



UNIÓN EUROPEA
FONDO SOCIAL EUROPEO
EL FSE INVIERTE EN TU FUTURO



TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS 2ºBACH



IES AVELINA CERRA

IES Avelina Cerra



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	10
3.1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	10
3.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.	10
4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	16
5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA	16
5.1. PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN	16
5.2. OTROS PROYECTOS Y PROGRAMAS DEL CENTRO	17
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	19
7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	19
8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	21

1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
UP1. LOS DISPOSITIVOS DIGITALES Y SUS CONEXIONES. EL INTERNET DE LAS COSAS	PRIMER TRIMESTRE
UP2. CIENCIA DE DATOS E INTELIGENCIA ARTIFICIAL	
UP3. CREACIONES DIGITALES MULTIMEDIA. REALIDADES VIRTUALES	SEGUNDO TRIMESTRE
UP4. LA SEGURIDAD ES LO PRIMERO	
UP5. DESARROLLO DE SOFTWARE	TERCER TRIMESTRE

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

PRIMER TRIMESTRE				
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 1		Temporalización	1er trimestre	Sesiones 13
Etapa	BACH	Curso	2º	
Materia		TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS II		
Relación interdisciplinar entre áreas				
Título	LOS DISPOSITIVOS DIGITALES Y SUS CONEXIONES. EL INTERNET DE LAS COSAS			
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 conectividad.		CCL3, STEM5, CD2, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CC4 y CE1.	1.1. Conocer y utilizar 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. 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				
BLOQUE	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES			
Bloque A. Dispositivos digitales y conectados	- Soluciones de virtualización y servicios en la nube. - Dispositivos conectados (IoT y wearables). Configuración y conexión de dispositivos.			

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 2		Temporalización	1er trimestre	Sesiones	12
Etapa	BACH	Curso	2º		
Materia		TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS II			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	CIENCIA DE DATOS E INTELIGENCIA ARTIFICIAL				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
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.		CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD4, CPSAA5, CC4, CE1 y CCEC4.1		4.1. Conocer los aspectos fundamentales de la ciencia de datos y de la inteligencia artificial valorando 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. 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					
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES			
Bloque D. Ciencia de datos e inteligencia artificial.		- 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.			

SEGUNDO TRIMESTRE				
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 3		Temporalización	2er trimestre	Sesiones 14
Etapas	BACH	Curso	2º	
Materia		TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS II		
Relación interdisciplinar entre áreas				
Título	CREACIONES DIGITALES MULTIMEDIA. REALIDADES VIRTUALES			
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.	2.1. 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. 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				
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES		
Bloque B. Creaciones digitales multimedia.		- Realidad virtual, aumentada y mixta. - La realidad aumentada aplicada a la transferencia de conocimiento. Herramientas básicas para la creación de contenidos con realidad aumentada.		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 4		Temporalización	2º Trimestre	Sesiones	15
Etapas	BACH	Curso	2º		
Materia		TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS II			
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. Identificar casos en los que es importante proteger la información, asociando el tipo de algoritmo de codificación que mejor se adapta al caso. 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		
BLOQUE	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES	
Bloque E. Ciberseguridad	- Aplicaciones de la criptografía en seguridad. - Herramientas de gestión de claves y firmas electrónicas. - Aspectos relevantes de la protección de datos personales y normativa en materia de ciberseguridad.	

TERCER TRIMESTRE				
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 5		Temporalización	3º trimestre	Sesiones 16
Etapas	BACH	Curso	2º	
Materia		TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS II		
Relación interdisciplinar entre áreas				
Título	DESARROLLO DE SOFTWARE			
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. Comprender el proceso de desarrollo de un programa informático valorando 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 soluciones. 3.3. Diseñar y desarrollar de forma colaborativa una aplicación multimedia interactiva, utilizando tecnologías y librerías específicas.
SABERES BÁSICOS				
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES		
Bloque C. Proyectos de desarrollo de software.		- 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.		

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. Conocer y utilizar distintas soluciones de virtualización para gestionar aplicaciones y servicios en distintos sistemas operativos.	Conoce distintas soluciones de visualización para gestionar aplicaciones y servicios	2,00%
	Maneja dichas soluciones de una manera eficaz	0,50%
	Utiliza estas herramientas gestionar adecuadamente aplicaciones y servicios de los distintos sistemas operativos	0,50%
1.2. Conectar y gestionar objetos cotidianos y accesorios tecnológicos (wearables) aplicando la tecnología de internet de las cosas.	Conoce la tecnología asociada al internet de las cosas	2,00%
	Conecta y gestiona objetos cotidianos que utilizan dicha tecnología	1,00%
	Comprende la importancia de esta tecnología	1,00%
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.	Conoce las opciones de tratamiento de datos que generan las tecnologías wearables	2,00%
	Aplica sus conocimientos para conseguir el funcionamiento óptimo de los dispositivos wearables	0,50%
	Valora que se ofrezca al usuario la posibilidad de configurar sus wearables	0,50%
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.	Conoce distintos tipos de realidades y los distintos dispositivos que utilizan	2,00%
	Identifica las aplicaciones y sus dispositivos	0,50%
	Valora las aportaciones que estas tecnologías aportan	0,50%

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.	Conoce distintos tipos de herramientas para añadir información digital sobre física y sus dispositivos	5,00%
	Conoce las posibilidades que ofertan dichas herramientas	1,50%
	Identifica dichas herramientas	0,50%
2.3. Crear contenidos de realidad aumentada que proporcionen experiencias inmersivas e interactivas mostrando iniciativa y usándolas como fuente de enriquecimiento cultural.	Conoce distintos tipos de herramientas para manejar realidad aumentada	5,00%
	Maneja dichas herramientas de una manera eficaz	1,00%
	Utiliza las herramientas para crear y experiencias inmersivas e interactivas	0,10%
	Usa dichas herramientas como fuente de enriquecimiento cultural	0,10%
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.	Conoce las fases de desarrollo de un programa informático	5,00%
	Comprende la importancia del rigor y la sistematización de las fases	2,00%
	Valora el proceso riguroso de crear un programa informático	2,00%
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.	Conoce distintos tipos de lenguajes de programación	1,00%
	Conoce y utiliza las estructuras básicas de un lenguaje de programación concreto	10,00%
	Crea programas informáticos básicos funcionales	5,00%
	Identifica similitudes reutilizables en la resolución de problemas	2,00%
3.3. Diseñar y desarrollar de forma colaborativa una aplicación multimedia interactiva, utilizando tecnologías y librerías específicas.	Conoce el concepto de librería y conoce cómo utilizar librerías ya desarrolladas en un lenguaje de programación	5,00%
	Aplica sus habilidades para implementar librerías en sus programas	2,00%
	Diseña o desarrolla aplicaciones multimedia	0,50%
	Trabaja de forma colaborativa, respetando las opiniones e ideas ajenas.	0,50%

4.1. Conocer los aspectos fundamentales de la ciencia de datos y de la inteligencia artificial valorando su impacto en nuestra sociedad.	Conoce la ciencia de datos	0,20%
	Conoce la inteligencia artificial	1,00%
	Valora su impacto en la sociedad	0,50%
4.2. Explorar y transformar informes interactivos que permitan analizar fenómenos naturales o sociales del entorno, mediante herramientas basadas en soluciones big data.	Conoce opciones de extraer o convertir datos para su tratamiento	0,20%
	Conoce herramientas big data para el tratamiento de datos, tanto de fenómenos naturales como sociales	6,00%
	Utiliza adecuadamente dichas herramientas para extraer datos, análisis y/o conclusiones	6,00%
4.3. Entrenar modelos de aprendizaje automático a partir de distintos conjuntos de datos para comprender su funcionamiento.	Conoce modelos de aprendizaje automático	1,00%
	Comprende el funcionamiento de esos modelos	0,10%
	Utiliza dichos modelos para entrenar datos de una manera adecuada.	0,10%
4.4 Identificar aplicaciones reales que incorporan inteligencia artificial valorando su importancia y sus beneficios e inconvenientes.	Conoce aplicaciones reales que usan inteligencia artificial	1,00%
	Identifica dichas aplicaciones	0,20%
	Valora de manera crítica las ventajas y desventajas de utilizar esta tecnología	0,50%
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.	Conoce el concepto de algoritmo de codificación y algunos ejemplos	4,00%
	Identifica esos algoritmos cuando es necesario	2,00%
	Valora la importancia de proteger la información	0,50%
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.	Conoce distintos tipos de herramientas para lograr firmas digitales	2,50%
	Maneja dichas herramientas de una manera eficaz	0,50%
	Utiliza estas herramientas para realizar trámites electrónicos	0,50%

5.3. Reconocer los datos personales, clasificándolos en datos especialmente protegidos, identificativos, relativos a características personales, circunstancias sociales, académicas y profesionales, comerciales, etc.	Reconoce las distintas categorías de datos personales y su importancia	0,50%
	Clasifica los datos en grupos respecto de su importancia	0,50%
	Valora la importancia de la privacidad y seguridad	2,00%
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.	Conoce la legislación básica en cuanto al tratamiento de datos	2,00%
	Identifica nuestros derechos como usuarios	2,00%
	Valorar la importancia de la huella digital	2,00%
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.	Conoce los distintos tipos de permisos que solicitan las aplicaciones habituales	0,50%
	Conoce las posibilidades de gestión de las aplicaciones habituales	0,50%
	Investiga y descubre los datos recogidos por dichas aplicaciones	1,00%
	Valora la seguridad, la intimidad y la importancia de la huella digital	1,00%
	Conocimientos	60,00%
	Procedimientos	30,00%
	Actitudes	10,00%
Total ítems: 58		

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	Los recursos asignados son acordes con los	

		sido bien planificados.	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 proponen las siguientes actividades:

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.
- ✓ Programas y software informáticos proporcionados por la Consejería de Educación.
- ✓ 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

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.		