

Asignatura

Tecnologías de la Información y de la Comunicación I (1º Bachillerato)

CURSO: 2025/2026

GRUPOS 1º Bachillerato Científico
1º Bachillerato Ciencias Sociales
1º Bachillerato Humanidades

PROFESORES

Alberto Martín Mateos
David Velasco González

ÍNDICE

1. MARCO NORMATIVO.....	3
1.1. Normativa de bachillerato.	3
1.1.1. Normativa relativa a primero de bachillerato (LOMLOE).	3
1.2. Normativa relativa a evaluación, promoción y titulación.	3
2. CONTEXTO.	4
2.1. Entorno.....	4
2.2. Centro educativo: el IES María Moliner.	4
2.3. Nuestro departamento.	5
3. OBJETIVOS.	5
3.1. Objetivos de etapa en bachillerato.	6
4. INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA.....	7
5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES DE LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS.....	9
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS QUE SE ASOCIAN.....	9
7. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL QUE SE TRABAJARÁN DESDE LA MATERIA.....	12
8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA:	14
9. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.....	17
10. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA.	18
11. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.	18
12. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO	22
13. MEDIDAS DE ACTITUD EMPRENDEDORA Y FOMENTO DE LA LECTURA. 23	
14. SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN.....	23
15. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DE AULA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.....	24
16. OTROS ASPECTOS PROPIOS DE LA PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO.	25
17. PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	25

1. MARCO NORMATIVO.

- Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre modifica a la Ley Orgánica de Educación 2/2006 de 3 de mayo en su artículo único. Esta programación didáctica pretende obedecer a las modificaciones realizadas por la nueva normativa de educación en aquellos cursos en los que la nueva normativa se aplique (cursos impares), así como en aquellos que aún obedecen a la ley anterior (cursos pares).
- Esta programación se enmarca dentro del Proyecto Educativo de Centro del IES MARÍA MOLINER y, por lo tanto, está estrechamente relacionada con éste.

1.1. Normativa de bachillerato.

1.1.1. Normativa relativa a primero de bachillerato (LOMLOE).

- **Real Decreto 243/2022, de 5 de abril** por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- **Orden EFP/755/2022, de 31 de julio**, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación del Bachillerato en el ámbito de gestión del Ministerio de Educación y Formación Profesional.
- **DECRETO 40/2022 de 29 de septiembre**, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

1.2. Normativa relativa a evaluación, promoción y titulación.

- **Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre**, 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.
- **Orden EDU/1597/2021, de 16 de diciembre**, por la que se concreta la actuación de los equipos docentes y los centros educativos de Castilla y León que impartan educación secundaria obligatoria en materia de evaluación, promoción y titulación, durante los cursos académicos 2021-2022 y 2022-2023.
- **Instrucción de 1 de junio de la secretaría general de la consejería de educación** por la que se establecen orientaciones para la evaluación. Promoción y titulación en las diferentes enseñanzas, así como los documentos oficiales de evaluación en las diferentes enseñanzas para los cursos 2021/2022 y 2022/2023.
- **Orden EFP/279/2022, de 4 de abril**, por la 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 el ámbito de gestión del Ministerio de Educación y Formación Profesional.

2. CONTEXTO.

2.1. Entorno.

El Instituto María Moliner se encuentra ubicado en la ciudad de Segovia, más concretamente en el barrio de La Albuera, barrio que tiene aproximadamente 14.000 habitantes.

Además de este Instituto, en el barrio existe otro, denominado, La Albuera, que también procede de un antiguo Centro de Formación Profesional, en el que se imparten, como en éste, E.S.O., Bachillerato y Formación Profesional Específica. Por lo que se refiere a la Educación Primaria, existen en el barrio dos colegios: El Peñascal y Eresma (éste último adscrito al I.E.S. La Albuera). Hay también un Centro concertado Cooperativa Alcázar, que imparte Educación Primaria, E.S.O. y Bachillerato.

El barrio cuenta con:

- A. Instalaciones deportivas (campos de fútbol, canchas deportivas, frontón cubierto, pistas de atletismo, piscina municipal al aire libre).
- B. Dotaciones sanitarias, culturales, recreativas y religiosas (Centro Multiusos, donde tienen su sede: un centro recreativo para la tercera edad, la institución municipal CEAS Norte y la privada A.F.A. (Asociación de Familiares de Alzheimer), Centro de Salud Segovia II, Centro de Día, Iglesia de San Frutos, Iglesia de El Carmen)
- C. C. Otras dotaciones, como el Mercado Municipal de La Albuera, así como numerosas asociaciones de vecinos y del barrio, que llevan a cabo actividades variadas. En su relación con el entorno, este Instituto cede sus instalaciones a las diferentes asociaciones afincadas en el mismo para la realización de actividades culturales y deportivas y también colabora con otras instituciones de índole local y regional: Junta de Castilla y León, Ayuntamiento, Colegios Profesionales y Universidades públicas y privadas. Además, el Centro cede sus instalaciones a grupos particulares para impartir cursos o llevar a cabo actividades culturales y deportivas. Por último, cabe señalar que en el Centro funciona un taller de Cerámica y tiene su sede, igualmente, la Asociación Micológica Segoviana.

2.2. Centro educativo: el IES María Moliner.

El IES María Moliner es un instituto público de Enseñanza Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional. Dentro de la Formación Profesional, el instituto cuenta con las siguientes familias profesionales: Informática y Comunicaciones, Electricidad y Electrónica y Administración y Finanzas, y en todas ellas se imparten estudios de formación profesional de grado medio y formación profesional de grado superior. Además, en las dos primeras familias

profesionales mencionadas se imparten enseñanzas de formación profesional básica.

También este centro tiene un acuerdo con el British Council para proporcionar educación bilingüe en educación secundaria obligatoria e imparte el Bachillerato de excelencia en idiomas.

2.3. Nuestro departamento.

El Departamento de Informática y Comunicaciones del IES María Moliner es un departamento de familia profesional que integra un total de 16 profesores, siendo con toda probabilidad uno de los departamentos más numerosos de la provincia, e imparte un total de más de 45 asignaturas o módulos distintos, pertenecientes a los siguientes estudios:

- Ciclo Formativo de Grado Superior de Administración de Sistemas Informáticos en Red
- Ciclo Formativo de Grado Superior de Desarrollo de Aplicaciones Web
- Ciclo Formativo de Grado Superior a Distancia de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
- Ciclo Formativo de Grado Medio de Sistemas Microinformáticos y Redes
- Formación Profesional Básica de Informática y Comunicaciones
- Asignaturas de Programación informática de 4º de ESO, y Digitalización de 4º ESO, y TICS de 1º de Bachillerato.

Este Departamento viene participando en diferentes proyectos, como el proyecto experimental de bilingüismo, que se ha llevado a cabo desde el curso 2009-2010 de forma ininterrumpida hasta el curso 2019-2020, proyecto que se retomará, ya de manera oficial, probablemente el próximo curso.

Además, este departamento está muy comprometido con la internacionalización de los alumnos y del centro, participando en proyectos europeos Erasmus+ de manera exitosa desde hace años. Para todos estos proyectos, siempre contamos con la colaboración del profesorado y lectores del departamento de inglés, que nos apoya y proporciona una inestimable ayuda.

A todo esto, hay que añadir que también participa con su alumnado en otros proyectos como el proyecto “(In)Fórmate” desarrollado por la FAD para la alfabetización mediática y el desarrollo del pensamiento crítico, programa de formación “Espacios ciberseguridad” del INCIBE (Instituto Nacional de Ciberseguridad), CISCO Networking Academy, colaboración con empresas del entorno para prácticas (FCT) y formación de los alumnos (píldoras formativas), etc...

3. OBJETIVOS.

En el artículo 33 de la Ley Orgánica de Educación 2/2006 de 3 de mayo modificada por la Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre se detallan los objetivos de la etapa de Bachillerato.

3.1. Objetivos de etapa en bachillerato.

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como 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 y desarrollar su espíritu crítico. 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 la historia e impulsar 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 o cualquier otra condición o circunstancia personal o 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, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- 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.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y 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 en el 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 y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

4. INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA.

Según se puede leer en el anexo III del DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León, las tecnologías de la información y la comunicación son un elemento esencial en la vida de cualquier ciudadano, lo que hace imprescindible dotar al alumnado de las competencias correspondientes puesto que cualquier ámbito imaginable, desde el profesional al del ocio y tiempo libre, pasando por el académico, se ve afectado por este auge de las TIC. Por tanto, adquirir las diversas competencias relacionadas con esta materia repercutirá en la mejora del rendimiento del alumnado en otras, cada vez más apoyadas en el uso y creación de recursos vinculados con las tecnologías de la información y la comunicación. La materia contribuirá también a alcanzar importantes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), integrados en la Agenda 2030, tales como la educación de calidad, la igualdad de género o la consecución de comunidades sostenibles. Las destrezas adquiridas en esta materia ayudarán, además, a mejorar el rendimiento del alumnado en posteriores etapas educativas, como la universitaria o la vinculada a la Formación Profesional.

Contribución de la materia al desarrollo de los objetivos de etapa.

Además, esta materia permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de bachillerato, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

- La superación de la brecha digital de género favorecerá la igualdad efectiva de derechos de mujeres y hombres.
- El reconocimiento de que el salto cualitativo en el desarrollo de estas tecnologías está intrínsecamente ligado a procesos de inteligencia colectiva, pondrá de manifiesto el carácter global de la conciencia colectiva, más allá de prejuicios ligados al género, la raza, la religión o las creencias.
- La necesidad de constancia para progresar en el manejo de las TIC ayudará a interiorizar la importancia del desarrollo personal, más allá del esfuerzo que pueda conllevar.
- Del mismo modo, el manejo de documentación y la participación en comunidades de desarrollo vinculadas a las TIC, que frecuentemente emplean la lengua inglesa, potenciarán la comprensión y expresión fluida y correcta en lenguas extranjeras.
- El uso responsable y solvente de estas tecnologías acercará a la meta del desarrollo de un espíritu crítico, así como a comprender la aportación de las TIC a la transformación de las condiciones de vida.
- La puesta en valor de las comunidades de uso de Internet o el micro mecenazgo harán comprender estos fenómenos como oportunidades de desarrollo y mejora del entorno social.
- El empleo del proyecto TIC como elemento de aprendizaje globalizado en esta materia, será un factor esencial a la hora de afianzar el espíritu

emprendedor y la capacidad de trabajo en equipo, así como la autoconfianza necesaria para alimentar dicho espíritu.

- Por último, no hay que olvidar que las tecnologías de la información y la comunicación facilitan un modelo productivo más sostenible (minimización de desplazamientos gracias al teletrabajo o reducción en el consumo de papel), aportando una evidente mejora hacia el objetivo de ralentización del cambio climático.

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave.

La materia Tecnologías de la Información y la Comunicación contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en la siguiente medida:

- Competencia en comunicación lingüística: La Competencia en Comunicación Lingüística se desarrolla por la capacidad que adquiere el alumnado para localizar y evaluar críticamente información digital (identificación de noticias falsas, por ejemplo), así como para interactuar de modo cooperativo a través del uso de herramientas de colaboración en la nube (cloud computing).
- Competencia plurilingüe: La participación en comunidades digitales y el manejo de documentación específica, en muchos casos haciendo uso de lenguas extranjeras, favorecen la consecución de la Competencia Plurilingüe, que propiciará la valoración y el respeto a la diversidad de lenguas por parte del alumnado.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: El desarrollo de proyectos TIC y la transmisión de sus resultados con eficacia comunicativa influyen decididamente en la consecución de la competencia STEM, una de las más representadas por esta materia.
- Competencia digital: La producción de contenido digital, el acceso crítico a la información de Internet y el uso de plataformas virtuales, son desempeños propios de la materia que contribuirán al desarrollo de la competencia digital del alumnado.
- Competencia personal, social y aprender a aprender: El imprescindible concurso del esfuerzo personal, del autoaprendizaje requerido por la velocidad de aparición de nuevos contenidos y herramientas, y del trabajo cooperativo, convierte a dichos elementos en la vía para cultivar la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.
- Competencia ciudadana: La contribución de la economía digital a la sostenibilidad general es un indicador de consecución de la Competencia Ciudadana, ya sea por la optimización en el uso de transportes, por la oportunidad de evitar desplazamientos debido al incremento del trabajo remoto, o por la reducción en el consumo innecesario de papel, entre otros.
- Competencia emprendedora: El trabajo colaborativo, el compromiso de construir productos ligados a la experiencia de usuario y la superación de retos para alcanzar soluciones a problemas planteados, constituyen un canal propicio para contribuir al desarrollo de la Competencia Emprendedora, relevante en el presente y en el futuro del alumnado. A ello, también contribuye la generación de elementos multimedia orientados a la difusión y marketing de ideas destinadas a solucionar problemas.

- Competencia en conciencia y expresión culturales: La producción de contenidos audiovisuales en los que se respeta el derecho de autoría y se conocen las implicaciones de cada uno de los tipos de licencia, contribuye a la adquisición de la Competencia en Conciencia y en Expresión Cultural.

5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES DE LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS.

Competencias Específicas

Competencia específica 1. Generar contenido multimedia, aplicando conocimientos de diseño web y elementos interactivos, para crear sitios web que integren evidencias audiovisuales eficaces en su comunicación con el usuario.

Competencia específica 2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando la variedad de recursos del ámbito digital, para gestionar y optimizar el aprendizaje permanente.

Competencia específica 3. Diseñar e implementar programas informáticos, haciendo uso de entornos adecuados, aplicando principios del pensamiento computacional, depurando y autocorrigiendo posibles errores, y atendiendo a buenas prácticas en el uso de materiales de la red, para automatizar soluciones a problemas previamente definidos.

Tecnologías de la Información y la Comunicación																																							
	CCL				CP			STEM				CD				CPSAA					CC				CE			CCEC											
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2	
Competencia Especifica 1	✓		✓								✓			✓	✓			✓				✓	✓	✓						✓		✓					✓	✓	✓
Competencia Especifica 2		✓			✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓					✓	✓		✓					✓	✓	✓
Competencia Especifica 3								✓	✓		✓			✓		✓	✓	✓				✓	✓	✓					✓	✓		✓					✓	✓	✓

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS QUE SE ASOCIAN.

A continuación, se detalla los criterios de evaluación e indicadores de logro que establecemos para cada uno de ellos:

Competencia específica 1

1.1 Editar webs multimedia que comuniquen eficazmente una idea, utilizando editores web basados en sistemas de gestión de contenidos (Content Management System – CMS) y edición de HTML. (CCL1, STEM 1, STEM3, CD1, CD3, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA 3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2).

Indicadores de Logro

- IL1. Aplica los conceptos teóricos a la construcción de un CMS.

- IL2. Conoce la forma de editar la web multimedia con lenguaje de marcas HTML.
- IL3. Identifica los beneficios y consecuencias de un CMS.
- IL4. Maneja editores web junto con edición HTML.

1.2 Crear presentaciones multimedia que difundan eficazmente una idea, haciendo uso de herramientas en la nube (Cloud Computing). (CCL1, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)

Indicadores de logro

- IL5. Conoce las ventajas e inconvenientes de estar trabajando en Cloud Computing.
- IL6. Utiliza diferentes técnicas para la elaboración de presentaciones.
- IL7. Diseña presentaciones originales y creativas.
- IL8. Sintetiza los conocimientos para diseño de presentaciones de forma clara y coherente.

1.3 Maquetar documentos tales como folletos, tarjetas de visita o infografías, entre otros, que comuniquen de modo visualmente eficaz una idea, empleando herramientas en la nube (Cloud Computing). (CCL1, CCL3, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)

Indicadores de logro

- IL9. Conoce el diseño de los diferentes documentos de comunicación en Cloud Computing
- IL10. Elabora documentación de diferente carácter en Cloud Computing.
- IL11. Maneja las herramientas de maquetación en Cloud Computing.

1.4 Crear y publicar archivos de audio y vídeo digitales que comuniquen eficazmente una idea, trabajando con editores de escritorio y en la nube, y alojando contenidos en plataformas de almacenamiento web de audio y vídeo. (CCL1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA 3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)

Indicadores de logro

- IL12. Crea archivos de audio en aplicaciones de escritorio y en la nube.
- IL13. Distingue las ventajas e inconvenientes de la edición en escritorio y en la nube.
- IL14. Crea archivos de video en aplicaciones de escritorio y en la nube.
- IL15. Utiliza plataformas de almacenamiento en la nube.

Competencia específica 2

2.1 Diseñar logotipos que constituyan la identidad digital o marca de una idea emprendedora, utilizando software adecuado para la edición de imágenes vectoriales en dos dimensiones. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CD5, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)

Indicadores de logro

- IL16. Utiliza software para la edición de imágenes en 2D.
- IL17. Diseña logotipos en 2D asociados a ideas emprendedoras.

2.2 Diseñar espacios y equipamientos adecuados para la puesta en marcha de una idea emprendedora, haciendo uso de software de edición de gráficos vectoriales en tres dimensiones. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CD5, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.)

Indicadores de logro

- IL18. Utiliza software para la edición de imágenes en 3D.
- IL19. Diseña logotipos en 3D asociados a ideas emprendedoras.

2.3 Conocer los procedimientos de micromecenazgo a través de medios digitales, valorando su papel en la consecución de objetivos asociados a ideas emprendedoras, planteados de modo colectivo. (CCL2, CCL5, CP3, STEM5, CD1, CD2, CPSAA2, CC4)

Indicadores de logro

- IL20. Identifica las bases del micromecenazgo.
- IL21. Asocia las ideas emprendedoras más razonables al micromecenazgo.
- IL22. Conoce las diferentes opciones de micromecenazgo.
- IL23. Trabaja de forma colectiva para el desarrollo de una iniciativa emprendedora.

Competencia específica 3

3.1 Desarrollar programas haciendo uso de lenguajes de programación y entornos integrados de desarrollo básicos, respetando la sintaxis y depurando los posibles errores, haciendo hincapié en sus potencialidades multimedia y su interactividad con el usuario, para crear proyectos visuales de propósito lúdico. (CP3, STEM1, STEM3, CD1, CD3, CD5, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)

Indicadores de logro

- IL24. Utiliza correctamente la sintaxis, el IDE, los programas de depuración, etc. para desarrollar programas sin errores.
- IL25. Identificar el nexo de unión entre la programación de alto nivel y las aplicaciones interactivas de programación.
- IL26. Crea aplicaciones interactivas con programas asociados a la programación, con potencial multimedia de carácter lúdico.

A continuación, se detalla una relación de unidades de trabajo en que se divide esta materia, junto con los indicadores de logro asociados:

Relación Unidades de trabajo / Indicadores de Logro	
A. Proyecto TIC. Publicación y difusión de contenidos.	
UD1: Edición y publicación con CMS y/o editores web HTML	IL1 IL2 IL3 IL4

UD2; Diseño y publicación de presentaciones con herramientas Cloud Computing	IL5 IL6 IL7 IL8
UD3: Edición de maquetación con herramientas Cloud Computing.	IL9 IL10 IL11
UD4: Edición de audio y video digitales.	IL12 IL13 IL14 IL15
B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.	
UD5: Digitalización del entorno personal con herramientas en 2D.	IL16 IL17
UD6: Digitalización del entorno personal con herramientas en 3D.	IL18 IL19
UD7: Ideas innovadoras, emprendimiento y micromecenazgo.	IL20 IL21 IL22 IL23
C. Programación.	
UD8: Aplicaciones interactivas con programación.	IL24 IL25
UD9: Programación. Comenzando a entender el lenguaje de alto nivel.	IL25 IL26

7. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL QUE SE TRABAJARÁN DESDE LA MATERIA.

El Artículo 9 del DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León estipula que:

CT1. En todas las materias de la etapa se trabajarán las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable, así como la educación para la convivencia escolar proactiva orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

CT2. Igualmente, desde todas las materias se trabajarán las técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales. Asimismo, se desarrollarán actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura, así como destrezas para una correcta expresión escrita.

CT3. Los centros educativos fomentarán la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, la pluralidad, el respeto a los derechos humanos y al Estado de derecho, y el rechazo al terrorismo y a cualquier tipo de violencia.

CT4. Asimismo, garantizarán la transmisión al alumnado de los valores y oportunidades de la Comunidad de Castilla y León como una opción favorable para su desarrollo personal y profesional.

A continuación, se plasman los contenidos transversales vinculados a criterios de evaluación a través de los indicadores de logro:

Indicadores de logro	Contenidos transversales
CE1-1.1. Editar webs multimedia <ul style="list-style-type: none"> IL1. Aplica los conceptos teóricos a la construcción de un CMS. IL2. Conoce la forma de editar la web multimedia con lenguaje de marcas HTML. IL3. Identifica los beneficios y consecuencias de un CMS. IL4. Maneja editores web junto con edición HTML. 	<p>Se fomentará el uso responsable de las TIC a la hora de cumplir las políticas de privacidad y seguridad de los CMS</p> <p>Se trabajará en la idea de mejorar el desarrollo personal hacia ideas innovadoras fruto de la transmisión de valores y las nuevas oportunidades emergentes.</p>
CE1-1.2 Crear presentaciones Multimedia <ul style="list-style-type: none"> IL5. Conoce las ventajas e inconvenientes de estar trabajando en Cloud Computing. IL6. Utiliza diferentes técnicas para la elaboración de presentaciones. IL7. Diseña presentaciones originales y creativas. IL8. Sintetiza los conocimientos para diseño de presentaciones de forma clara y coherente. 	<p>Se trabajarán las técnicas y herramientas propias de la oratoria, así como actividades que fomenten la lectura y las destrezas de escritura en relación con la elaboración de presentaciones.</p>
CE1-1.3 Maquetar documentos <ul style="list-style-type: none"> IL9. Conoce el diseño de los diferentes documentos de comunicación en Cloud Computing IL10. Elabora documentación de diferente carácter en Cloud Computing. IL11. Maneja las herramientas de maquetación en Cloud Computing. 	<p>Impulsar los hábitos de lectura para mejora su hábito a la vez que se mejora en la expresión escrita mejorando la elaboración de diferentes documentos.</p> <p>A través del buen uso de las TIC, trabajar mediante la participación en debates la gestión de las emociones y la educación en convivencia con respeto y diversidad</p>
CE1-1.4 Crear y publicar archivos de audio y vídeo digitales <ul style="list-style-type: none"> IL12. Crea archivos de audio en aplicaciones de escritorio y en la nube. IL13. Distingue las ventajas e inconvenientes de la edición en escritorio y en la nube. IL14. Crea archivos de video en aplicaciones de escritorio y en la nube. IL15. Utiliza plataformas de almacenamiento en la nube. 	<p>Vincular las TIC con la gestión de las emociones, la educación en convivencia y la mejora de las habilidades sociales a través del desarrollo de habilidades personales sobre la edición de audio y video.</p>
CE2-2.1 Diseñar logotipos 2D	Trabajar la marca personal a través de técnicas de logotipos en 2D utilizando el uso

<ul style="list-style-type: none"> IL16. Utiliza software para la edición de imágenes en 2D. IL17. Diseña logotipos en 2D asociados a ideas emprendedoras. 	de las TIC, de forma colaborativa y mejorando la educación en convivencia y diversidad, gestionando emociones e impulsando las habilidades sociales.
<p>CE2-2.2 Diseñar espacios 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> IL18. Utiliza software para la edición de imágenes en 3D. IL19. Diseña logotipos en 3D asociados a ideas emprendedoras. 	Trabajar la marca personal a través de técnicas de logotipos en 3D utilizando el uso de las TIC, de forma colaborativa y mejorando la educación en convivencia y diversidad, gestionando emociones e impulsando las habilidades sociales.
<p>CE2-2.3 Conocer los procedimientos de micromecenazgo</p> <ul style="list-style-type: none"> IL20. Identifica las bases del micromecenazgo. IL21. Asocia las ideas emprendedoras más razonables al micromecenazgo. IL22. Conoce las diferentes opciones de micromecenazgo. IL23. Trabaja de forma colectiva para el desarrollo de una iniciativa emprendedora. 	<p>Identificar las claves del micro mecenazgo de manera colaborativa haciendo una mejora sustantiva de las habilidades sociales, buscando las mejores oportunidades que ofrecen las TIC para el desarrollo conjunto-individual de proyectos, fomentados en el uso de la lectura como vía para potenciar lluvias de ideas para la puesta en marcha del emprendimiento.</p> <p>Utilizar técnicas tanto de oratoria como de expresión escrita para la exposición de las ideas emprendedoras halladas a la vez que reforcemos mediante un aprendizaje constante situaciones que puedan darse en ciertos momentos de conflicto dentro del grupo de trabajo.</p>
<p>CE3-3.1 Desarrollar programas</p> <ul style="list-style-type: none"> IL24. Utiliza correctamente la sintaxis, el IDE, los programas de depuración, etc. para desarrollar programas sin errores. IL25. Identificar el nexo de unión entre la programación de alto nivel y las aplicaciones interactivas de programación. IL26. Crea aplicaciones interactivas con programas asociados a la programación, con potencial multimedia de carácter lúdico. 	Trabajar desde el conocimiento de diferentes lenguajes de programación la resolución de conflictos y la transmisión de nuevas oportunidades relacionadas con el uso de las TIC en la actualidad

8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA:

En el artículo 11 del Decreto de Currículo de Bachillerato se establecen los principios pedagógicos, en el artículo 12, se alude a los principios metodológicos de la etapa, fijados en el anexo II.A.

De acuerdo a los principios pedagógicos y metodológicos del centro, reflejados en la propuesta curricular, la metodología didáctica de nuestra materia será la siguiente:

- Se procurará una enseñanza activa, vivencial y participativa del alumnado.
- Se partirá de los conocimientos previos del alumnado, así como de su nivel competencial, introduciendo progresivamente los diferentes contenidos y experiencias, procurando de esta manera un aprendizaje constructivista.
- Se atenderá a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos en función de sus necesidades educativas.
- Se procurará un conocimiento sólido de los contenidos curriculares.
- Se propiciará en el alumnado la observación, el análisis, la interpretación, la investigación, la capacidad creativa, la comprensión, el sentido crítico, la resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos adquiridos a diferentes contextos.
- Se utilizarán las TIC y los recursos audiovisuales como herramientas de trabajo y evaluación en el desarrollo de algún contenido.

Estilos de enseñanza

Se reservará para los alumnos un desempeño activo y participativo que potencie la capacidad reflexiva y de aprender por sí mismos y la capacidad de búsqueda selectiva y el tratamiento de la información a través de diferentes soportes, de forma que sean capaces de crear, organizar y comunicar su propio conocimiento. El docente desempeñará la función de mediador o facilitador, acompañante o guía del alumno, a través del diseño de situaciones de aprendizaje en las que se propondrán tareas que permitan al alumnado resolver problemas aplicando los conocimientos o saberes de manera interdisciplinar. De esa manera se potenciará la autonomía progresiva de los alumnos en el desarrollo de su aprendizaje.

Así mismo, el docente presentará los contenidos con una estructuración clara en sus relaciones y en el diseño de secuencias de aprendizaje integradas que planteen la interrelación entre distintos saberes de una materia o de diferentes materias. Igualmente planificará tareas y actividades que estimulen el interés y el hábito de la expresión oral y la comunicación al tiempo que facilitará el desarrollo de actividades interdisciplinares y transversales.

Será imprescindible el trabajo en equipo del profesorado, que, a través de la reflexión común y compartida, deberá diseñar, planificar y aplicar con eficacia las propuestas metodológicas con criterios comunes y consensuados.

Estrategias metodológicas y técnicas

En cuanto a la metodología primarán los principios de individualización del aprendizaje, de progresiva promoción de la autonomía del alumno y de aprovechamiento del trabajo en equipo.

Los ritmos individuales de aprendizaje del alumnado se respetarán por medio del diseño de situaciones de aprendizaje, en cuya selección y planificación se considerará la importancia que deben tener procedimientos como el trabajo por

proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas o retos. Dicho diseño tendrá en cuenta que en su desarrollo puedan adaptarse, además de a los distintos ritmos de aprendizaje del alumnado, a las posibles necesidades educativas especiales, altas capacidades intelectuales, casos de integración tardía o dificultades específicas de aprendizaje.

El trabajo autónomo del alumnado y el trabajo en equipo se aúnan en el uso de las metodologías activas, con las que el alumnado se familiarizará con la técnica expositiva, la argumentación, el estudio biográfico, el diálogo, la discusión o el debate, el seminario, el estudio de casos, la resolución de problemas, la demostración, la experimentación, la investigación, la interacción o el descubrimiento para realizar las tareas encomendadas de manera creativa y colaborativa.

La autonomía del alumno y el trabajo en equipo marcarán la gradación en el proceso de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida. Además, promoverán la reflexión sobre el propio aprendizaje, que de este modo se hará visible por medio de la metacognición a través de diferentes técnicas y procedimientos.

Por tanto, la estrategia que se sigue en la asignatura, basado en todo lo expuesto anteriormente, es la de intentar mantener al alumnado interesado en la misma, utilizando diferentes actividades, metodologías, que primen el aprendizaje continuo del alumno a lo largo de todo el curso, planteando una estructura en la que el alumno adquiera los conocimientos básicos, fomente el aprender a aprender, se involucre en proyectos desafiantes y pueda resolver satisfactoriamente los retos planteados posteriormente. Asimismo, se tendrán en cuenta todos los ritmos de aprendizaje, planteando actividades de diferentes dificultades además de fomentar el aprendizaje entre iguales.

Sobre los Recursos y materiales de desarrollo del currículo.

La selección de materiales y recursos didácticos y de desarrollo curricular se adaptará a las condiciones que impone el fomento y desarrollo del cambio metodológico hacia una perspectiva competencial e integradora.

Los materiales didácticos se caracterizarán por su variedad, polivalencia y capacidad de motivación o estímulo, y potenciarán la manipulación, la observación, la investigación y la elaboración creativa. Se hará uso, por tanto, de material, tanto tradicional como innovador, en diferentes soportes, tales como materiales impresos (murales, libros, prensa, diccionarios...), audiovisuales, multimedia e informáticos, que aseguren la accesibilidad a la diversidad del mismo.

Al ser esta materia Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), será esencial su uso, tanto en lo que se refiere al equipamiento (ordenadores, tabletas, pizarra digital, panel interactivo, dispositivos personales, móviles inteligentes...) como a herramientas y programas (robots, realidad aumentada y apps de usos muy diferenciados).

El profesorado, además, elaborará sus propios recursos de desarrollo curricular procurando integrar variedad de estos: analógicos, digitales, manipulativos, informativos, ilustrativos y tecnológicos con el fin de posibilitar el acceso al aprendizaje a todo el alumnado.

De los Agrupamientos y organización del espacio y el tiempo

La organización del aula se planteará con vistas a favorecer los procesos dialógicos, la alternancia de actividades individuales con otras de trabajo en grupos heterogéneos. Esta organización del trabajo cooperativo y colaborativo, facilitará la resolución conjunta de las tareas, la realización de proyectos o el afrontamiento de retos, con el fin de que los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus iguales y puedan aplicarlas a situaciones similares, con lo que se facilitarán los procesos de generalización y de transferencia de los aprendizajes.

Se buscará una distribución variable y movable de los espacios y la diversidad de agrupamientos que aporten un flujo de comunicación real entre alumnado y profesorado.

En cuanto a la gestión de la estructura de la sesión, se partirá de la premisa de que el alumnado debe asumir un desempeño activo durante la mayor parte del tiempo. Para ello las estructuras de la sesión podrán ser muy variadas, destacando entre ellas:

- Sistema clásico: con un inicio de clase para el abordaje de los aspectos teóricos, el resto de la sesión de trabajo de carácter práctico, y una conclusión y/o presentación del resultado o producto de la sesión de trabajo.
- Clase invertida: en la que el trabajo individual o algunos procesos de aprendizaje se transfieren fuera del aula y se reserva el tiempo en el aula para dinamizar el intercambio y trabajo de aplicación y colaborativo.
- Sesiones de trabajo (proyectos): en las que se inicia la sesión con una reunión con uno de los representantes de cada equipo de trabajo con el fin de organizar el trabajo del día (o semana) y coordinar actuaciones, planteando las tareas y objetivos a cubrir para, a continuación, dar paso al trabajo autónomo de los alumnos, por equipos de trabajo.

9. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.

• Materiales de desarrollo curricular:

1. Impresos:
 - a. Libro de texto (si el profesor recomienda libro para esta materia)
 - b. Materiales elaborados por el departamento.
 - c. Materiales elaborados por el profesor.
2. Digitales e informáticos
 - a. Aula Virtual del centro, donde cada profesor pondrá a disposición de los alumnos los materiales oportunos.
 - b. Web de la editorial.
3. Medios audiovisuales y multimedia
 - a. Videos y recursos adecuados a la materia, accesibles a través de internet o puestos a disposición de los alumnos, mediante los enlaces correspondientes, en el aula virtual.

• Recursos de desarrollo curricular:

1. Impresos:
 - a. Revistas:
2. Digitales e informáticos
 - a. Ordenador: Un ordenador portátil del centro por cada dos alumnos
 - b. Pizarra digital de aula
 - c. Teléfono móvil: Teléfono personal del alumno cuando sea necesario
 - d. Páginas web
 - e. Revistas digitales
3. Medios audiovisuales y multimedia
 - a. Películas
 - b. Podcast

10. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA.

A continuación, se concreta la implicación desde la materia en los diferentes planes, programas y proyectos del centro:

- Día de Internet seguro (Safer Internet Day)

Se planteará la participación de los alumnos en el Día de Internet Segura, que se celebra en todo el mundo cada año en el mes de febrero, bajo el lema en la edición de este año: 'Juntos por una Internet mejor (Together for a better internet)'.

Se trata de un evento internacional organizado por la red INSAFE/INHOPE de Centros de Seguridad en Internet en Europa, con el apoyo de la Comisión Europea, que se realiza para promover el uso seguro y positivo de la tecnología, especialmente entre niños, niñas y jóvenes. Así, millones de personas se unen en todo el mundo para inspirar cambios positivos en línea, crear conciencia sobre los problemas de seguridad y participar en eventos y actividades.

11. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Los elementos que forman parte del proceso de evaluación del alumnado son los criterios de evaluación (y los posibles indicadores de logro en los que se desglosen), las técnicas e instrumentos de evaluación, los momentos de la evaluación, los agentes evaluadores y, finalmente, la calificación de los aprendizajes del alumnado.

La evaluación de los aprendizajes del alumnado tendrá como referente último la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias previstas en el perfil de salida. No obstante, en virtud de las vinculaciones entre las competencias clave y los criterios de evaluación de cada competencia específica, el referente fundamental a fin de valorar el grado de adquisición de las competencias específicas de cada materia o ámbito, serán los criterios de evaluación.

En relación con las técnicas e instrumentos de evaluación:

Las técnicas para emplear permitirán la valoración objetiva de los aprendizajes del alumnado.

Los instrumentos serán variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones que se planteen. Se utilizará, como mínimo, un instrumento perteneciente a cada tipo de técnica: de observación, de análisis del desempeño y de rendimiento.

Para las técnicas de observación y seguimiento se utilizará preferiblemente:

- Una lista de control
- El registro de anotaciones tabuladas por parte del docente.

Para las técnicas de análisis del desempeño se utilizará:

- La realización de proyectos o investigaciones
- Realización de actividades
- Un diario de aprendizaje

Como técnicas dirigidas más específicamente al análisis del rendimiento, se utilizarán:

- La exposición oral y la puesta en común
- Intervenciones en clase
- Pruebas escritas

Se asignará a cada instrumento los criterios de evaluación que pretende valorar.

En relación con los momentos de evaluación:

La evaluación será continua sin perjuicio de la realización, a comienzo de curso, de una evaluación inicial. En todo caso, la unidad temporal de programación será la situación de aprendizaje.

Las técnicas e instrumentos de evaluación se aplicarán de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.

Más adelante se detalla en qué momento se aplicará cada instrumento de evaluación en función de los criterios de evaluación e indicadores de logro que evalúan.

Agentes evaluadores.

Los profesores buscarán la participación del alumnado a través de su propia evaluación y de la evaluación entre iguales. Para ello, se procurará plantear pruebas de autoevaluación y de coevaluación.

Para cada instrumento de evaluación se establecerá si la evaluación se llevará a cabo mediante heteroevaluación, autoevaluación y/o coevaluación.

En relación con los criterios de calificación:

Se establecerá el criterio de calificación o peso de cada uno de los criterios de evaluación de la materia.

Asimismo, y dada la relación existente entre instrumentos de evaluación y los criterios de evaluación, se establecerán también los criterios de calificación de cada uno de los instrumentos de evaluación.

A los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo se le adaptará el proceso de evaluación, aspecto que también se reflejará en las oportunas programaciones didácticas.



Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Situaciones de aprendizaje	Instrumento de evaluación	Criterio de calificación (Peso / %)
1.1	IL1 IL2 IL3 IL4	Elaborar una página web utilizando un gestor de contenidos y lenguaje de marcas	<ul style="list-style-type: none"> Registro anecdótico (3%) Realización de investigaciones (3%) Exposición oral (3%) Realización de proyectos (11%) Realización de actividades (5%) Pruebas escritas (5%) 	6/ 30%
1.2	IL5 IL6 IL7 IL8	Presentaciones multimedia	<ul style="list-style-type: none"> Registro anecdótico (2%) Exposición oral (8%) Realización de actividades (5%) 	3 / 15%
1.3	IL9 IL10 IL11	Maquetación de documentos	<ul style="list-style-type: none"> Registro anecdótico (2%) Realización de investigación (5%) Realización de actividades (8%) 	3 / 15%
1.4	IL12 IL13 IL14 IL15	Edición de audio y video	<ul style="list-style-type: none"> Registro anecdótico (2%) Realización de actividades (3%) Realización de proyectos (5%) 	2 / 10%
2.1	IL16 IL17	Diseño de logotipos en 2D	<ul style="list-style-type: none"> Realización de actividades (2%) Realización de proyectos (3%) 	1 / 5%
2.2	IL18 IL19	Diseño de logotipos en 3D	<ul style="list-style-type: none"> Realización de actividades (2%) Realización de proyectos (3%) 	1 / 5%
2.3	IL20 IL21 IL22 IL23	Conocer los procedimientos de micro mecenazgo a través de medios digitales	<ul style="list-style-type: none"> Registro anecdótico (1%) Realización de investigaciones (2%) Realización de proyectos (2%) 	1 / 5%
3.1	IL24 IL25 IL26	Desarrollo de programas utilizando lenguajes de programación y desarrollo de aplicaciones interactivas	<ul style="list-style-type: none"> Registro anecdótico (2%) Realización de actividades (3%) Realización de proyectos (2%) Pruebas escritas (5%) Exposición oral (3%) 	3/ 15%

En relación con los criterios de evaluación y calificación, a continuación, se detalla el peso que tendrá cada uno de los instrumentos de evaluación empleados:

Instrumento evaluador	Criterio de evaluación
Pruebas escritas	10%
Realización de proyectos	30%
Realización de investigaciones	5%
Registro anecdótico	10%
Realización de actividades	25%
Exposición oral	20%

Las recuperaciones de estos instrumentos de evaluación serán de la siguiente manera:

- Pruebas escritas: Realización de una, y solo una, prueba/s escrita.
- Realización de proyectos: Se pedirá al alumno una ampliación que el profesor considere oportuno del proyecto suspenso con una fecha límite de entrega, por lo que pasada dicha fecha no se admitirá la entrega y ésta será calificada con 0 puntos.

No obstante, quedará a criterio de cada profesor ser más flexible y poder incluir o eliminar alguno de los instrumentos de evaluación para las situaciones de aprendizaje si se considera oportuno.

12. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO

Planes específicos

- De refuerzo: Para aquellos alumnos que no hayan promocionado el curso anterior o que presenten dificultades en la comprensión de la materia, se aplicarán planes específicos de refuerzo.
- De recuperación: Al ser una asignatura de 1º de Bachillerato, no habrá alumnos con la materia pendiente del curso anterior.
- De enriquecimiento curricular: Para aquellos alumnos excepcionalmente brillantes o que demuestren que dominan la materia, el profesor les propondrá un plan de enriquecimiento curricular con ampliación de contenidos y tareas de investigación individual.

Adaptaciones curriculares

- De acceso: Para aquellos alumnos que requieran modificaciones y recursos especiales (materiales, personales y de comunicación), se pondrá a su disposición todos los medios con que cuenta el departamento de informática y comunicaciones para facilitar el desarrollo del currículo.
- No significativas: Para aquellos alumnos que así lo requieran, se contempla la posibilidad de adaptación de las actividades en cuanto al

planteamiento de los enunciados, organización del trabajo al tiempo requerido para su realización.

13. MEDIDAS DE ACTITUD EMPRENDEDORA Y FOMENTO DE LA LECTURA.

Como medida para el fomento de la lectura y la iniciativa emprendedora, se propone una actividad que hasta la fecha ha tenido mucha aceptación por parte de los alumnos que es la siguiente:

Actividad:	Comentario de una noticia de actualidad relacionada con la tecnología.
Temporalización	Semanal
Responsable:	Un alumno cada semana
Descripción:	Cada semana, uno de los alumnos del grupo será responsable de seleccionar una noticia relacionada con la tecnología, enviársela a sus compañeros para que puedan conocerla con anterioridad a la clase, y comentarla. La lectura de la noticia y la respuesta a dos preguntas fundamentales: ¿cómo afecta a nuestras vidas la tecnología? y ¿qué podemos hacer para mejorar nuestra sociedad?, nos permitirán trabajar en este ámbito.

14. SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN.

**El número de sesiones es orientativo, y dependerá del número de sesiones real de cada curso, así como del número de sesiones necesarias para la realización de pruebas de evaluación y/o recuperación.*

Unidades de trabajo/Temporalización		
B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.		Sesiones
UD7: Ideas innovadoras, emprendimiento y micromecenazgo.	1º Trimestre	3
A. Proyecto TIC. Publicación y difusión de contenidos.		
UD2; Diseño y publicación de presentaciones con herramientas Cloud Computing	1º Trimestre	3
UD3: Edición de maquetación con herramientas Cloud Computing.		3
UD4: Edición de audio y video digitales.		7
B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.		
UD5: Digitalización del entorno personal con herramientas en 2D.	1º Trimestre	7
B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.		
UD6: Digitalización del entorno personal con herramientas en 3D.	2º Trimestre	3

A. Proyecto TIC. Publicación y difusión de contenidos.		
UD1: Edición y publicación con CMS y/o editores web HTML	2º Trimestre	21
C. Programación.		
UD8: Aplicaciones interactivas con programación.	3er Trimestre	5
UD9: Programación. Comenzando a entender el lenguaje de alto nivel.		18

15. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DE AULA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

En este punto se tendrán en cuenta dos ámbitos de evaluación, de la programación de aula y de la práctica docente.

Para la evaluación de la programación de aula de la asignatura de TIC de 1º de Bachillerato, los docentes extraerán sus conclusiones a partir de los siguientes indicadores:

Evaluación de la programación de aula	1	2	3	4	5
Elaboración de la programación de aula					
<i>Observaciones:</i>					
Grado de cumplimiento de la programación de aula					
<i>Observaciones:</i>					
Necesidad de Revisión y adaptación de la programación de aula					
<i>Observaciones:</i>					

Para la evaluación de la práctica docente, los docentes extraerán sus conclusiones a partir de los indicadores del siguiente cuestionario:

Evaluación de la práctica docente	1	2	3	4	5
Planificación					
Grado de planificación de la práctica docente					
Grado de coordinación del equipo docente					
Motivación					
Motivación inicial del alumnado					
Motivación durante el proceso					
Proceso de enseñanza-aprendizaje					

Actividades desarrolladas						
Organización del aula						
Clima del aula						
Utilización de recursos y materiales						
Seguimiento						
Seguimiento respecto de lo programado						
Satisfacción del alumnado						
Evaluación del proceso						
Los criterios de evaluación han sido adecuados						
Los instrumentos de evaluación empleados han sido adecuados						
Observaciones:						

Las técnicas e instrumentos que se utilizarán para llevar a cabo esta evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente son:

- Análisis de la programación de aula
- Observación
- Grupo de discusión del equipo docente
- Cuestionarios bajo la modalidad de autoinforme
- Diario del profesor

El momento para llevar a cabo este proceso:

La evaluación será continua, ya que los procesos de enseñanza, y la práctica docente, están en permanente revisión, actualización y mejora. En todo caso, la unidad temporal de referencia será la evaluación trimestral.

Los agentes evaluadores serán:

Los profesores, que llevarán a cabo una autoevaluación sobre la programación de aula que han diseñado y acerca de su propia práctica docente.

16. OTROS ASPECTOS PROPIOS DE LA PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO.

No se ha planteado, hasta el momento, el ofertar esta asignatura en modalidad bilingüe en inglés, pero no se descarta la posibilidad, como complemento, si finalmente nuestro departamento se involucra en los proyectos de bilingüismo de los ciclos formativos de FP.

17. PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

En este apartado se establece el procedimiento para evaluar la programación didáctica.

Indicadores de logro.

Los indicadores de logro que se utilizará para la evaluación de la programación didáctica se reflejan en el siguiente cuestionario:

Evaluación de la programación didáctica	1	2	3	4	5
Las unidades de trabajo planteadas son adecuadas					
Se han trabajado en el aula todas las unidades de trabajo programadas					
Cual ha sido el grado de cumplimiento con la temporalización planificada					
El diseño de la evaluación inicial es adecuado					
El proceso de evaluación es adecuado para esta materia según se ha programado					
Los instrumentos de evaluación han sido elegidos correctamente					
Se ha elegido bien los indicadores de logro y son medibles					
La metodología empleada coincide con lo programado					
La metodología planteada en la programación es adecuada					
Se ha llevado a cabo el tratamiento de los contenidos de carácter transversal programado					
Los materiales y recursos empleados son adecuados					
Se echa en falta algunos materiales y/o recursos, o mayor disponibilidad de los mismos.					
Las actividades complementarias llevadas a cabo son adecuadas y suficientes					
El diseño del tratamiento de la atención a la diversidad es adecuado					
El tratamiento de la actitud emprendedora y el fomento de la lectura es adecuado y da buenos resultados					
Observaciones:					

Instrumentos de evaluación.

Las técnicas e instrumentos que se utilizarán para llevar a cabo esta evaluación de la programación didáctica, además de tener en cuenta los resultados de la evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente, son:

- Análisis de la programación
- Grupo de discusión del equipo docente
- Cuestionarios bajo la modalidad de autoinforme

Momentos en los que se realizará la evaluación.

La evaluación de la programación didáctica se llevará a cabo esencialmente tras la evaluación final de curso, aunque trimestralmente se podrá llevar a cabo una revisión de elementos como la temporalización, metodología o recursos para adaptarla a los grupos de alumnos y su evolución.

Quién llevará a cabo la evaluación de la programación

La evaluación de la programación la llevará a cabo cada docente, con la ayuda del equipo educativo y el tutor del grupo, quienes aportarán sus propias impresiones.