



*PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA:*

*DESARROLLO DIGITAL 1º BACH*



**DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA**

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

1	
1. EL DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA.	3
2. CONSIDERACIONES GENERALES.	3
2.1. Normativa.	5
2.2. Contextualización.	6
3. OBJETIVOS.	7
2.1. Objetivos de generales de etapa.	7
4. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO.	8
3.1. Contribución de la materia a la consecución de las Competencias Clave.	9
4. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	11
4.1. Saberes básicos. Secuenciación de bloques de contenidos.	11
4.2. Competencias específicas.	12
4.3. Criterios de evaluación. Relación con las competencias específicas	12
4.4. Organización de los descriptores del perfil de salida, las competencias específicas, los criterios de evaluación y saberes básicos. Instrumentos de evaluación implicados.	14
5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. METODOLOGÍA	21
5.1. Situaciones de aprendizaje. Secuenciación de las situaciones de aprendizaje	22
5.2. Agrupamientos.	23
5.2. Organización de los espacios y del tiempo.	24
5.3. Materiales y recursos didácticos.	24
6. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA.	25
7. TRANSVERSALIDAD E INTERDISCIPLINARIEDAD	27
8. EVALUACIÓN.	28
8.1. Criterios de evaluación.	28
8.2. Instrumentos y procedimientos de evaluación. Rúbricas.	28
8.3. Cuando evaluar: fases de evaluación.	29
8.4. Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje.	30
8.6. Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente.	31
9. PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRACURRICULARES	37
10. PLAN DE LECTURA	38
11. DOCENCIA EN EL PERIODO ENTRE LA EVALUACIÓN ORDINARIA Y EXTRAORDINARIA	40

## 1. EL DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA.

Durante el curso 2024/2025 el departamento de Tecnología del IES Fernando de los Ríos está compuesto de los siguientes docentes:

DOCENTE	CURSOS Y MATERIAS					
Gabriel Raya Gómez	Tecnología e Ingeniería 1º Bachillerato	Tecnología e Ingeniería 2º Bachillerato	Proyectos de robótica 4ºESO	Tecnología y digitalización 1º ESO C,D		
Adolfo Alfonso Quílez Picazo	Ciencias aplicadas II Ciclo Básico de IO y FM					
Pablo Gascón Merino	Tecnología y digitalización 3º ESO C,DIV	Desarrollo digital 2º ESO C	Tecnología y digitalización 1º ESO A,B,F			
María del Mar Cabañero Luján	Ciencias aplicadas I. Ciclo Básico	Desarrollo digital 1º Bachillerato	Proyectos de robótica 4ºESO	Tecnología y digitalización 3º ESO A/B	Tecnología y digitalización 1º ESO E	Digitalización 4ºESO
Profesor pendiente de nombramiento	Ciencias aplicadas I. Ciclo Básico	Tecnología y digitalización 1º,3º ESO A,B BILINGÜE	Tecnología 4º ESO	Digitalización 4ºESO	Desarrollo digital 2º ESO D	

Durante este curso el departamento de Tecnología se hace cargo de la docencia de las materias del ámbito científico tecnológico de los dos Ciclos Formativos de Grado Básico que se imparten en el centro.

## 2. CONSIDERACIONES GENERALES.

La adquisición de capacidades en el ámbito de la digitalización es un pilar básico para el desarrollo personal y profesional de los ciudadanos. La conexión global de los dispositivos está creando nuevas formas de comunicación y cambia el paradigma de las relaciones entre individuos en cualquier ámbito, generando un rápido progreso tecnológico y social, que requiere nuevos saberes y destrezas que eviten la brecha digital.

La materia de Desarrollo Digital persigue dar continuidad a las materias afines cursadas en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria y contribuir a la consecución de las competencias y los objetivos previstos para la etapa de Bachillerato, proporcionando un conjunto de saberes que permita dar solución a variadas necesidades digitales en su entorno de trabajo y permita adoptar actitudes responsables y críticas en el uso de la tecnología.

La materia se organiza en seis bloques de saberes básicos que se deben plantear a través de proyectos o situaciones de aprendizaje de carácter práctico.

El bloque «Dispositivos digitales y sistemas operativos», aborda los métodos de instalación y gestión de los dispositivos del entorno personal de trabajo, indagando tanto en la parte física del ordenador(hardware) como en el sistema operativo que sirve de base para la ejecución de aplicaciones. También se hace referencia a los dispositivos conectados (IoT) que permiten la interacción con el entorno doméstico de forma remota.

El bloque «Sistemas interconectados», hace referencia a los fundamentos de internet y las redes de dispositivos en particular. Se aporta una visión global del flujo de datos entre dispositivos electrónicos, conociendo distintas topologías y formas de conexión entre equipos, tanto en el ámbito del ordenador personal como con dispositivos móviles y conectados (IoT).

El bloque «Producción digital de contenidos», tiene como finalidad el desarrollo de productos digitales, bien para el intercambio de información a través de documentos, elementos gráficos y datos, bien para la expresión de ideas mediante la realización de productos visuales y multimedia.

El bloque «Programación de dispositivos», introduce al alumnado en la creación de programas informáticos, mediante lenguajes de programación que permitan resolver tareas o algoritmos sencillos y evaluar el proceso de desarrollo de una aplicación informática.

El bloque «Seguridad digital», plantea las medidas de protección de los dispositivos informáticos frente a amenazas y ataques de software malicioso. Asimismo, se abordan temas sobre el mantenimiento de la privacidad de los datos, violencia en la red, así como riesgos físicos y mentales del mal uso de la tecnología.

El bloque «Ciudadanía digital», plantea sistemas para la gestión online de los trámites administrativos y comerciales y, además, aporta una visión transversal en el uso de la tecnología relacionada con la ética de la información disponible en la red: análisis crítico, sesgos, uso de contenidos digitales respetando los tipos de licencias, así como los fundamentos de la inteligencia artificial y sus repercusiones sociales.

Para el desarrollo de la materia conviene que los saberes se enfoquen mediante un aprendizaje basado en proyectos o a través de situaciones de aprendizaje en prácticas contextualizadas. Así, el alumnado podrá resolver de forma competente y creativa necesidades concretas de su contexto personal, mejorando su motivación y compromiso con su entorno social y educativo.

## 2.1. Normativa.

El contexto jurídico de esta programación se enmarca en esta normativa de carácter estatal:

- **Ley Orgánica 2/2006**, de 3 de mayo, de Educación 2/2006 (en adelante LOE), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación (en adelante LOE-LOMLOE).
- **Real Decreto 732/1995**, de 5 mayo, por el que se establecen los derechos y deberes de los alumnos y las normas de convivencia en los centros.
- **Real Decreto 83/1996**, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- **Real Decreto 243/2022**, de 5 de abril, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

Toda esta normativa, de carácter básico, se concreta en nuestra Comunidad Autónoma, fundamentalmente, en la legislación que se enuncia a continuación:

- **Ley 7/2010**, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (en adelante LECM).
- **Decreto 3/2008**, de 08-01-2008, de e la convivencia escolar en Castilla- La Mancha.
- **Decreto 85/2018**, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.
- **Decreto 8/2022**, de 8 de febrero, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.
- **Decreto 92/2022**, de 16 de agosto, por el que se regula la organización de la orientación académica, educativa y profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.
- **Decreto 82/2022**, de 18 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- **Decreto 83/2022**, de 18 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).

## 2.2. Contextualización.

La programación parte del Proyecto Educativo de nuestro centro el IES Fernando de los Ríos, documento programático que define su identidad, recoge los valores, y establece los objetivos y prioridades en coherencia con el contexto socioeconómico y con los principios y objetivos recogidos en la legislación vigente. El Proyecto Educativo y las programaciones didácticas desarrollan la autonomía pedagógica del centro educativo de acuerdo con lo establecido en los artículos 121 de la LOE-LOMLOE y 102 de LECM.

Las prioridades que se pueden establecer en dicho documento, y que se integran en la programación didáctica son las siguientes:

Nuestro centro concibe la educación como un proceso en el que el papel del profesor, como especialista y experto, es decir, como transmisor de conocimientos, ha de asumir el papel de mediador, incentivador y dinamizador de la actividad educativa, por lo que en su relación con las personas concretas e individualizadas deberá respetar, aprovechar, enriquecer y contribuir a desarrollar las particularidades propias del alumnado.

b) Nuestro estilo educativo, partiendo de nuestra experiencia, adoptará un sistema metodológico integrador, teniendo en cuenta que lo importante es el aprendizaje y que a mayor diversidad metodológica corresponden mayores posibilidades de aprendizaje. Pretendemos que también sea activo ya que pensamos que aprender es hacer, experimentar y reaccionar, de manera que cuando se aprende, no se está nunca pasivo, hay algún tipo de acción o reacción interior por parte del sujeto que aprende.

c) Por ello, pretendemos que el estilo de aprendizaje del centro tenga presente sobre todo:

i. Que se deben enseñar principios generales más que casos particulares, potenciando así aprendizajes interdisciplinares.

ii. Que lo que se aprende debe ser organizado esquemáticamente y relacionado con otras ideas.

iii. Que es más importante atender a los procesos que a los resultados.

iv. Que el aprendizaje por descubrimiento es más eficaz y transferible.

v. Que enseñar a los alumnos métodos de trabajo y tratamiento de datos facilita la adquisición posterior de otros muchos aprendizajes.

vi. Que es fundamental insistir en las aplicaciones de los conocimientos a situaciones reales y concretas, basándose en la relación con el entorno social, económico y cultural.

vii. Que el alumno aprende mejor cuando lo que quiere aprender está relacionado con sus posibilidades personales y con sus experiencias previas.



d) También vemos necesaria la inclusión de la orientación académica y profesional y el papel de las tutorías, en especial al final de cada ciclo y en el hecho de detectar y solucionar dificultades en el aprendizaje de nuestros alumnos.

e) La evaluación que proponemos debe ser criterial, formativa, informativa y sumativa, no selectiva, y tendrá que atender tanto a los aprendizajes del alumnado como a los procesos mismos de la enseñanza.

### 3. OBJETIVOS.

Los objetivos son el componente esencial del currículo y establecen todas aquellas metas que el alumnado debe lograr al final de la etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza aprendizaje

#### 2.1. Objetivos de generales de etapa.

En el Decreto 83/2022, de 12 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha. Dichos objetivos serían:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática desde una perspectiva global y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española y por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma, desarrollar su espíritu crítico, además de prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en cualquier momento y lugar, particularmente en Castilla-La Mancha, impulsando la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, además de por cualquier otra condición o circunstancia, tanto personal como social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar la lengua castellana tanto en su expresión oral como escrita.
- f) Expresarse, con fluidez y corrección, en una o más lenguas extranjeras, aproximándose, al menos en una de ellas, a un nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas, como mínimo.
- g) Utilizar, con solvencia y responsabilidad, las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social, respetando y valorando

específicamente, los aspectos básicos de la cultura y la historia, con especial atención a los de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales, además de dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar, de forma crítica, la contribución de la ciencia y la tecnología al cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente. k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística, literaria y el criterio estético como fuentes de formación y enriquecimiento cultural, conociendo y valorando creaciones artísticas, entre ellas las castellano-manchegas, sus hitos, sus personajes y representantes más destacados.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social, afianzando los hábitos propios de las actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

ñ) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

o) Conocer los límites de los recursos naturales del planeta y los medios disponibles para procurar su preservación, durante el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adoptando tanto los hábitos de conducta como los conocimientos propios de una economía circular.

#### **4. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO.**

La Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018 (Diario Oficial de la Unión Europea de 4 de junio de 2018) invita a los Estados miembros a la potenciación del aprendizaje por competencias, entendidas como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto.

El Real Decreto 217/2022, de 5 de abril, adopta la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea.

El artículo 16 de dicho Real Decreto establece que las competencias clave son:

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia emprendedora.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales.



Para alcanzar estas competencias clave se han definido un conjunto de descriptores operativos, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes. Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada ámbito o materia.

El perfil de salida parte de una visión a la vez estructural y funcional de las competencias clave, cuya adquisición por parte del alumnado se considera indispensable para su desarrollo personal, para resolver situaciones y problemas de los distintos ámbitos de su vida, para crear nuevas oportunidades de mejora, así como para lograr la continuidad de su itinerario formativo y facilitar y desarrollar su inserción y participación activa en la sociedad y en el cuidado de las personas, del entorno natural y del planeta.

La vinculación entre los descriptores operativos y las competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

### **3.1. Contribución de la materia a la consecución de las Competencias Clave.**

**Comunicación lingüística.** La contribución a la competencia en comunicación lingüística se realiza a través de la adquisición de vocabulario específico, que ha de ser utilizado en los procesos de búsqueda, análisis, selección, resumen y comunicación de información. La lectura, interpretación y redacción de informes y documentos técnicos contribuye al conocimiento y a la capacidad de utilización de diferentes tipos de textos y sus estructuras formales.

**Competencia plurilingüe.** La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

La materia de Desarrollo digital se nutre en una gran medida de un vocabulario procedente de la lengua inglesa y muchos términos y lenguajes de programación se basan en este lenguaje, por lo que su utilización contribuye en gran medida a la consecución de esta competencia

**Competencia matemática y competencias en ciencia ,tecnología e ingeniería.** El desarrollo de algoritmos dentro del ámbito de la programación forma parte del pensamiento lógico presente en la competencia matemática. Asimismo, es objeto de esta competencia el uso de programas específicos en los que se trabaja con fórmulas, gráficos y diagramas.

La habilidad para utilizar y manipular herramientas y dispositivos electrónicos son elementos propios de la competencia científica y tecnológica, así como la valoración de los avances, las limitaciones y la influencia de la tecnología en la sociedad.

**Competencia digital.** La competencia digital entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, el ocio y la comunicación. Los contenidos de la materia están dirigidos específicamente al desarrollo de esta competencia, principalmente el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet de forma crítica y sistemática.

Aunque en otras asignaturas se utilicen las TIC como herramienta de trabajo, es en esta materia donde los alumnos adquieren los conocimientos y destrezas necesarios para su uso posterior.

**Personal, social y de aprender a aprender.** Desde esta materia se favorece el acceso a nuevos conocimientos y capacidades, y la adquisición, el procesamiento y la asimilación de éstos. La materia posibilita a los alumnos la gestión de su propio aprendizaje de forma autónoma y autodisciplinada y la evaluación de su propio trabajo, contribuyendo de esta forma a la adquisición de esta competencia.

**Competencia ciudadana.** El uso de redes sociales y plataformas de trabajo colaborativo preparan a las personas para participar de una manera eficaz y constructiva en la vida social y profesional y para resolver conflictos en una sociedad cada vez más globalizada. El respeto a las leyes de propiedad intelectual, la puesta en práctica de actitudes de igualdad y no discriminación y la creación y el uso de una identidad digital adecuada al contexto educativo y profesional contribuyen a la adquisición de esta competencia.

**Competencia emprendedora.** La contribución de la materia a esta competencia se centra en el fomento de la innovación y la asunción de riesgos, así como la habilidad para planificar y gestionar proyectos mediante los medios informáticos, cada vez más presentes en la sociedad. El sistema económico actual está marcado por el uso de las TIC y de internet facilitando el uso de éstas la aparición de oportunidades y desafíos que afronta todo emprendedor, sin olvidar posturas éticas que impulsen el comercio justo y las empresas sociales.

**Competencia en conciencia y expresiones culturales.** La expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de las TIC está en pleno auge, siendo esta materia un canal adecuado para fomentar que el alumno adquiriera esta competencia. El respeto y una actitud abierta a la diversidad de la expresión cultural se potencia mediante esta materia.

## 4. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

### 4.1. Saberes básicos. Secuenciación de bloques de contenidos

Se definen los saberes básicos como los conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

Los saberes básicos figuran en el decreto del currículo y vienen expuestos a continuación en la siguiente tabla.

En la columna de la izquierda se muestra un número identificativo del saber básico y que se usará en epígrafes posteriores. A continuación, figura su descripción tal y como viene expuesto en la normativa.

Nº IDENTIFICATIVO	Saberes básicos.
	<b>A. Dispositivos digitales y sistemas operativos.</b>
1	- Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje y resolución de problemas.
2	- Dispositivos móviles y conectados (IoT): Elementos y aplicaciones.
3	- Sistemas operativos: Tipos, instalación y configuración.
	<b>B. Sistemas interconectados.</b>
4	- Fundamentos de internet y servicios en línea, como pueden ser: streaming de vídeo, correo web, medios sociales y aplicaciones.
5	- Redes de dispositivos: configuración en el ámbito local y doméstico, tipos de conexiones y salida a internet.
6	- Dispositivos IoT: Conexión, almacenamiento y monitorización de datos en internet.
	<b>C. Producción digital de contenidos.</b>
7	- Selección de fuentes de información
8	- Edición de textos, hoja de cálculo y base de datos.
9	- Edición multimedia: imagen, sonido y vídeo.
10	- Modelado 3D y animación. Realidad virtual y aumentada.
11	- Publicación de contenidos en plataformas en línea y redes sociales.
	<b>D. Programación de dispositivos.</b>
12	- Herramientas para la creación de programas o aplicaciones.
13	- Estructuras básicas de un lenguaje de programación.
14	- Elementos de un programa: datos, variables, operaciones aritméticas y lógicas, funciones, bucles y condicionales.
15	- Diagramas de flujo.
16	- Algoritmos para la resolución de problemas, diseño de aplicaciones y depuración.
	<b>E. Seguridad digital.</b>
17	- Seguridad en dispositivos. Medidas para hacer frente a amenazas y ataques a los dispositivos por parte de software malicioso.
18	- Seguridad en la protección de la privacidad de los datos. Gestión de la identidad y la huella digital en internet. Medidas preventivas. Configuración de redes sociales.
19	- Seguridad en las personas. Riesgos para la salud física y mental provocados por la hiperconexión. Reputación personal en redes sociales. Situaciones de violencia en la red.
	<b>F. Ciudadanía digital.</b>
20	- Interacción social en la red: libertad de expresión y etiqueta digital. Uso crítico de la información y detección de noticias falsas.
21	- Ética en el uso de materiales y herramientas digitales en la red: propiedad intelectual, licencias de uso, cesión de datos personales, principios del software libre, obsolescencia programada.

22	- Inteligencia artificial: fundamentos y sesgos asociados al aprendizaje automático.
23	- Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.
24	- Comercio electrónico: facturas digitales, sistemas de pago en línea y criptomonedas.
25	- Huella de carbono digital.

A continuación, se presenta una tabla donde se muestra una temporalización aproximada de los bloques de contenidos.

BLOQUE	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENER	FEB	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
A										
B										
C										
D										
E										
F										

BLOQUES DE CONTENIDOS
A. Dispositivos digitales y sistemas operativos.
B. Sistemas interconectados.
C. Producción digital de contenidos.
D. Programación de dispositivos.
E. Seguridad digital.
F. Ciudadanía digital.

## 4.2. Competencias específicas.

Las competencias específicas son los desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.

## 4.3. Criterios de evaluación. Relación con las competencias específicas

Los criterios de evaluación son los referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

A continuación, se desarrolla la relación entre competencias específicas y criterios de evaluación:

Competencia específica 1.	
	1.1 Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.
	1.2 Conectar y gestionar dispositivos en línea, seleccionando las plataformas apropiadas para la publicación de información y datos, siguiendo las normas básicas de seguridad en la red.
	1.3 Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales.
Competencia específica 2.	
	2.1 Diseñar y planificar redes locales, aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica, siguiendo las normas y valorando los riesgos de seguridad asociados.
Competencia específica 3.	
	3.1 Buscar y seleccionar información en función de sus necesidades, respetando las condiciones y licencias de uso, con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.
	3.2 Crear contenidos digitales, de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas apropiadas para su producción, respetando los derechos de autor y las licencias de uso.
	3.3 Intercambiar información y productos digitales, a través de entornos colaborativos en línea, publicando contenidos digitales creativos, con una actitud proactiva y respetuosa.
Competencia específica 4.	
	4.1 Seleccionar el entorno de programación adecuado, investigando su idoneidad entre distintas soluciones posibles para el desarrollo y depuración de programas, con actitud crítica y teniendo en cuenta criterios de rendimiento y adaptabilidad a los dispositivos.
	4.2 Diseñar programas sencillos que resuelvan necesidades tecnológicas concretas, creando algoritmos específicos mediante entornos de programación, de manera individual o colectiva, proponiendo las licencias de uso y teniendo en cuenta criterios de accesibilidad y durabilidad.
Competencia específica 5.	
	5.1 Aplicar medidas de seguridad preventivas y correctivas sobre los dispositivos digitales, instalando y configurando programas de protección.
	5.2 Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones del servicio de las redes sociales, buscadores y espacios virtuales de trabajo.
	5.3 Identificar los riesgos en la red y promover prácticas seguras en el uso de la tecnología digital, analizando las situaciones y entornos que representen amenazas para el bienestar físico y mental de las personas.
Competencia específica 6.	
	6.1 Hacer un uso ético de las herramientas y contenidos digitales, respetando las licencias de uso y la propiedad intelectual, reconociendo las implicaciones legales en su uso y distribución, así como los sesgos asociados en el manejo de datos.

	6.2 Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, analizando los métodos de acceso, uso e impacto ecosocial, siendo conscientes de la brecha digital y el aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.
	6.3 Valorar la importancia de la libertad de expresión que ofrecen los medios digitales conectados, analizando, de forma crítica, los mensajes que se reciben y transmiten, teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.

#### **4.4. Organización de los descriptores del perfil de salida, las competencias específicas, los criterios de evaluación y saberes básicos. Instrumentos de evaluación implicados.**

En las tablas siguientes se muestra la relación entre todos ellos y los valores en tanto por ciento asignados a cada una de las competencias específicas, a los descriptores operativos y a los criterios de evaluación.

De esta forma es posible aplicando los porcentajes a las diferentes calificaciones obtener la nota tanto numérica como la competencial del alumno.

Tal y como se explica más adelante, cuando un criterio de evaluación se evalúa con diferentes instrumentos se realizará la media aritmética entre todos ellos.



Competencias específicas	PESO RELATIVO (%)	Descriptor del perfil de salida	PESO RELATIVO (%)	Criterios de evaluación	PESO ASIGNADO	Saberes Básicos. N° identificativo	Instrumento de evaluación
<p>Instalar y configurar dispositivos, identificando, resolviendo los problemas técnicos sencillos que puedan surgir y aplicando los conocimientos digitales de hardware y software, para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas del entorno personal de aprendizaje empleadas para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información.</p> <p>El uso doméstico de las tecnologías digitales lleva asociado tareas de instalación, mantenimiento y resolución de problemas. Esta competencia plantea las habilidades que el alumnado necesita para gestionar, con autonomía y resiliencia, los dispositivos electrónicos de su entorno de trabajo. Se analizan aspectos fundamentales de los dispositivos, tanto los sistemas operativos como los componentes físicos(hardware) con una perspectiva general, enfocada a la resolución de problemas. Debido a la incorporación de dispositivos IoT a la vida cotidiana, bien sea a través de productos comerciales o de prototipos derivados de la cultura DiY ("Do it Yourself"), es imprescindible que el alumnado realice un análisis de esta tecnología emergente, mediante la programación o configuración de dispositivos, así como con las técnicas de monitorización y visualización de información en línea.</p>	12	STEM1 CD3, CD4, CPSAA1.1 , CPSAA3.2 CE1	2 2 2 2 2	1.1 Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.	4	1	PRODUCCIONES DEL ALUMNO
				1.2 Conectar y gestionar dispositivos en línea, seleccionando las plataformas apropiadas para la publicación de información y datos, siguiendo las normas básicas de seguridad en la red.	4	4,6,14,17	PRODUCCIONES DEL ALUMNO
				1.3 Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales.	4	3	PRODUCCIONES DEL ALUMNO

<p>Diseñar y configurar redes de equipos, comprendiendo el funcionamiento del flujo de información digital entre dispositivos y analizando las amenazas del entorno digital, para velar por la seguridad y la salud de las personas.</p> <p>La llegada de Internet supuso un paso evolutivo en la forma de comunicación que impulsó importantes cambios sociales. Los objetivos que persigue esta competencia específica son que el alumnado conozca, por un lado, la evolución de las redes y sus repercusiones hasta nuestros días y, por otro, el diseño y la implementación de distintas configuraciones y tipos de conexión entre dispositivos electrónicos, tanto en el ámbito local como en el del llamado “internet de las cosas” (IoT), de manera experimental, mediante montajes físicos o simuladores.</p> <p>Se abordará el conocimiento de los distintos componentes para la comunicación que integran redes locales y domésticas, así como las tecnologías alámbricas e inalámbricas más comunes. Asimismo, se investigará sobre los dispositivos de funcionamiento en línea (IoT) y sobre la trazabilidad de la información valorando, además, de manera crítica, los riesgos de seguridad y privacidad asociados a estos dispositivos.</p>	4	<p>CCL3, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA4, CC1, CE3.</p>	<p>0.33 0.33 0.33 0.33 0.33 0.33 0.33 0.33 0.33 0.33 0.33</p>	<p>2.1 Diseñar y planificar redes locales, aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica, siguiendo las normas y valorando los riesgos de seguridad asociados.</p>	4	5	PRODUCCIONES DEL ALUMNO
--	---	--	---	--	---	---	-------------------------

<p>Producir y utilizar contenidos digitales destinados a la expresión de ideas, al intercambio de información y comunicación, teniendo en cuenta las normas de uso de materiales y herramientas en la red, para fomentar la creatividad, la colaboración inclusiva, así como el uso responsable y ético de la tecnología.</p> <p>Esta competencia específica tiene como objetivo que el alumnado utilice distintas herramientas para producir contenidos digitales de distinta naturaleza tecnológica, tanto para intercambiar información en forma de textos, datos y formatos numéricos, como para la representación de ideas de origen científico o artístico, a través de la creación de producciones multimedia.</p> <p>Las tecnologías asociadas a la producción digital avanzan rápidamente, evolucionando hacia una simplificación de los procedimientos, lo que les convierte en adecuadas para su empleo en el entorno académico. El modelado de productos en 3D, la impresión de objetos, la realidad aumentada o la edición de vídeo son ejemplos de tecnologías disponibles para que el alumnado pueda desarrollar su creatividad, así como su capacidad comunicativa, a través del diseño y la producción de materiales digitales. El proceso de producción requiere búsquedas de información en línea, que implica el conocimiento y respeto de las licencias de uso para la descarga y reutilización de materiales.</p> <p>Igualmente se ha de realizar la búsqueda y selección de programas adecuados para la implementación del producto final, dentro de las posibilidades de nuestro entorno de trabajo. Asimismo, debe fomentarse la capacidad del alumnado en la investigación y aprendizaje autónomos de los métodos y técnicas específicas para la creación del producto digital. En cada una de las fases desarrolladas se fomentará la creatividad y la colaboración, desde un enfoque inclusivo.</p>	12	CCL3.1, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA3., CE3, CCEC3.1, CCEC4.1.	1.09 1.09 1.09 1.09 1.09 1.09 1.09 1.09 1.09 1.09	3.1 Buscar y seleccionar información en función de sus necesidades, respetando las condiciones y licencias de uso, con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	4	7	PRODUCCIONES DEL ALUMNO
				3.2 Crear contenidos digitales, de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas apropiadas para su producción, respetando los derechos de autor y las licencias de uso.	4	8,9	PRODUCCIONES DEL ALUMNO
				3.3 Intercambiar información y productos digitales, a través de entornos colaborativos en línea, publicando contenidos digitales creativos, con una actitud proactiva y respetuosa.	4	11	PRODUCCIONES DEL ALUMNO

<p>Crear soluciones tecnológicas innovadoras, desarrollando algoritmos con tecnologías digitales, de forma individual o colectiva, respetando las licencias de uso en la reutilización de código fuente, además de mostrar interés por el empleo y la evolución de las tecnologías digitales, para dar respuesta a necesidades concretas en diferentes contextos.</p> <p>Esta competencia específica tiene como objetivo que el alumnado desarrolle algoritmos, en un entorno de programación adecuado, que resuelvan distintos problemas o situaciones. Para la creación de algoritmos a través de tecnologías digitales se requiere la habilitación de un entorno de desarrollo con herramientas de programación integradas.</p> <p>Existen tareas con procesos repetitivos como el tratamiento y explotación de datos, gráficos o animaciones que pueden ser implementados mediante programas, usando un lenguaje de programación adecuado. Esto permitirá desarrollar capacidades relacionadas con el pensamiento abstracto, la organización y secuenciación de eventos y la toma de decisiones, así como aplicar distintas destrezas científicas o artísticas en un contexto digital. En la red global se dispone de distintos entornos de desarrollo libres que facilitan la creación de programas. La selección de uno de ellos dependerá de la disponibilidad de requerimientos técnicos y de la complejidad de la aplicación a realizar. Asimismo, debe fomentarse el aprendizaje y la documentación con las fuentes de información disponibles en línea para el desarrollo de la autonomía y resiliencia necesarias, durante el proceso de creación de programas.</p>	8	STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA1., CE3.	0.72 0.72 0.72 0.72 0.72 0.72 0.72 0.72 0.72 0.72	4.1 Seleccionar el entorno de programación adecuado, investigando su idoneidad entre distintas soluciones posibles para el desarrollo y depuración de programas, con actitud crítica y teniendo en cuenta criterios de rendimiento y adaptabilidad a los dispositivos.	4	12	PRODUCCIONES DEL ALUMNO
				4.2 Diseñar programas sencillos que resuelvan necesidades tecnológicas concretas, creando algoritmos específicos mediante entornos de programación, de manera individual o colectiva, proponiendo las licencias de uso y teniendo en cuenta criterios de accesibilidad y durabilidad.	4	13,14,15,16	PRODUCCIONES DEL ALUMNO

<p>Evaluar los riesgos asociados a problemas de seguridad en las tecnologías digitales, analizando las amenazas existentes en el entorno digital y aplicando medidas de protección de dispositivos y datos personales, para promover un uso crítico, legal, seguro y saludable de dichas tecnologías.</p> <p>Esta competencia indaga en los aspectos relevantes de la seguridad informática, tanto en el ámbito técnico, referido a las vulnerabilidades en dispositivos, como en el ámbito de la salud personal, conociendo las repercusiones físicas y mentales provocadas por la exposición prolongada a dispositivos.</p> <p>El alumnado investigará sobre los distintos medios de bloqueo y eliminación de virus informáticos y la mejora de las vulnerabilidades en los dispositivos. También deberá reflexionar sobre las consecuencias de la hiperconexión y la adicción a dispositivos electrónicos.</p> <p>Para detectar las amenazas que afectan a la privacidad de los datos en la red, se deben conocer las condiciones de servicio de espacios de trabajo u ocio, como por ejemplo redes sociales y buscadores, pudiendo configurarlas para reducir la huella digital generada en internet.</p>	12	CCL3 STEM5 CD1 CD4 CPSAA1 CPSAA4 CC3.	1.71 1.71 1.71 1.71 1.71 1.71 1.71	5.1 Aplicar medidas de seguridad preventivas y correctivas sobre los dispositivos digitales, instalando y configurando programas de protección.	4	17	PRODUCCIONES DEL ALUMNO
				5.2 Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones del servicio de las redes sociales, buscadores y espacios virtuales de trabajo.	4	18	PRODUCCIONES DEL ALUMNO
				5.3 Identificar los riesgos en la red y promover prácticas seguras en el uso de la tecnología digital, analizando las situaciones y entornos que representen amenazas para el bienestar físico y mental de las personas.	4	19	PRODUCCIONES DEL ALUMNO

<p>Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las distintas posibilidades legales existentes para la creación, el uso e intercambio de contenidos digitales en la red e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable, cívico, sostenible y reflexivo de la tecnología.</p> <p>Esta competencia aborda el tema del ejercicio de una ciudadanía digital activa, mediante la participación en distintas actividades en línea y la adquisición de conocimiento, a través de la selección crítica y fiable de la información.</p> <p>El uso extendido de las gestiones a realizar con tecnologías digitales implica que, cada vez más, servicios públicos y privados demandan que la ciudadanía interactúe en medios digitales, por lo que el conocimiento de estas gestiones es necesario para garantizar el correcto aprovechamiento de la tecnología, así como para hacer consciente al alumnado de la brecha social de acceso y uso que existe para diversos colectivos, además del impacto ecológico y social de las mismas.</p> <p>Asimismo, en el contexto de las redes sociales y comunidades de creación e intercambio de contenidos, se requiere que los alumnos y las alumnas indaguen y reflexionen sobre las normas de conducta que les permitan una convivencia saludable.</p> <p>En esta competencia específica se incorporan la propiedad intelectual y las licencias de contenidos digitales que servirán de guía al alumnado, para favorecer un uso apropiado en el intercambio de información y productos digitales. También se incluye el paradigma del software libre, cuyos principios éticos conducen a una sociedad digital más libre.</p> <p>La inteligencia artificial está revolucionando múltiples aspectos de la vida y, por supuesto, la tecnología digital, consiguiendo hitos tecnológicos no alcanzados hasta ahora. Gracias a la evolución de la capacidad de cómputo de las máquinas y a la ingeniería de datos, se han implementado algoritmos de aprendizaje profundo, que hacen que las propias máquinas demuestren conductas “inteligentes”. Esta competencia permitirá al alumnado discutir, desde una perspectiva ética, las ventajas e inconvenientes asociados a esta nueva tecnología y sus implicaciones sociales.</p>	12	CPSAA1 CC1 CC2 CC3 CC4 CE1	2 2 2 2 2 2	6.1 Hacer un uso ético de las herramientas y contenidos digitales, respetando las licencias de uso y la propiedad intelectual, reconociendo las implicaciones legales en su uso y distribución, así como los sesgos asociados en el manejo de datos.	4	21	PRODUCCIONES DEL ALUMNO
				6.2 Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, analizando los métodos de acceso, uso e impacto ecosocial, siendo conscientes de la brecha digital y el aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.	4	23,24,25	PRODUCCIONES DEL ALUMNO
				6.3 Valorar la importancia de la libertad de expresión que ofrecen los medios digitales conectados, analizando, de forma crítica, los mensajes que se reciben y transmiten, teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	4	20,22	PRODUCCIONES DEL ALUMNO



## 5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. METODOLOGÍA .



Esta materia tiene como característica más importante el trabajo del alumno con el ordenador y los dispositivos electrónicos móviles, fomentando de esta manera el desarrollo de capacidades de autoaprendizaje y la puesta en práctica de los contenidos impartidos. El alumnado debe ser el protagonista de su aprendizaje lo que conlleva un alto contenido motivador.

La herramienta principal de trabajo es el ordenador, cuyo uso debe estar presente en la materia continuamente. No obstante, no se debe considerar el ordenador como mera herramienta de trabajo, sino como fin en sí mismo de la materia, es decir, el alumno debe conocer la arquitectura del ordenador, sus componentes y las conexiones de éstos. La metodología debe estar orientada al buen uso y manejo de los equipos informáticos.

También es objeto de la materia el uso y estudio de dispositivos móviles como instrumentos de trabajo que sustituyen a los ordenadores en la realización de tareas hasta ahora propias de éstos.

Otro aspecto importante que se debe favorecer es la instalación y gestión del software y el uso de las conexiones a internet, ya que el alumno lo utilizará tanto en esta materia como en el resto de los ámbitos de su vida cotidiana. Cabe destacar que el uso continuado en el aula del trabajo en red y el acceso a plataformas favorecen los aprendizajes colaborativos.

Asimismo, interesa especialmente que sean los mismos alumnos y alumnas los que mantengan una actitud ética, transmitiendo conceptos trabajados en esta materia, como la seguridad ante los peligros de la red, el correo masivo, virus, etc.; así como el respeto a la propiedad intelectual y la distinción entre software propietario y de libre distribución y el derecho a la protección de los datos personales.

## **5.1. Situaciones de aprendizaje. Secuenciación de las situaciones de aprendizaje**

El decreto del currículo define las situaciones de aprendizaje como aquellas situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

La adquisición y el desarrollo de las competencias clave se verán favorecidos por metodologías que reconozcan al alumnado como agente de su propio aprendizaje. Para ello es imprescindible la implementación de propuestas pedagógicas que, partiendo de los centros de interés de los alumnos y alumnas y aumentándolos, les permitan construir el conocimiento con autonomía, iniciativa y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias.

Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la iniciativa, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, dichas situaciones deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. Deben desarrollarse en diferentes ámbitos: personal, familiar, educativo o social. Asimismo, deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes y los prepare para su futuro personal, académico y profesional.

Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos de la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado y que favorezcan su autonomía.

El diseño de estas situaciones debe suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, posibilitando la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa.

Las situaciones deben partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos. Además, deben proponer tareas o actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales de manera autónoma y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales. Las situaciones de aprendizaje deben fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI.

El profesorado de la materia desarrollará las situaciones de aprendizaje de acuerdo a esta temporalización:

### 1º BACHILLERATO: DESARROLLO DIGITAL

TÍTULO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN IMPLICADOS ESPECÍFICOS DE LA SITUACIÓN	SABERES BÁSICOS INVOLUCRADOS	TRIMESTRE
<b>El mundo en una red</b>	1.1,1.2,1.3,2.1,6.1,6.3,6.2	1,2,3,4,5,6,17,20,21,22,23,24	<b>1</b>
<b>Justificación</b>	Competencias específicas 3, 5 y 6		
<b>Metodología</b>	Demostración de técnicas y aplicación a prácticas de dificultad creciente		
<b>Producto</b>	Prácticas y trabajos de ordenador		
TÍTULO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN IMPLICADOS	SABERES BÁSICOS INVOLUCRADOS	TRIMESTRE
<b>Gestión de una oficina</b>	3.1,3.2,3.3,6.2,6.3	7,8,9,10,11,20,23,24,25	<b>2</b>
<b>Justificación</b>	Competencias específicas 1,2 ,5 y 6		
<b>Metodología</b>	Demostración de técnicas y aplicación a prácticas de dificultad creciente		
<b>Producto</b>	Prácticas de ofimática		
TÍTULO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN IMPLICADOS ESPECÍFICOS DE LA SITUACIÓN	SABERES BÁSICOS INVOLUCRADOS	TRIMESTRE
<b>Creando aplicaciones</b>	4.1,4.2,5.1,5.2,5.3,6.3	12,13,14,15,16,17,18,19,20,22	<b>3</b>
<b>Justificación</b>	Competencias específicas 4, 5 y 6		
<b>Metodología</b>	Demostración de técnicas y aplicación a prácticas de dificultad creciente		
<b>Producto</b>	Programas informáticos y aplicaciones móviles		

### 5.2. Agrupamientos.

El planteamiento de trabajos cooperativos favorece el intercambio de información y confrontación de puntos de vista distintos, descentrando al alumnado de sus juicios y opiniones.

El profesor estará atento a las relaciones que se establecen, siguiendo su evolución e interviniendo para que se trabaje en un clima de aceptación, ayuda mutua, cooperación y tolerancia, vigilando también a aquellos alumnos que no asumen su trabajo y responsabilidades como miembros del grupo.

Los criterios para la formación de grupos serán variados en función del grupo-clase y las características de los alumnos.,

El trabajo en grupos cooperativos va a facilitar al profesor ajustar la ayuda pedagógica a la diversidad de motivaciones, estilos de aprendizaje, intereses y capacidad para aprender del alumnado.

## **5.2. Organización de los espacios y del tiempo.**

Se desarrolla en las aulas de informática Althia, donde se dispone de 32 equipos con el sistema operativo Windows 10.

## **5.3. Materiales y recursos didácticos.**

Los materiales que se van a utilizar serán apuntes del profesor y enlaces en la web.

En cuanto a los recursos, se pueden diferenciar los propios de cada uno de los siguientes espacios:

Del aula-taller:

Biblioteca del aula.

Herramientas y máquinas-herramientas.

Bancos de trabajo con accesorios y tomas de corriente.

Fuentes de alimentación, polímetros, etc.

Operadores tecnológicos de todo tipo: mecánicos ,eléctricos, electrónicos, material de robótica.

Kits educativos de electricidad, electrónica, etc

Pizarra.

Proyector y altavoces.

Del centro:

Medios audiovisuales.

Biblioteca.

Servicio de reprografía.

Externos:

Biblioteca municipal.

Catálogos, revistas, publicaciones.

Amigos o familiares especializados en los temas tratados.

## 6. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA.

La inclusión educativa es el conjunto de medidas destinadas a favorecer que todo el alumnado, teniendo en cuenta sus circunstancias personales, tenga las mismas oportunidades para obtener una educación común de calidad y acceso a la promoción y titulación.

Estas medidas pretenden promover, entre otras, la igualdad de oportunidades, la equidad de la educación, la normalización, la inclusión y la compensación educativa para todo el alumnado.

1. **Medidas promovidas por la Consejería de Educación:** son todas aquellas actuaciones que permitan ofrecer una educación común de calidad a todo el alumnado y puedan garantizar la escolarización en igualdad de oportunidades, con la finalidad de dar respuesta a los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y motivaciones del conjunto del alumnado. Entre ellas: los programas y las actividades para la prevención, seguimiento y control del absentismo, fracaso y abandono escolar, las modificaciones llevadas a cabo para eliminar las barreras de acceso al currículo, a la movilidad, a la comunicación, cuantas otras pudieran detectarse, los programas, planes o proyectos de innovación e investigación educativas, los planes de formación permanente para el profesorado en materia de inclusión educativa o la dotación de recursos personales, materiales, organizativos y acciones formativas que faciliten la accesibilidad universal del alumnado.
2. **Medidas de inclusión educativa a nivel de nuestro centro:** son todas aquellas que se citan en el marco del proyecto educativo del centro:

Las estrategias organizativas de aula empleadas por el profesorado que favorecen el aprendizaje, como son el trabajo por rincones, la co-enseñanza, la organización de contenidos por centros de interés, los bancos de actividades graduadas, uso de agendas o apoyos visuales, entre otras.

Dentro de las estrategias organizativas de aula empleadas por el profesorado que favorecen el aprendizaje se ha establecido el uso obligatorio de Agendas por parte del alumnado de 1º y 2º ESO. Artículo 142 NCOF.

Los programas de detección temprana de dificultades de aprendizaje diseñados por el equipo docente en colaboración con el Equipo de Orientación y Apoyo o el Departamento de Orientación.

El objetivo 4.2 del POAD establece “identificar las necesidades educativas específicas del alumnado a través de la evaluación psicopedagógica, la prevención y detección: Evaluaciones de los/as alumnos/as de nueva incorporación al centro y de aquellos/as en los que se habían detectado ya determinadas dificultades y se lleva un seguimiento.” Se lleva a cabo a través de la coordinación con los colegios de

referencia, la acción tutorial y las evaluaciones iniciales reflejadas en cada Departamento Didáctico

### **3. Medidas de inclusión educativa a nivel de aula:**

La inclusión educativa del alumnado se realizaría mediante las siguientes actuaciones que permiten atender las diferencias individuales del alumnado sin afectar a las prescripciones del currículo:

- Diferenciar todos aquellos elementos que resulten esenciales y básicos de los contenidos de aquellos que amplían o profundizan los mismos.
- Graduar la dificultad de las tareas que se propongan, de forma que todos los alumnos puedan encontrar espacios de respuesta más o menos amplios.
- Seleccionar los materiales utilizados de cara a atender las diferencias individuales. Pudiendo usar materiales de apoyo o de refuerzo.
- Formar grupos de trabajo heterogéneos en las actividades del aula-taller, con flexibilidad en el reparto de tareas, y fomentar el apoyo y la colaboración mutua.
- Flexibilizar el nivel de las realizaciones en los proyectos, dejando incluso la posibilidad de otros alternativos que contemplen los contenidos esenciales, posibilitando el reparto de tareas por los propios alumnos.
- Proponer actividades complementarias, tanto durante el desarrollo de los contenidos, como en la fase de realización de proyectos, afines a las actividades que se estén tratando.
- Aplicar los tipos de pruebas más adecuados a los aspectos que se deseen, y extendiendo el campo de exploración al conjunto de actividades que se realizan en el aula-taller, diferenciando en todas ellas los mínimos exigibles.
- Aplicar estrategias para favorecer el aprendizaje a través de la interacción, en las que se incluyen entre otros, los talleres de aprendizaje, métodos de aprendizaje cooperativo, el trabajo por tareas o proyectos, los grupos interactivos o la tutoría entre iguales.

**4. Medidas individualizadas de inclusión educativa :**son actuaciones, estrategias, procedimientos y recursos puestos en marcha para el alumnado que lo precise, con objeto de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, estimular su autonomía, desarrollar su capacidad y potencial de aprendizaje, así como favorecer su participación en las actividades del centro y de su grupo. Estas medidas se diseñarán y desarrollarán por el profesorado y todos los profesionales que trabajen con el alumnado y contarán con el asesoramiento del Departamento de Orientación. Es importante subrayar que estas medidas no suponen la modificación de elementos prescriptivos del currículo. Dentro de esta categoría se encuentran las adaptaciones de acceso al currículo, las adaptaciones metodológicas, las adaptaciones de profundización, ampliación o enriquecimiento o la escolarización por debajo del curso que le corresponde por edad para los alumnos con incorporación tardía a nuestro sistema educativo.

**5. Medidas extraordinarias de inclusión:** se trata de aquellas medidas que implican ajustes y cambios significativos en algunos de los aspectos curriculares y organizativos de las diferentes enseñanzas del sistema educativo. Estas



medidas están dirigidas a que el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible en función de sus características y potencialidades. La adopción de estas medidas requiere de una evaluación psicopedagógica previa, de un dictamen de escolarización y del conocimiento de las características y las implicaciones de las medidas por parte de las familias o tutores y tutoras legales del alumnado. Estas medidas extraordinarias son: las adaptaciones curriculares significativas, la permanencia extraordinaria en una etapa, flexibilización curricular, las exenciones y fragmentaciones en etapas post-obligatorias, las modalidades de Escolarización Combinada o en Unidades o Centros de Educación Especial, los Programas Específicos de Formación Profesional y cuantas otras propicien la inclusión educativa del alumnado y el máximo desarrollo de sus potencialidades y hayan sido aprobadas por la Dirección General con competencias en materia de atención a la diversidad.

## **7. TRANSVERSALIDAD E INTERDISCIPLINARIEDAD**

. Las situaciones de aprendizaje se diseñarán de forma que siempre se encuentren presentes temas transversales, tanto a nivel conceptual mediante la relación con hechos y situaciones como a nivel procedimental en el trabajo en el aula de informática.

Entre otros se trabajarán preferentemente los siguientes:

- El desarrollo sostenible.
- La igualdad de género
- La pobreza y las desigualdades sociales en España y a nivel mundial

En el diseño curricular base de la materia de Tecnología se definieron una serie de componentes de la materia. Del análisis de estos componentes quedaba perfectamente establecida la interdisciplinariedad de la materia, ya que el hecho tecnológico se apoya en infinidad de conocimientos técnicos y científicos.

En esta línea se establecerán actividades para trabajar algunos contenidos en colaboración con otros departamentos para realizar un aprendizaje más enriquecedor.

## 8. EVALUACIÓN.

La evaluación en el Bachillerato aparece recogido a nivel normativo en el artículo 22 del decreto 83/2022. Se hace constar que la evaluación será continua y diferenciada según las diferentes materias.

### 8.1. Criterios de evaluación.

En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta como referentes últimos, desde todas y cada una de las materias o ámbitos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida.

El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia o ámbito teniendo en cuenta sus criterios de evaluación. Esta evaluación integradora implica que desde todas y cada una de las materias o ámbitos deberá tenerse en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa, el desarrollo correspondiente de las competencias previsto en el Perfil de salida del alumnado.

En consecuencia, se debe establecer un peso a los criterios de evaluación, referentes a través de los cuales se evaluarán las competencias específicas asociadas a ello y por extensión sus descriptores operativos. A través de estas competencias clave, desde cada asignatura, se contribuye a la consecución del perfil de salida.

En el apartado 4.4 analizado anteriormente se muestra en forma de tablas la relación entre criterios de evaluación, con los descriptores operativos, saberes básicos y sus respectivos valores porcentuales.

### 8.2. Instrumentos y procedimientos de evaluación. Rúbricas.

El proceso de evaluación de los alumnos es uno de los elementos más importantes de la programación didáctica, porque refleja el trabajo realizado tanto por el docente como por el alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello debemos tener una información detallada del alumno en cuanto a su nivel de comprensión respecto a los contenidos tratados en el aula.

Esta información la obtendremos de los diferentes instrumentos que se emplearán a lo largo del curso para poder establecer un juicio objetivo que nos lleve a tomar una decisión en la evaluación. Para ello los criterios de evaluación serán evaluados a través de instrumentos diversos.

En la siguiente tabla se muestran los instrumentos de evaluación considerados en esta materia

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: MATERIA DESARROLLO DIGITAL
<p><b>PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PRÁCTICAS DE INFORMÁTICA</li> <li>• TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN</li> <li>• DESARROLLO DE APLICACIONES PARA TLF MÓVIL</li> <li>• DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS IoT</li> <li>• REALIZACIÓN DE PROGRAMAS DE ORDENADOR</li> <li>• PORTFOLIO</li> </ul>

Para la evaluación de los diferentes criterios de evaluación el docente responsable de la materia realizará las correspondientes rúbricas para cada uno de ellos y que tendrán en cuenta la utilización de un lenguaje apropiado, el haber desarrollado los puntos correspondientes, la profundidad y madurez de las explicaciones y la presentación del trabajo.

### 8.3. Cuando evaluar: fases de evaluación.

Teniendo en cuenta las pautas que guían la evaluación del alumnado, continua, formativa e integradora, a lo largo del curso se realizarán las siguientes evaluaciones:

- **Evaluación inicial:** al comienzo de cada situación de aprendizaje se realizará una evaluación inicial del alumnado con el fin de conocer el nivel de conocimientos de dicha unidad o tema.
- **Evaluación continua:** en base al seguimiento de la adquisición de las competencias clave, logro de los objetivos y conocimientos de los contenidos a lo largo del curso escolar la evaluación será continua.
- **Evaluación formativa:** durante el proceso de evaluación el docente empleará los instrumentos de evaluación para que los alumnos sean capaces de detectar sus errores.
- **Evaluación integradora:** se realiza en las sesiones de evaluación programadas a lo largo del curso. En ellas se compartirá el proceso de evaluación por parte del conjunto de profesores de las distintas materias del grupo coordinados por el tutor. En estas sesiones se evaluará el aprendizaje de los alumnos en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave.
- **Evaluación final:** de carácter sumativo y realizada antes de finalizar el curso para valorar la evolución, el progreso y el grado de adquisición de competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.

- **Autoevaluación y coevaluación:** para hacer partícipes a los alumnos en el proceso evaluador. Se harán efectivas a través de las actividades, trabajos, proyectos y pruebas que se realizarán a lo largo del curso.

#### **8.4. Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje.**

A lo largo del desarrollo de los contenidos, la evaluación formativa va a permitirnos conocer el grado de adquisición de conocimientos, la capacidad de puesta en práctica de los mismos, la capacidad de resolución de problemas técnicos del alumno, el uso que hace del vocabulario técnico y su capacidad de expresión en diversos soportes, la habilidad en el manejo de herramientas, materiales e instrumentos de medida, su rendimiento personal, actitud que presenta, como diferencia entre lo que hace y lo que es capaz de hacer y si aparecen dificultades en el proceso de aprendizaje y en qué momento.

La calificación de cada una de las evaluaciones será el resultado de realizar la media ponderada de las calificaciones de todos los criterios de evaluación utilizados hasta ese momento en cada evaluación.

La nota final de curso tanto en la convocatoria ordinaria como extraordinaria se realizará realizando la media de todos los criterios de evaluación contemplados durante el curso.

En todos aquellos casos en los que se utilizan diferentes instrumentos de evaluación para un mismo criterio de evaluación, se realizará la media de todos ellos.

Si por cualquier motivo no pudiera evaluarse alguno de los criterios de evaluación, su valor se repartirá proporcionalmente entre el resto de los criterios de evaluación que se estén evaluando.

El alumno deberá alcanzar al menos una nota mínima de 3,5 en cada instrumento de evaluación o criterio de evaluación. En caso contrario:

- Si la media ponderada de las calificaciones es mayor que cinco, la calificación se considerará 4 (suspense).
- Si la media ponderada es menor que cinco, la calificación será la obtenida.

Los alumnos que copien o utilicen cualquier tipo de aparato de reproducción no autorizado por el profesor durante la realización de cualquier prueba o trabajo serán calificados con cero en dicha prueba y si el profesor lo estima oportuno, los padres serán informados de dicha contingencia.

Los alumnos que mantengan actitudes muy disruptivas en el aula, como, uso indebido y peligroso de máquinas y herramientas, deterioro intencionado del ordenador, serán apartados del ordenador y se les calificará negativamente en aquellos instrumentos de evaluación que se estén desarrollando.

Como la nota que se ha reflejar en los boletines debe ser un número entero (sin decimales), el método de redondeo que se aplicará para el cálculo de la misma será el de

“redondeo simple” (entero anterior si el primer decimal es menor que 5 y entero posterior si el primer decimal es igual o superior a 5). Excepto para la obtención de una calificación de 5, en la que el alumno, en todo caso, debe tener una media igual o superior a este número.

Cuando el alumno falte a un examen realizará la prueba el primer día que se incorpore al centro.

### **8.5. Recuperación del proceso de aprendizaje.**

- Primera y segunda evaluación

El alumno recuperará la primera y segunda evaluación cuando realice debidamente todas las tareas que el profesor le ha encomendado en el respectivo Programa de Refuerzo y/o supere una prueba escrita. La entrega de las actividades deberá realizarse en la fecha indicada por el profesor, si no es así, se considerará que no las ha entregado, y por tanto no recuperará la evaluación.

Los Programa de Refuerzo serán elaborados por cada profesor siguiendo el modelo general del centro.

Los Programa de Refuerzo estarán directamente relacionados con los criterios de evaluación que el alumno tenga suspensos.

- Tercera evaluación- evaluación final ordinaria

En el mes de Junio el profesor podrá organizar opcionalmente una prueba de recuperación de los criterios de evaluación suspensos y no recuperados en la tercera evaluación. La prueba de recuperación se realizará entre 5 y 15 días antes de la evaluación final ordinaria.

Tras la evaluación ordinaria se entregará un programa de refuerzo en el que se indicarán las actividades, trabajos y contenidos que el alumno deba realizar para entregarlos el día del examen de recuperación.

- Evaluación extraordinaria

El profesor organizará una prueba de recuperación coincidiendo con la evaluación extraordinaria. En esta prueba de recuperación el alumno se examinará de todos los criterios de evaluación suspensos durante el curso.

### **8.6. Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente.**

El artículo 9.7 del Decreto 8/2022, de 8 de febrero, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la educación primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la educación secundaria obligatoria, el bachillerato y la formación profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, señala que: *“El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente”*.

El momento y los instrumentos para realizar la evaluación del proceso de enseñanza y de la propia práctica docente a que se refiere la orden de 15/04/2016 por las que se regula la evaluación del alumnado de la ESO son:

- Momento: a final de curso.
- Instrumento: la Memoria final del Departamento.

Los elementos componentes de las Memorias de los Departamentos son las siguientes:

- 1 Introducción.
- 2 Valoración de la Programación del Departamento.
- 3 Medidas de Atención a la Diversidad.
- 4 Actividades Extracurriculares y Complementarias. Valoración, profesores participantes, presupuesto, etc. Serán copiados y pegados en la memoria final a propuesta del inspector.
- 5 Evaluación del proceso de enseñanza y de la propia práctica docente, que incluirá los siguientes puntos:
  - Análisis y reflexión de los resultados.
  - Adecuación de materiales y recursos didácticos.
  - Distribución de espacios y tiempos.
  - Estrategias e instrumentos de evaluación empleados.
- 6 Propuestas de Mejora para el curso siguiente.



Para evaluar la práctica docente los miembros del Departamento utilizarán las herramientas que consideren más adecuadas.

Entre otras, pueden valerse de hojas de observación, cuestionarios, etc. A título de ejemplo se muestran cuestionarios tipo que puede ser usado libremente por los profesores del Departamento.

En el tercer trimestre se realizará una puesta en común en reunión del Departamento de los resultados obtenidos, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza y la práctica docente.

OBJETIVOS		SI	NO	A Veces
¿Los objetivos planteados concretan las capacidades que deben desarrollar en el alumnado como consecuencia de la intervención educativa?				
A la hora de programar los objetivos ¿se han tenido en cuenta las características de los alumnos?				
¿Han estado las competencias específicas suficientemente adaptados a la realidad del centro?				
¿Han tenido claro los profesores qué competencias específicas pretendían desarrollar en cada bloque de contenidos del área o materia?				
Las competencias específicas ¿han contribuido a desarrollar los objetivos generales de la Etapa?				
A la vista de los resultados obtenidos ¿habría que replantearse la adecuación de los objetivos generales de la Etapa?				
Propuestas de mejora				

  

SABERES BÁSICOS		SI	NO	A veces
¿Están definidos de forma clara en la programación?				
¿Han quedado suficientemente explicitados los saberes básicos en la programación de cada uno de los bloques de contenidos del área o materia?				
¿Han quedado igualmente explicitados los saberes básicos que corresponden a cada uno de los cursos?				
¿Los diferentes tipos de saberes básicos se presentan integrados?				

OBJETIVOS		SI	NO	A Veces
¿Están reflejados en la programación los saberes básicos que el alumno debe conocer para alcanzar el nivel de competencia necesario para alcanzar el nivel de suficiencia?				
¿Han sido difundidos públicamente dichos saberes básicos para el conocimiento del alumnado y sus familias?				
¿Han sido incorporados en la programación contenidos orientados al desarrollo de valores y actitudes que promuevan la convivencia, la igualdad entre personas y no discriminación, el consumo responsable, el desarrollo sostenible y el conocimiento, la valoración y conservación del patrimonio histórico, artístico, cultural y natural?				
¿Han sido tratados en el aula los contenidos del apartado anterior?				
Propuestas de mejora				
<b>METODOLOGÍA</b>				
<b>PROCEDIMIENTOS DIDÁCTICOS APLICADOS</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>A veces</b>
¿Los agrupamientos del alumnado son flexibles?				
¿Los métodos de trabajo favorecen la participación activa del alumnado en la construcción de los aprendizajes?				
¿Se participa en proyectos interdisciplinares que integren el enfoque de distintas materias?				
Explicaciones del profesor con intervenciones y preguntas del alumnado				
Trabajo individual del alumno en el aula				
Tareas para realizar en casa				
Corrección de las actividades o tareas realizadas en casa				
Revisión en grupo de las tareas realizadas por el alumnado en clase				
Trabajo en pequeño grupo dirigido por el profesor y posterior corrección				
Trabajo en pequeño grupo y exposición de las conclusiones				
Trabajo en pequeño grupo para realizar en casa				

OBJETIVOS		SI	NO	A Veces
Exposición individualizada de trabajos				
Trabajos de investigación y descubrimiento con reparto responsable de tareas				
Utilización del aula Althia a nivel individual				
Utilización del aula Althia a nivel grupal				
Propuestas de mejora				
PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO		SI	NO	A veces
¿Han sido participativas las clases?				
¿Ha existido la interacción profesor-alumno?				
¿Ha existido interacción entre iguales?				
Propuestas de mejora				
ACTIVIDADES REALIZADAS POR EL ALUMNADO		SI	NO	A veces
¿Han sido variadas?				
¿Están organizadas en función de una secuencia coherente?				
De iniciación – motivación				
De recogida y organización de información				
De revisión y análisis de información				
De síntesis y evaluación				
De refuerzo				
De ampliación - profundización				
Propuestas de mejora				
MATERIALES UTILIZADOS		SI	NO	A veces
¿Han sido variados?				

OBJETIVOS		SI	NO	A Veces
¿Permiten dar respuesta a la complejidad de situaciones, de intereses y de estilos de aprendizaje?				
Libro de texto				
Materiales de elaboración propia				
Materiales de laboratorio / taller / plástica				
Instrumentos musicales				
Fotocopias				
Libro de lectura				
Videos				
Películas				
Prensa				
Otros, especificar	Aula Althia			
Propuestas de mejora				
ESPACIOS Y RECURSOS UTILIZADOS		SI	NO	A veces
¿Se utilizan espacios alternativos al aula habitual?				
Aula Althia				
Biblioteca				
Laboratorio / Taller				
Aula materia (Música, Plástica, Polideportivo)				
Entorno				
Aula Informática portátil				
Cañón				

OBJETIVOS		SI	NO	A Veces
Televisión				
Retroproyector				
Proyector de diapositivas				
¿Debe modificarse la organización de los espacios y/o recursos?				
¿De qué forma?				
Propuestas de mejora				

## 9. PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRACURRICULARES

Las actividades propuestas para el curso 2025-2026 son las siguientes:

DEPARTAMENTO DE: TECNOLOGÍA					
JEFE DE DEPARTAMENTO: GABRIEL RAYA GÓMEZ					
ACTIVIDADES A REALIZAR	TRIMESTRE (aprox.)	GRUPO	LUGAR	PRESUP. (aprox.)	RESPONSABLE/ ACOMPAÑANTES
I CAMPEONATO HABILIDAD ROBÓTICA IES FERNANDO RIOS.	2, 3	TODOS	QUINTANAR DEL REY	0	DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA
VISITA UCLM LABORATORIO REGIONAL	3	BACHILLERATO	CUENCA	230 EUROS	GABRIEL
VISITA MAHLE ELECTRONICS	2	4ESO 1BACH 2BACH	MOTILLA DEL PALANCAR	170 EUROS	GABRIEL Profesores del departamento
VISITA CASTILLA-LA MANCHA MEDIA	3,2	4ESO 1BACH	ALBACETE	230 EUROS	MARÍA DEL MAR Profesores del departamento.
FERIA REGIONAL PROYECTOS	2,3	3ESO 4ESO 1BACH 2BACH	POR DETERMINAR	-	MARÍA DEL MAR GABRIEL Profesores del departamento

COMPETICIONES DE ROBÓTICA ORGANIZADAS POR LA ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA	2,3	4ESO 1BACH	ALBACETE	230	MARÍA DEL MAR PROFESOR INTERINO Profesores del departamento
COMPETICIONES DE PUENTES DE LA ESCUELA DE CAMINOS DE CUENCA	3	1BACH	CUENCA	230	GABRIEL Profesores del departamento

Además de las anteriores actividades se podrá realizar cualquier otra actividad que pueda surgir a lo largo del curso escolar y que cumpla con los requisitos establecidos por el responsable de ACE

## 10. PLAN DE LECTURA

Durante cada trimestre se realizarán las siguientes actividades:

### *Aprender a leer*

TEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lectura en voz alta de artículos tecnológicos de interés.</li> <li>Utilización del ordenador para realizar consultas de diferentes términos en la Wikipedia.</li> <li>Leer en voz alta la biografía resumida de grandes inventores en la historia de la humanidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Durante todo el curso</li> <li>Profesores del departamento de Tecnología y alumnos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aulas taller de Tecnología y aulas Althia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grado de utilización del vocabulario incorporado en las actividades.</li> <li>Cuestionarios para valorar la comprensión lectora</li> </ul>
-----	--	--	---	---

*El placer de leer:*

TEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar las bibliotecas del entorno para hacer búsqueda selectiva de textos de interés tecnológico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesores del departamento</li> <li>• Se realiza durante todo el curso. Al final de cada trimestre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Biblioteca municipal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionarios para valorar que las búsquedas realizadas se han realizado correctamente.</li> <li>• Grado de interés despertado en el alumno</li> </ul>
-----	--	---	--	---

### *El alumnado como autor*

TEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar mediante diferentes medios tanto manuales como digitales pequeñas redacciones que hagan referencia a aspectos de la materia: inventos, inventores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesores del departamento</li> <li>• Se desarrolla durante todo el curso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aulas taller de tecnología</li> <li>• Aulas Althia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calidad en la expresión escrita.</li> <li>• Presentación clara y sin faltas de ortografía</li> </ul>
-----	--	--	--	---

### *El lenguaje oral*

TEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar una exposición en grupo sobre un tema tecnológico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesores del departamento</li> <li>• Durante todo el curso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aulas taller de tecnología</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de una exposición concisa, utilizando un lenguaje rico y variado incorporando el vocabulario propio de la materia</li> </ul>
-----	---	--	--	---

## 11. DOCENCIA EN EL PERIODO ENTRE LA EVALUACIÓN ORDINARIA Y EXTRAORDINARIA

Para el periodo comprendido entre dichas convocatorias se contemplan las siguientes actividades para el alumnado de 1º Bachillerato

- Alumnado que no ha superado la materia
  - Se realizarán actividades encaminadas a alcanzar los objetivos de la materia en la prueba extraordinaria, en función de aquellos criterios de evaluación que cada alumno tenga suspensos y deba recuperar.
  - Puesto que el alumno va a ser evaluado y calificado se tendrá en cuenta el trabajo realizado en estos días para recuperar alguno/os de los criterios de evaluación suspensos.
- Alumnado que ya ha superado la materia en la convocatoria ordinaria
  - Este alumnado ya ha sido evaluado y calificado de forma definitiva, por lo que no será posible modificar ni al alza ni a la baja la calificación obtenida.
  - Se realizarán actividades de refuerzo y/o ampliación de los contenidos vistos a lo largo del curso.

En particular se diseñarán las siguientes situaciones de aprendizaje para este alumnado:

- Estudio de la población, economía y paisaje de la población de Quintanar del Rey. Realización de una presentación con diapositivas de forma colaborativa
- Participación en el periódico del instituto: realización de diferentes artículos relacionados con el trabajo anterior para su publicación en el periódico de los alumnos
- Ejercicios de refuerzo y ampliación de las unidades didácticas estudiadas durante el curso.
- Cualquier otra actividad que el profesor de la materia considere oportuna en función de las circunstancias que se planteen a finales de curso