varios
 - Cada profesor/a determinará los materiales necesarios para imprimir su propia originalidad y creatividad.

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

La evaluación de la programación docente se realizará de forma ininterrumpida y reflexionando sobre el logro de los objetivos educativos y los resultados obtenidos por el alumnado para:

- ✓ Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje
- ✓ Modificar el plan de actuación en caso necesario introduciendo los mecanismos de corrección adecuados: secuenciación, temporalización, metodología, recursos didácticos, refuerzos, ampliaciones, ...

Para ello se analizarán los siguientes aspectos:

- ✓ Resultados en las diferentes evaluaciones del curso.
- ✓ Grado de desarrollo de la programación
- ✓ Adecuación de los materiales y recursos didácticos.
- ✓ Adecuación de la distribución de espacios y agrupamientos
- ✓ Adecuación de las medidas de atención a la diversidad
- ✓ Concordancia entre la evaluación y el aprendizaje del alumnado

- ✓ Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y centro
- ✓ Grado de motivación del alumnado y el profesorado
- ✓ Relaciones entre profesorado, alumnado y familias

Ficha de evaluación de la programación docente:

A continuación, se detalla la ficha para evaluar el grado de consecución de la programación docente a lo largo del curso. Se hará un seguimiento trimestral y el Jefe de departamento realizará un resumen y propuestas de mejora para el informe.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE			
INDICADORES DE LOGRO		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
TEMPORALIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN			
1.	Se realiza la unidad de programación teniendo en cuenta la programación de aula y la temporalización propuesta.		
2.	Realizo la programación teniendo como referencia la concreción curricular		
3	Selecciono y secuencio los contenidos en función de las características de cada grupo de alumnos.		
4	Planifico las actividades de forma coordinada con el resto del profesorado: del departamento, de los equipos docentes, del departamento de orientación...		
5	Consulto la programación a lo largo del curso y, en caso necesario, hago las modificaciones que se consideren oportunas		
6	La unidad de programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo más posible.		
ORGANIZACIÓN DEL AULA			
7	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
8	La distribución del tiempo en el aula es adecuada.		
RECURSOS EN EL AULA			
9	Se utilizan recursos didácticos variados.		

METODOLOGÍA EN EL AULA			
10	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		
11	Motivo al alumnado partiendo de conocimientos previos, relacionando los contenidos con situaciones reales, informándoles de la utilidad de los mismos y creando expectativas		
12	Propongo actividades que favorecen el desarrollo autónomo (trabajos, investigaciones...)		
13	Empleo diferentes agrupamientos en función de la tarea a realizar		
14	Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar información, doy refuerzos positivos, me aseguro de la participación de todos		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
15	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje		
16	Me coordino con otros profesionales (orientadora, PT, profesorado de apoyo...) para la realización de las adaptaciones pertinentes en cada caso		
EVALUACIÓN			
17	Aplico los criterios de evaluación de acuerdo con las orientaciones del currículo.		
18	Aplico diferentes instrumentos de evaluación: pruebas orales y/o escritas, rúbricas...		
19	Realizo diferentes momentos de evaluación: inicial, intermedia		
20	Se ha facilitado al alumnado información sobre su progreso.		
21	Uso estrategias de autoevaluación y coevaluación que favorecen la participación del alumnado en la evaluación		
22	Propongo planes de recuperación dependiendo de los resultados obtenidos.		
23	Antes de iniciar la unidad de programación se ha informado sobre los criterios de evaluación.		