

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Departamento: *Informática y Comunicaciones*

Asignatura: TIC

Curso: 1º

curso: Bachillerato

Profesor: Ana González Blazquez

Enrique Sainz-Terrones Peña

Año académico: 2024-2025

1.	Introducción: conceptualización y características de la materia.....	3
2.	Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.....	5
3.	Metodología didáctica.	6
3.1.	Principios metodológicos.	8
3.2.	Métodos pedagógicos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza.....	8
4.	Secuencia de unidades temporales de programación.....	9
5.	Materiales y recursos de desarrollo curricular.	9
6.	Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.	10
7.	Actividades complementarias y extraescolares.....	10
8.	Atención a las diferencias individuales del alumnado.	10
9.	Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.	12
10.	Recuperación de materias pendientes	13
11.	Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.....	14
12.	Anexo I	16

1. Introducción: conceptualización y características de la materia.

En las últimas décadas, y especialmente en los últimos años, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han adquirido un protagonismo indiscutible, con un incremento exponencial de sus posibilidades, tanto en cantidad como en calidad. Esto las convierte en un elemento esencial en la vida de cualquier ciudadano, lo que hace imprescindible dotar al alumnado de las competencias correspondientes.

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 logro de los objetivos de etapa

La materia Tecnologías de la Información y la Comunicación 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 micromecenazgo 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.

2. Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.

Los descriptores operativos de las competencias clave son el marco de referencia a partir del cual se concretan las competencias específicas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras, ahora sí, específicas para cada materia.

En el caso de Tecnologías de la Información y la Comunicación las competencias específicas son tres, claramente definidas, y relacionadas, como se verá más adelante, con los sucesivos bloques de contenidos.

En primer lugar, se pretende que el alumnado sea capaz de generar contenido digital multimedia con alto potencial de difusión y de experiencia de usuario.

En segundo lugar, se trata de facilitar la competencia en la interacción e interlocución con entornos digitales mediante la creación de contenidos a partir del dominio de un amplio elenco de recursos.

Por último, se pretende dotar al alumno de la capacidad de diseñar y desarrollar programas y aplicaciones informáticas para todo tipo de dispositivos digitales, que respondan con eficacia a propósitos concretos y definidos.

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)

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)

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)

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)

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)

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.)

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)

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)

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 Específica 1	✓		✓											✓	✓	✓		✓				✓	✓	✓	✓					✓		✓					✓	✓	✓	✓	
Competencia Específica 2		✓			✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓		✓					✓	✓	✓	✓	
Competencia Específica 3								✓	✓					✓		✓		✓				✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓		✓						✓	✓	✓	✓

3. Metodología didáctica.

Se empleará una metodología activa y participativa desde el primer momento, para conseguir la mayoría de los objetivos propuestos.

Se intentará motivar al alumno en la mayor medida posible, inducirles a una reflexión e investigación, haciéndoles ver todas sus expectativas de futuro.

En la fase inicial, se detectará el grado de conocimiento y los intereses de los alumnos, para tenerlo en cuenta como punto de partida, y a la vez para dar un enfoque definitivo a la materia, para ello se tendrá un intercambio de puntos de vista con ellos.

Se pretenderá que los alumnos vayan descubriendo y reconociendo los distintos aspectos que engloba la materia. El profesor tendrá como herramientas básicas en las explicaciones la pizarra, los ordenadores y cañón proyector.

Según transcurra el curso el profesor desarrollará y plasmará en las explicaciones los temas de que consta la asignatura, esto irá acompañado de prácticas en el ordenador para que el alumnado pueda hacer un seguimiento más cómodo y centrar todo su esfuerzo en la captación y asimilación de la materia objeto de estudio.

Cada unidad didáctica tendrá su propia metodología, aunque generalizando se podría sintetizar en los siguientes puntos:

- Explicación teórico-práctica, mediante una guía de uso sobre la herramienta que vamos a trabajar.
- Planteamiento de supuestos o ejercicios y resolución de los mismos.
- Resolución de práctica individualmente o en grupo.

Dado que existen temas con un tratamiento básicamente teórico con contenidos conceptuales y otros de marcado carácter práctico, se tratará en todo el momento intercalar unas unidades didácticas con otras.

El acercamiento de conceptos teóricos a aplicaciones prácticas se hará tomando distintas herramientas de software, normalmente herramientas GNU.

Como metodología y como actividad fundamental, los alumnos deberán solucionar prácticas que progresivamente se harán más complejas.

Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:

Es importante cuidar todos los aspectos relativos a la disposición de los recursos, a la ordenación de los espacios y a los agrupamientos, porque la organización y disposición de todas estas variables determina de alguna manera el tipo de metodología que se va a utilizar:

- Espacios

Aula ATECA o de informática, con 15 equipos informáticos conectados a internet para realización de clase teórica, desarrollo de contenidos, realización de prácticas y exposición de trabajos.

- Agrupamientos
 1. Individualmente en realización de actividades que se proponen en el aula como exposiciones orales, ejercicios prácticos de desarrollo, y trabajos.
 2. Grupos de dos alumnos/as para uso de software específico, intentando que los alumnos/as más aventajados apoyen a los que les cuesta más trabajo.
 3. Exposición del profesor al grupo, para atender a las explicaciones del profesor sobre el desarrollo de contenidos con o sin ayuda audiovisual. Se intentará no ocupar nunca toda la sesión con este tipo de organización.

3.1. Principios metodológicos.

En esta materia el alumno/a debe saber y saber hacer y, además, debe saber por qué se hace.

El profesorado debe dar libertad a los alumnos/as aportando la ayuda que necesiten para realizar las actividades de aprendizaje, para que los alumnos/as construyan y enriquezcan sus conocimientos. El trato personal adquiere una importancia relevante y permite detectar con facilidad las dificultades de aprendizaje y así poder adoptar las estrategias metodológicas necesarias. Por lo tanto, la metodología a seguir será fundamentalmente activa, programando una clase en la que se permita la actividad de los alumnos/as que le ayudarán a tomar decisiones libre y racionalmente en el momento de dar solución a un problema.

3.2. Métodos pedagógicos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza.

Se utilizarán los siguientes métodos:

- **Método expositivo:** Será la estrategia que se seguirá a la hora de desarrollar algunos contenidos teóricos o conceptuales. Se facilitarán los documentos imprimibles o videos tutoriales para una mayor comprensión del alumnado. El profesor realizará una exposición clara, sencilla y razonada de los contenidos, con un lenguaje adaptado al del alumno y utilizando los recursos descritos en cada unidad didáctica, haciendo partícipes a los alumnos/as con intervenciones en clase que despierten su interés y mantengan su atención. La exposición de contenidos no tiene que ocupar necesariamente una sesión completa de clase, y puede combinarse con otro tipo de exposiciones, tales como exposiciones teórico-participativas.
- **Método demostrativo:** La materia de Tecnologías de la información y comunicación contempla contenidos directamente relacionados con manejo de software específico para simular sistemas automáticos, así como el uso de ofimática para la elaboración de documentación y presentación de trabajos propuestos. Para que el alumno/a se familiarice con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación se utilizará el método demostrativo. De este modo, el alumno/a aprenderá a utilizar el software específico de manera gradual, comenzando con la realización de sencillos problemas que puede realizar al mismo tiempo que lo hace el profesor, para que finalmente, el alumnado pueda desarrollar ejercicios de forma autónoma.
- **Método de investigación** Este método favorece el desarrollo pleno de las competencias básicas, especialmente, la competencia aprender a aprender y la autonomía e iniciativa personal, ayudando a afianzar los aprendizajes alcanzados en el aula. Se plantearán diversos trabajos individuales o en grupos, para realizar fuera del aula, que permitan el refuerzo y puesta en práctica de los conocimientos adquiridos. Con este método el alumnado toma el papel protagonista dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Método basado en la resolución de problemas** Se llevará a cabo mediante la presentación de diversos problemas, haciendo partícipe al alumnado en la resolución de los mismos, o analizando situaciones mediante el cual se introduce al alumnado en la reflexión, análisis o argumentación, lo que colabora en el desarrollo de las competencias básicas.

4. Secuencia de unidades temporales de programación.

	Título	Fechas y sesiones
PRIMER TRIMESTRE	SA 1: Diseño y publicación de presentaciones con Google Slides	4 sesiones (Hasta principios de octubre)
	SA 2: Edición avanzada de audio.	4 sesiones (hasta finales de octubre)
	SA 3: Edición avanzada de vídeo	4 sesiones (hasta mediados de noviembre)
	SA 4: Edición y publicación web con Wordpress	8 sesiones (hasta principio de diciembre)
SEGUNDO TRIMESTRE	SA 5: Imagen vectorial 2D y logotipado con Inkscape	4 sesiones (hasta finales de diciembre)
	SA 6: Diseño 2D con Gimp	6 sesiones (hasta finales de enero)
	SA 7: Maquetación con Scribus	6 sesiones (hasta mediados de febrero)
	SA 8: Diseño 3D con SketchUp	8 sesiones (hasta mediados de marzo)
TERCER TRIMESTRE	SA 9: Python: Sintaxis y variables	4 sesiones (hasta finales de marzo)
	SA 10: Python: Estructuras de control. Vectores y Arrays	6 sesiones (hasta finales de abril)
	SA 11: Python: Funciones y objetos	8 sesiones (hasta finales de mayo)
	SA 12: Python: Multimedia	4 sesiones (hasta mediados de junio)

5. Materiales y recursos de desarrollo curricular.

En esta asignatura, los alumnos no utilizarán ningún libro de texto. El profesor les proporcionará los apuntes y guías de software necesarios para cada una de las unidades didácticas.

Todo software utilizado en clase será libre, se descargará del Centro de Software ofrecido.

	Materiales	Recursos
Impresos	Apuntes y guías del profesor	
Digitales e informáticos	Programas de ofimática (Microsoft 365, Google Slides) Almacenamiento en la nube (Google Drive, OneDrive)	Software de diseño 2D y 3D: Inkscape, Gimp, Scribus, SketchUp Software de edición de audio y vídeo: Audacity, Kdenlive Software para programación con Python: PyCharm Plataforma educativa Moodle

Medios audiovisuales y multimedia	Proyector, pizarra digital	
Manipulativos	Ordenadores con acceso a Internet Impresora 3D para el grupo Drones Los alumnos pueden traer sus propias memorias USB para almacenar sus trabajos.	

6. Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.

CFRPTIC: Proyecto Conecta D. Roberto de la Iglesia Muñoz

7. Actividades complementarias y extraescolares.

No se ha programado ninguna actividad complementaria o extraescolar.

8. Atención a las diferencias individuales del alumnado.

1) Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
Ejercicios de refuerzo para alumnos con mayores dificultades de aprendizaje.	Propuestas de ejercicios como retos a resolver en casa y puesta en común en clase.	Atención más personalizada (en función del tiempo disponible).
Actividades de ampliación para alumnos que presentan un aprendizaje más rápido.	Dar más tiempo en la realización de prácticas o trabajos.	Mentorazgo: técnica de tutorización de un alumno a otro, informando, corrigiendo y guiando en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2) Adaptaciones curriculares: de acceso y no significativas.

Medidas ordinarias

En el caso de encontrarnos con alumnos con necesidades específicas, en primer lugar, llevaremos a cabo medidas ordinarias como:

- Acción tutorial.

- Agrupamientos flexibles, refuerzo o apoyo en instrumentales o desdobles.
- Planes de acogida para alumnado extranjero.
- Actuaciones de prevención y control del absentismo.
- Atención personalizada alumnado con evaluación final suspensa.
- Personalización aprendizaje con TIC.
- Medidas de refuerzo y acompañamiento fuera del horario lectivo

Adaptaciones curriculares de acceso al currículo

Si lográsemos acertar en la adaptación de estos elementos, podríamos evitar la realización de otras adaptaciones más significativas. Entre las que se destacan las siguientes adaptaciones:

- Adaptación de los elementos humanos y su organización: profesionales, funciones y responsabilidades, coordinaciones, apoyos, etc.
- Adaptación en los espacios físicos: eliminación de barreras, ubicación en el aula, disposición del mobiliario, etc.
- Adaptación en los materiales y recursos: SAAC (Braille, Lupas, ILS...), materiales comerciales y caseros, etc.

Adaptaciones de los elementos del currículo (no significativas)

Adaptaciones en la evaluación:

Diseñar actividades especialmente para evaluar sus progresos, utilizando instrumentos de evaluación adecuados a los alumnos/as con dificultades de aprendizaje como la observación sistematizada y no sistematizada, cuestionarios, entrevistas, análisis de trabajos, etc.

Adaptaciones en la metodología:

- Potenciar aprendizajes significativos y funcionales.
- Fomentar el papel del profesor como mediador entre alumnos/as y contenidos.
- Favorecer la interacción con la realidad: organizando salidas y visitas, planificando actividades de tiempo libre, colaborando con la familia para generalizar los aprendizajes, promoviendo actividades de observación y exploración, potenciando el uso de medios audiovisuales...
- Utilizar técnicas que favorezcan la autonomía y la responsabilidad.

Adaptaciones en las actividades:

- Técnica de tutorización entre alumno (mentorazgo) informando, corrigiendo y guiando en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Facilitar la comunicación con los alumnos/as con NEE, repitiendo los puntos principales, facilitándole distintas posibilidades de expresión, realizando preguntas abiertas, utilizando el movimiento y la expresión facial y corporal.
- Técnicas de aprendizaje cooperativo, para facilitar la comunicación con sus compañeros. Habilidad del profesor para la dinámica del propio grupo.

3) Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Alumnado</i>	<i>Adaptación curricular de acceso /no significativa</i>	<i>Observaciones</i>
A	Adaptación curricular de accesibilidad	Hipoacusia severa, requiere apoyo auditivo
B	Adaptación curricular no significativa	TDAH, requiere apoyo en la concentración y organización
C	Elija un elemento.	
D	Elija un elemento.	

9. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.

Para evaluar el proceso de aprendizaje del alumno se proponen los siguientes grupos de instrumentos, indicando entre paréntesis el porcentaje que se podrá asignar a cada uno en función de la competencia a evaluar:

- **Prácticas de clase:** trabajos/prácticas individuales del proceso enseñanza-aprendizaje del alumno para los distintos contenidos de la materia.
- **Pruebas objetivas:** trabajos/prácticas/exámenes individuales o en grupo en el que demuestran la adquisición de los contenidos.

Momentos en los que se llevará a cabo la evaluación

- **Evaluación inicial.** La evaluación inicial permitirá detectar aquellas alteraciones y disfunciones que pueden interferir en el proceso educativo y que requieran una atención especial. Esta evaluación inicial se realizará mediante observación directa, y su duración será aproximadamente de dos semanas.
- **Evaluación trimestral.** Esta evaluación se llevará a cabo en cada uno de los trimestres del curso, realizándose tres por curso escolar, siempre que el alumno asista con regularidad a clase, en base a diferentes instrumentos evaluadores, como son las pruebas escritas, las prácticas que realiza, la actitud, el trabajo diario en clase y en casa, etc.
- **Evaluación final.** En este caso, en junio, al concluir la tercera evaluación, se determinará si el alumno/a supera la asignatura en base a todas las calificaciones que ha obtenido a lo largo del curso, por ello se ponderará aritméticamente cada instrumento evaluador en las tres evaluaciones y con los datos obtenidos, se calculará la nota final según se establece en el apartado de procedimientos de calificación.

Criterios de corrección

Todos los alumnos que realicen una prueba objetiva conocerán de antemano el valor numérico de cada una de las preguntas que se realicen. En caso de no indicarlo, se entenderá que todas las preguntas tienen un valor equivalente.

Cualquier trabajo o prueba objetiva, en el que se observe que un alumno ha copiado de algún otro compañero o por uso de documentación no permitida será calificado con 0 puntos.

Se reducirá en 0,1 puntos la nota obtenida en cada prueba por cada falta ortográfica que se tenga, así como cada magnitud que no lleve unidad o que ésta sea incorrecta, hasta un máximo de -2 puntos. Si en la respuesta de la pregunta o apartado se cometiera un error de concepto básico, o la respuesta resulte ilegible, este conllevará una puntuación de 0 en dicho apartado. Si el procedimiento de resolución de un problema es correcto, pero existe un error de cálculo numérico se penalizará con un 25% de la puntuación del apartado.

Los trabajos y prácticas serán entregados dentro del plazo fijado por el profesor/a, salvo causa justificada. No se aceptará la entrega de trabajos ni de prácticas fuera del plazo.

Calificación de la evaluación

El alumno superará las evaluaciones siempre que la nota sea igual o superior a 5. Los alumnos suspensos tendrán que ir a la convocatoria de recuperación de junio, para superar la evaluación. En caso de superar la prueba en la recuperación, la calificación será de 5.

Se entenderá que un alumno ha superado la asignatura, cuando después de calcular la nota media aritmética de las evaluaciones, incluyendo las notas de las recuperaciones, sea de 5 o superior.

En caso de que la nota final de la evaluación ordinaria de junio sea inferior a 5, el alumno deberá realizar una prueba en la convocatoria extraordinaria en junio la cual versará sobre toda la materia.

Criterios de evaluación

Se establecen los criterios de evaluación en el [Anexo I](#).

10. Recuperación de materias pendientes

Los alumnos/as matriculados en cualquiera de las materias que imparte el departamento, pendiente de alguna materia cursada en cursos anteriores, serán evaluados por los profesores/as que impartan clases en la materia matriculada en el curso actual. A lo largo del curso el profesor prestará una atención a estos alumnos, insistiendo en aquellos contenidos que sean parecidos a los contenidos de la materia pendiente.

- Se entregará al comienzo del curso, un cuadernillo de ejercicios y actividades de cada uno de los temas de la programación, adaptados a los contenidos y aprendizajes básicos, que deberán resolver y presentar al profesor.
- En el mes de mayo, fecha que fijará Jefatura de estudios, se les realizará una prueba escrita que versará sobre las cuestiones y ejercicios planteados en las actividades realizadas durante el curso. Ese día se les recogerá el cuadernillo de recuperación por parte del mismo profesor.
- La calificación será la nota media entre la nota del cuadernillo y del examen, siendo necesario para efectuar esta media haber obtenido al menos un 4 en el examen. Para recuperar la asignatura deberá obtener una media mínima de 5.

11. Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

<i>Indicadores de logro</i>	<i>Instrumentos de evaluación</i>	<i>Momentos en los que se realizará la evaluación</i>	<i>Personas que llevarán a cabo la evaluación</i>
Resultado de la evaluación del curso	Análisis de resultados de calificaciones, encuestas de satisfacción del alumnado, autoevaluación docente	Al finalizar cada trimestre y al final del curso	Profesor y equipo docente
Adecuación de los materiales	Revisión de materiales (listas de verificación de contenidos), encuestas al alumnado sobre la utilidad de los materiales	Durante y al final de cada bloque de contenido	Profesor, equipo docente, y estudiantes
Adecuación de los recursos didácticos	Observación directa en el aula, encuestas de satisfacción, revisión de uso de recursos tecnológicos	Semestral y al final del curso	Profesor, equipo docente, y estudiantes
Adecuación de espacios	Cuestionario de evaluación de espacios, observación del uso del espacio, encuestas a los estudiantes	Al final del curso	Profesor y equipo docente.
Adecuación del tiempo disponible	Rúbricas de seguimiento del progreso, reuniones de coordinación, entrevistas de retroalimentación con el alumnado	Durante el curso (al finalizar cada unidad de trabajo)	Profesor y equipo docente
Adecuación del tiempo disponible	Observación directa del aula, encuestas de clima escolar (alumnos y docentes),	Trimestral y al final del curso	Profesor, equipo de orientación y equipo directivo

	autoevaluación docente		
--	---------------------------	--	--

En Ávila, a 10 de octubre de 2024

Fdo. Ana González Blázquez

Fdo. Enrique Sainz-Terrones Peña

12. Anexo I

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Peso IL</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Editar webs multimedia que comuniquen eficazmente una idea, utilizando editores web basados en sistemas de gestión de contenidos (<i>Content Management System – CMS</i>) 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)	10%	Edición y publicación web con herramientas CMS y/o editores web HTML.	Ciberseguridad y privacidad en la web.	1.1.1 Configura y personaliza la estructura básica de una página web utilizando las opciones de plantillas y temas en Wordpress.	25%	Proyecto.	Heteroevaluación	4
			Propiedad intelectual y derechos de autor.	1.1.2 Integra y gestiona elementos multimedia (imágenes, vídeos, audios) en la página web, utilizando las funcionalidades de Wordpress para mejorar la comunicación visual	25%	Proyecto	Heteroevaluación	
			Diseño web accesible.	1.1.3 Personaliza la apariencia de la web mediante la modificación de estilos en Wordpress, ajustando los colores, fuentes y elementos visuales usando el editor de personalización o CSS	25%	Proyecto	Heteroevaluación	
			Creatividad e innovación.	1.1.4. Gestiona la publicación de contenido dinámico, como entradas de blog, y optimiza la web para su visualización en distintos dispositivos (móviles, tablets y escritorio)	25%	Proyecto	Heteroevaluación	
1.2 Crear presentaciones multimedia que difundan eficazmente una idea, haciendo uso de	5%	Diseño y publicación de presentaciones	Concienciación sobre la huella digital y la privacidad.	1.2.1 Organiza la información de manera que los puntos principales se comprendan de manera lógica, manteniendo el enfoque en la idea principal que se quiere difundir.	10%	Proyecto	Heteroevaluación	1

herramientas en la nube (<i>Cloud Computing</i>). (CCL1, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)		con herramientas Cloud Computing.	Trabajo colaborativo y respeto en entornos digitales.	1.2.2 Integra correctamente elementos multimedia; imágenes, gráficos, audio y/o vídeo de forma adecuada para enriquecer el contenido y facilitar la comprensión de la idea principal.	20%	Proyecto	Heteroevaluación	
			Fomento de la inclusión y el respeto a la diversidad.	1.2.3 Utiliza plantillas y formatos que favorecen la presentación de la información, seleccionando colores, fuentes y diseños que mejoran la legibilidad y atractivo de la presentación.	10%	Proyecto	Heteroevaluación	
			Desarrollo de habilidades de expresión oral.	1.2.4 Comparte el documento con otros compañeros o profesores, colabora en tiempo real y utiliza funciones de comentarios o ediciones conjuntas para mejorar la calidad del trabajo.	20%	Proyecto	Heteroevaluación	
			Gestión de las emociones y confianza en sí mismos.	1.2.5 Emplea transiciones y animaciones de forma moderada, evitando distracciones y favoreciendo la atención en los contenidos importantes.	20%	Proyecto	Heteroevaluación	
			Habilidades sociales y trabajo en equipo.	1.2.6 Es capaz de compartir el resultado final utilizando las opciones de compartir de la herramienta en la nube, ya sea mediante un enlace público, una descarga o el envío directo a través de correo electrónico o plataforma educativa.	20%	Proyecto	Heteroevaluación	
1.3 Maquetar documentos tales como folletos, tarjetas de visita	10%	Edición de maquetación con	Conciencia sobre la propiedad	1.3.1 Demuestra un dominio básico de la herramienta de maquetación, como la creación	20%	Proyecto	Heteroevaluación	7

o infografías, entre otros, que comuniquen de modo visualmente eficaz una idea, empleando herramientas en la nube (<i>Cloud Computing</i>). (CCL1, CCL3, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)		herramientas Cloud Computing.	intelectual y los derechos de autor.	de páginas, el uso de plantillas, la inserción de imágenes y la disposición de texto.				
			Mejora de la expresión no verbal y visual.	1.3.2 Emplea correctamente los principios básicos del diseño gráfico, como la alineación, el contraste, el equilibrio y la proximidad, para crear un producto visualmente atractivo y organizado.	30%	Proyecto.	Heteroevaluación	
			Fomento de la creatividad y el pensamiento crítico.	1.3.3 Demuestra habilidad para gestionar diferentes capas y objetos dentro de un proyecto de maquetación, organizando el contenido visual y textual de forma jerárquica.	30%	Proyecto	Heteroevaluación	
			Emprendimiento digital. Autonomía en el uso de herramientas de diseño.	1.3.4 Demuestra originalidad en la propuesta de diseño, manteniendo coherencia visual en el uso de tipografías, paleta de colores y disposición de elementos gráficos y textuales, asegurando un diseño armónico y atractivo.	20%	Proyecto	Heteroevaluación	
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	20%	Edición avanzada de audio y vídeo digitales. Tipos de archivos de audio y vídeo. Alojamiento en servidores web.	Conciencia sobre la propiedad intelectual y los derechos de autor.	1.4.1 Demuestra dominio básico de la herramienta de edición de audio, es capaz de cortar, unir, y modificar pistas de audio.	10%	Proyecto	Heteroevaluación	2
				1.4.2 Utiliza correctamente los efectos de sonido (filtros, reverberación, ecualización, etc.) para mejorar la calidad del audio y ajustarlo a las necesidades del proyecto.	15%	Proyecto	Heteroevaluación	

almacenamiento web de audio y vídeo. (CCL1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)			Trabajo colaborativo y en equipo.	1.4.3 Demuestra habilidad para mezclar varias pistas de audio (voz, música, efectos) de manera equilibrada y coherente.	15%	Proyecto	Heteroevaluación	3
			Desarrollo de habilidades de comunicación oral y audiovisual.	1.4.4 Demuestra creatividad en la combinación de diferentes elementos sonoros (música, diálogos, efectos) para crear un producto de audio atractivo y original.	10%	Proyecto	Heteroevaluación	
			Mejora de la expresión no verbal y visual.	1.4.5 Demuestra dominio básico de las herramientas de edición de vídeo, utiliza con eficacia software de edición de vídeo para cortar, organizar y montar secuencias de vídeo.	10%	Proyecto	Heteroevaluación	
			Fomento de la creatividad.	1.4.6 Incorpora efectos visuales (filtros, colorización, transiciones, etc.) de manera apropiada para mejorar la calidad estética del vídeo.	15%	Proyecto	Heteroevaluación	
			Uso de herramientas digitales para la investigación y el aprendizaje.	1.4.7 Es capaz de sincronizar correctamente el audio con las imágenes del vídeo (diálogos, música, efectos sonoros) para asegurar una cohesión audiovisual adecuada.	15%	Proyecto	Heteroevaluación	
				1.4.8 Demuestra habilidad para mantener la calidad visual del vídeo, asegurándose de que las imágenes sean claras, bien iluminadas y con una composición estética.	10%	Proyecto	Heteroevaluación	
2.1 Diseñar logotipos que constituyan la identidad digital o marca de una	20%	Imagen vectorial 2D, software de diseño 2D,		2.1.1 Demuestra competencia en el uso de Inkscape para crear logotipos vectoriales, aplicando correctamente herramientas como	20%	Proyecto	Heteroevaluación	5

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)		logotipado y estrategias de creación de marca. Espacios de trabajo. Trazos y rellenos. Distribución y alineaciones. Nodos, formas, rellenos, trayectos, filtros, capas.	Ética en el uso de software de diseño.	trazos, rellenos, capas y nodos para lograr un diseño estéticamente atractivo y funcional.				
			Derechos de autor y propiedad intelectual.	2.1.2 Aplica adecuadamente los principios de diseño gráfico, como la alineación, distribución y uso del espacio, en sus logotipos, garantizando que los elementos sean coherentes y estén bien organizados.	20%	Proyecto	Heteroevaluación	
			Trabajo en equipo en proyectos de diseño.	2.1.3 Edita imágenes 2D, aplicando técnicas de ajuste de color, recorte y aplicación de filtros, logrando resultados profesionales en sus proyectos de edición.	20%	Proyecto	Heteroevaluación	
			Fomento de la creatividad en el diseño gráfico. Autonomía en el uso de herramientas de diseño.	2.1.4 Demuestra comprensión de la teoría del color y tipografía al seleccionar paletas de colores y fuentes que refuercen la identidad de la marca en sus diseños.	20%	Proyecto	Heteroevaluación	
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,	10%	Elementos gráficos en 3D. Diseño de espacios y pautas de visualización comunicativa. Plantillas, edición, modelado, extrusión, texturas, componentes,	Ética en el uso de software de diseño.	2.2.1 Demuestra un manejo preciso de herramientas de modelado 3D en software especializado, realizando extrusiones y ediciones de polígonos para crear objetos tridimensionales y seleccionando plantillas adecuadas, ajustándolas según las necesidades del proyecto.	25%	Proyecto	Heteroevaluación	8
			Derechos de autor y propiedad intelectual. Trabajo en equipo en	2.2.2 Aplica texturas y asigna materiales de manera precisa en los objetos 3D, asegurando coherencia con el entorno y ajustando	25%	Proyecto	Heteroevaluación	

CD3, CD5, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.)		materiales. Paseos virtuales.	proyectos de diseño.	propiedades como transparencia, reflectividad y rugosidad según los requisitos del diseño.			
			Fomento de la creatividad en el diseño gráfico.	2.2.3 Diseña y modela espacios 3D completos, siguiendo pautas estéticas y funcionales, asegurando correcta distribución y dimensión de los elementos, aplicando principios de visualización comunicativa y generando paseos virtuales fluidos para mejorar la experiencia inmersiva del espectador.	25%	Proyecto	Heteroevaluación
			Autonomía en el uso de herramientas de diseño.	2.2.4 Crea modelos 3D originales e innovadores, integrando creativamente componentes y materiales para lograr diseños funcionales y estéticamente atractivos, mientras optimiza los objetos y el renderizado, reduciendo polígonos sin comprometer la calidad visual.	25%	Proyecto	Heteroevaluación
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)	5%	Micromecenazgo.	Transparencia y honestidad	2.3.1 Identifica y explica los procedimientos clave del micromecenazgo a través de medios digitales, comprendiendo cómo funcionan las principales plataformas y su funcionamiento.	35%	Proyecto	Heteroevaluación
			Iniciativa emprendedora	2.3.2 Desarrolla y simula campañas de micromecenazgo, definiendo objetivos de financiación, estrategias de promoción y recompensas, y aplicando técnicas de marketing digital para captar mecenas.	35%	Proyecto	Heteroevaluación
			Creatividad en la presentación de proyectos.	2.3.3 Analiza el papel del micromecenazgo en la consecución de objetivos colectivos, valorando su capacidad para movilizar comunidades y reflexionando sobre casos de	30%	Proyecto	Heteroevaluación
			Gestión de recursos y presupuesto.				

			Uso de plataformas digitales.	éxito y su impacto en proyectos emprendedores y sociales.				
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)	20%	Aplicaciones interactivas con programación. Sintaxis. Variables. Estructuras de control. Vectores. Arrays. Funciones. Objetos. Imágenes y archivos multimedia. Compiladores. Depuración de errores. Licencias y uso de materiales en la red y propios	Trabajo en equipo en proyectos de programación. Resolución de problemas en equipo. Fomento de la creatividad en el desarrollo de aplicaciones. Pensamiento crítico en la depuración y optimización del código.	3.1.1 Escribe código utilizando la sintaxis correcta de un lenguaje de programación específico asegurándose de que el código sea funcional.	20%	Prueba práctica	Heteroevaluación	9
				3.1.2 Implementa correctamente estructuras de control (condicionales y bucles) y utiliza variables para gestionar datos de manera efectiva dentro de la aplicación.	20%	Prueba práctica	Heteroevaluación	10
				3.1.3 Emplea arrays o vectores para almacenar colecciones de datos y define funciones para modularizar el código y promover su reutilización.	20%	Prueba práctica	Heteroevaluación	
				3.1.4 Utiliza objetos con propiedades y métodos para organizar datos y funcionalidades en la aplicación, demostrando comprensión de la POO.	20%	Prueba práctica	Heteroevaluación	11
				3.1.5 Integra correctamente archivos multimedia (imágenes, videos o sonidos) en la aplicación, mejorando la interactividad y experiencia visual.	20%	Prueba práctica	Heteroevaluación	12