

Programación Didáctica

Asignatura: **Desarrollo Digital**

1º Bachillerato
Desarrollo Digital
Curso: **2023/24**

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN	3
1.1.- Marco legal	3
1.2.- El alumnado	4
2.- OBJETIVOS	5
2.1.- Objetivos relacionados con el bachillerato	5
2.2.- Competencias clave	
2.3.- Contribución a la adquisición de las competencias clave	
3.- CONTENIDOS	6
3.1.- Unidades didácticas	7
3.2.- Temporalización y secuenciación de las unidades	7
4.- METODOLOGÍA Y RECURSOS	7
4.1.- Metodología	7
4.2.- Tipos de actividades de enseñanza/aprendizaje	
4.3.- Espacios y recursos didácticos	9
5.- EVALUACIÓN	10
5.1.- Criterios de evaluación	10
5.2.- Procedimientos e instrumentos de evaluación	10
5.3.- Criterios de calificación y superación de la materia	11
5.4.- Recuperación	12
5.5.- Evaluación de la actividad docente	13
6.- ALUMNADO CON LA MATERIA PENDIENTE	13
7.- ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO	13
8.- ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS	14
9. - PLAN DE LECTURA	
ANEXO I: Relación entre criterios de evaluación e indicadores	14

1.- INTRODUCCIÓN

1.1.- Marco legal

La presente programación se acoge a la normativa vigente definida por:

Leyes orgánicas

- La Ley Orgánica 8/2013 para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) basada en la Ley Orgánica de Educación 2/2006 (LOE) sobre la que establece modificaciones en el desarrollo curricular. En diciembre de 2020 se han aprobado y publicado nuevas modificaciones en la LOMLOE que entrará en vigor el curso 22/23 y, por tanto, no son aplicables en esta programación.
- La Ley 7/2010 (última modificación en 2012) de Educación de Castilla-La Mancha en la que se define la política de educación de la comunidad autónoma.

Ordenación

- La Ley 3/2012 de autoridad del profesorado.
- La Orden ECD/65/2015 del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- La Orden del 15/04/2016 de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla-La Mancha y su posterior modificación en las que se regula la evaluación del alumnado en Bachillerato.
- El RD 310/2016 por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.
- El Decreto 85/2018 de Castilla-La Mancha en el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma.
- Resolución de 26/01/2019, de la Dirección General de Programas, Atención a la Diversidad y Formación Profesional, por la que se regula la escolarización de alumnado que requiere medidas individualizadas y extraordinarias de inclusión educativa.
- La Orden 152/2019 de Castilla-La Mancha, que dispone la realización de las últimas convocatorias en el mes de junio.

Currículo

- El Real Decreto 1105/2014 en el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- El Decreto 40/2015 de Castilla-La Mancha por el que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

1.2.- El alumnado

La asignatura que nos ocupa es de segundo curso de bachillerato, por lo que el ha superado previamente todos (o la mayoría de) los contenidos impartidos en el primer curso. Cabe deducir, por tanto, madurez, buena predisposición y un nivel de implicación alto que facilitará el desarrollo de la actividad docente.

Además, la proximidad de la EvAU suele influir en la actitud responsable del alumnado.

2.- OBJETIVOS

2.1.- Objetivos relacionados con el bachillerato

El bachillerato debe contribuir a desarrollar las siguientes capacidades definidas en el título:

- 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 y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.*
- c) *Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.*
- 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.*
- 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.*
- n) *Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.*

2.2.- Competencias clave

Las competencias clave definidas en el marco legislativo son:

- a) *Comunicación lingüística.*
- b) *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*
- c) *Competencia digital.*
- d) *Aprender a aprender.*
- e) *Competencias sociales y cívicas.*
- f) *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.*
- g) *Conciencia y expresiones culturales.*

2.3.- Contribución a la adquisición de las competencias clave

El carácter integrador de las asignaturas de Tecnologías de la Información y la Comunicación hace que contribuyan al desarrollo y adquisición de las siguientes competencias clave:

Comunicación lingüística: La adquisición de vocabulario técnico relacionado con las TIC es una parte fundamental de la materia. La búsqueda de información de diversa naturaleza (textual, gráfica) en diversas fuentes se favorece también desde esta materia. La publicación y difusión de contenidos supone la utilización de una expresión oral y escrita en múltiples contextos, ayudando así al desarrollo de la competencia lingüística. El continuo trabajo en internet favorece el uso funcional de lenguas extranjeras por parte del alumno, lo cual contribuye a la adquisición de esta competencia.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. El desarrollo de algoritmos dentro del ámbito de la programación forma parte del pensamiento lógico presente en la competencia matemática. Asimismo, es objeto de esta competencia el uso de programas específicos en los que se trabaja con fórmulas, gráficos y diagramas. La habilidad para utilizar y manipular herramientas y dispositivos electrónicos son elementos propios de la competencia científica y tecnológica, así como la valoración de los avances, las limitaciones y la influencia de la tecnología en la sociedad.

Competencia digital. La competencia digital entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, el ocio y la comunicación. Los contenidos de la materia están dirigidos específicamente al desarrollo de esta competencia, principalmente el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet de forma crítica y sistemática. Aunque en otras asignaturas se utilicen las TIC como herramienta de trabajo, es en esta materia donde los alumnos adquieren los conocimientos y destrezas necesarios para su uso posterior.

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

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

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

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

3.- CONTENIDOS

Los contenidos agruparán conocimientos y habilidades (principalmente técnicas, pero también sociales) en torno a los que se organizan las actividades del aula. A continuación, se describen los bloques en los que se organizarán los contenidos definidos en el currículo. Además, no se deben perder de vista los contenidos transversales, principalmente actitudes, que se deben ir trabajando durante toda esta etapa educativa y que incluyen:

- Comprensión lectora, expresión oral y escrita, comunicación audiovisual, las TIC, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional.
- Igualdad y no discriminación.

- Prevención y resolución pacífica de conflictos en todo ámbito. Rechazo de la violencia.
- Emprendimiento y ética empresarial.

3.1.- Unidades didácticas

Los contenidos del currículo se distribuyen en tres bloques con los siguientes contenidos:

Bloque 1. Programación

- **Introducción a la programación**
 - Estructuras de almacenamiento de datos: arrays,..
 - Técnicas de análisis para resolver problemas. Diagramas de flujo.
 - Elementos de un programa: datos, variables, funciones básicas, bucles, funciones condicionales, operaciones aritméticas y lógicas.
 - Algoritmos y estructuras de resolución de problemas.
 - Programación en Javascript.
 - Depuración, compilación y ejecución de programas.
- **Programación de dispositivos móviles**
 - Diseño de aplicaciones móviles para uso en diversos dispositivos móviles.

Bloque 2. Publicación y difusión de contenidos.

- **Introducción a las tecnologías web**
 - La web social: evolución, características y herramientas disponibles. Situación actual y tendencias de futuro.
 - Plataformas de trabajo colaborativo: herramientas síncronas y asíncronas.
 - Herramientas de creación y publicación de contenidos en la web (páginas web, blogs, wikis).
 - Nuevas tecnologías y su desarrollo futuro para su aplicación en el entorno de trabajos colaborativos. Realidad aumentada, Internet de las Cosas.
- **Lenguajes para la creación de páginas web.**
 - HTML.
 - CSS.
- **Sistemas gestores de contenidos.**
 - Wix

Bloque 3. Seguridad

- Definición de Ciberseguridad.
- Definición de. Tipos de malware.
- Phishing.
- Definición de seguridad activa y pasiva.
- Seguridad activa: Introducción a la criptografía, uso de contraseñas seguras, encriptación de datos y uso de software de seguridad.
- Seguridad pasiva. Elaboración de copias de seguridad.

- Instalación y uso de programas antimalware.

3.2.- Temporalización y secuenciación de los contenidos

La secuenciación de las unidades de trabajo se hará atendiendo a criterios de progresividad de la dificultad de los contenidos e interrelación de los mismos.

Así, la distribución temporal quedaría de la siguiente manera:

1ª EVALUACIÓN	
Bloque 1	HORAS
Ciberseguridad	27
2ª EVALUACIÓN	
Bloque 2	HORAS
HTML	24
CSS	12
3ª EVALUACIÓN	
Bloque 3	HORAS
Introducción a la programación	27
Programación de dispositivos móviles	10

4.- METODOLOGÍA Y RECURSOS

4.1.- Metodología

La metodología tiene como punto de partida los conocimientos previos del alumnado, tanto teóricos como prácticos.

Esta materia debe ser motor de motivación y despertar el mayor interés posible en el alumnado, con propuestas actuales y cercanas a su vida cotidiana. Se pretende que los alumnos usen las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramientas en este proceso.

La materia se basa en el trabajo del alumnado con el ordenador y los dispositivos electrónicos móviles, fomentando de esta forma el desarrollo de capacidades de autoaprendizaje y la puesta en práctica de los contenidos impartidos. El alumnado debe ser el protagonista de su aprendizaje lo que conlleva un alto contenido motivador.

La herramienta principal de trabajo es el ordenador, cuyo uso debe estar presente en la materia continuamente. También es objeto de la materia el uso y estudio de dispositivos móviles como instrumentos de trabajo que sustituyen a los ordenadores en la realización de tareas hasta ahora propias de éstos.

Cabe destacar que el uso continuado en el aula del trabajo en red y el acceso a plataformas favorecen los aprendizajes colaborativos.

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

La metodología, a su vez, debe conseguir ser motivadora de futuros aprendizajes y debe ayudar a comprender al alumno que el aprendizaje es algo que nunca se acaba ya que los cambios en el sistema productivo, los adelantos tecnológicos, los nuevos descubrimientos y la propia posición del individuo le debe hacer desear más conocimiento. Para ello es básico orientar la enseñanza hacia unos aprendizajes que relacionen los contenidos teóricos con la práctica.

Las circunstancias derivadas de la situación sanitaria pueden tener implicaciones en este apartado. Estas implicaciones se contemplan en el **Anexo II**.

4.2.- Tipos de actividades de enseñanza/aprendizaje

Se programarán actividades de los siguientes tipos:

Actividades de introducción y motivación. Se llevarán a cabo al principio de cada bloque de contenidos, con el fin de relacionar los contenidos del bloque con los de otros bloques ya impartidos, y a la vez, motivar al alumnado acerca del conocimiento de la misma. Para ampliar el grado de motivación del alumnado, se intentará, en la medida de lo posible, enfatizar la importancia de los conceptos a introducir. También puede mejorarse la motivación mediante la realización de tareas amenas, como, por ejemplo, el visionado de documentos relacionados con páginas web que normalmente sean utilizadas por parte del alumnado.

Actividades de desarrollo. Estas actividades se realizarán durante el desarrollo del bloque de contenidos y su objetivo será el de explicar los contenidos del bloque a los alumnos/as y reforzar los conceptos y procedimientos aprendidos. Existe un gran abanico de actividades de este tipo, en esta programación se utilizan las siguientes:

- Explicación utilizando esquemas y ejemplos, que faciliten la comprensión del alumno/a de los contenidos introducidos.
- Actividades de descubrimiento dirigido. Estas tareas tendrán una dificultad media o baja, y su función será fomentar la comprensión y aprendizaje de contenidos.

- Actividades individuales de consolidación. Serán tareas de mayor dificultad que las anteriores, dirigidas a asentar los conocimientos y procedimientos adquiridos en el bloque.
- Realización de debates entre los alumnos/as y el profesor, sobre temas relacionados con los ejercicios planteados o contenidos del tema. Este tipo de actividad tiene como objetivo fomentar la participación del alumnado en clase y sus habilidades comunicativas.
- Realización de trabajos en grupo sobre los contenidos vistos en el aula. Este tipo de actividad permitirá reforzar los conocimientos adquiridos por el alumno/a, habituar a éste a respetar la opinión de los demás miembros y a valorar la importancia del trabajo en equipo.

Actividades de refuerzo. Estas actividades tienen como función la de ayudar a los alumnos/as con mayores dificultades de aprendizaje a adquirir los contenidos impartidos, en el caso de que hayan sido insuficientes las explicaciones y tareas programadas.

Actividades de ampliación. Las actividades de este grupo van dirigidas a alumnos/as que, bien por poseer una alta capacidad intelectual, o bien por tener un alto nivel de conocimientos previos sobre los contenidos del bloque, son capaces de realizar actividades más complejas, y que en ocasiones pueden superar el nivel de conocimientos exigidos al resto del grupo. Estas actividades son importantes para mantener la motivación de este colectivo.

Actividades de evaluación. Se desarrollan en el punto referido a los procedimientos de evaluación de esta programación. Dado el carácter continuo de la evaluación, estas actividades se realizarán durante todo el curso.

4.3.- Espacios y recursos didácticos

El módulo será impartido en su totalidad en el aula asignada al grupo, que dispone del equipamiento necesario al que hace referencia el decreto de currículo.

La distribución del alumnado será realizada, en la medida de lo posible, a razón de una persona por ordenador.

Se utilizarán blogs o la plataforma educativa **EducamosCLM** para organizar y poner a disposición del alumnado los contenidos en formato digital. La entrega de prácticas evaluables se hará en función del medio utilizado.

También haremos uso de las herramientas de mensajería de las plataformas utilizadas, foros abiertos en cada unidad de trabajo para que el alumnado pueda interactuar y, en caso de que el escenario lo requiera, se programarán las clases en línea a través de **Microsoft Teams**.

Recursos didácticos:

- En el aula:
 - Ordenadores con acceso a Internet. En la medida de lo posible, uno por persona, con sistema operativo cliente.
 - 1 equipo destinado al uso del profesor, con requisitos similares al del alumnado.

- Proyector conectado al equipo del profesor.
- Pizarra blanca.
- Software
 - Navegadores web.
 - Entornos de desarrollo libres como **Brackets** y **Visual Studio Code**.
 - Software antimalware libre.
- Bibliografía recomendada

Los contenidos sobre los que se trabajará se entregarán en formato electrónico por parte del profesor.

Además, será necesario recurrir a las webs de los desarrolladores y proyectos de las herramientas que se utilizarán, entre ellas:

 - www.w3schools.com
 - www.wix.com
 - www.code.org
 - <https://Appinventor.mit.edu>
 - www.virustotal.com
 - www.malwarebytes.com

5.- EVALUACIÓN

5.1- Criterios de evaluación

Se enumeran, asociados a sus respectivos instrumentos de evaluación y pesos, en el **Anexo I**.

5.2- Procedimientos e instrumentos de evaluación

En esta programación se prevén distintos procedimientos de evaluación, cada uno de los cuales necesitará de instrumentos específicos. Distinguiremos:

- **Evaluación inicial.**

Nos permitirá determinar el nivel de conocimientos iniciales del grupo. Si bien no tendrá asociados criterios de calificación, nos ayudará a adecuar el ritmo de trabajo.

El instrumento de evaluación será la observación de la resolución de las primeras actividades de evaluación. Se tomarán anotaciones propias asociadas a cada caso particular.

- **Evaluación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.**

Nos permitirá recabar información sobre la adquisición de competencias transversales.

El instrumento de evaluación será la observación directa y continuada del trabajo, actitud y participación en el aula. Se tomarán anotaciones propias asociadas a cada caso particular. La comparación de estas anotaciones con las obtenidas en la evaluación inicial permitirá observar la evolución del alumnado.

- **Evaluación continua.**

Permite determinar el grado de adquisición de los criterios de evaluación asociados.

El instrumento de evaluación será la realización de **prácticas individuales**. Se registrará el grado de superación de los criterios evaluados en la práctica. Estas prácticas serán la constante a lo largo de todo el curso.

Si el funcionamiento del curso no fuera el adecuado se podrán utilizar como instrumento de evaluación complementario **controles escritos**.

- **Evaluación al final del trimestre.**

En caso de que no se hayan superado criterios de evaluación cuya realización esté programada para un trimestre determinado, se abrirá nuevo plazo de entrega para las prácticas que no hayan sido superadas.

- **Evaluación al final del curso.**

En las evaluaciones primera y segunda ordinaria se usarán los mismos instrumentos usados en las evaluaciones continua y de trimestre para permitir recuperar aquellos contenidos no superados.

Las circunstancias derivadas de la situación sanitaria pueden tener implicaciones en este apartado. Estas implicaciones se contemplan en el **Anexo II**.

5.3- Criterios de calificación y superación de la materia

Cada bloque de contenido se evaluará independientemente de los demás, obteniéndose una calificación numérica de 0 a 10. Cada criterio de evaluación tendrá un peso dentro del bloque en función de su relevancia.

En el **Anexo I** se detalla la relación entre contenidos, criterios de evaluación y estándares con los que medir el grado de adquisición de los criterios, unidad de trabajo asociada y los instrumentos de evaluación utilizados. Además, se detalla, utilizando porcentajes, el peso de cada bloque en la nota final de la materia y el peso de cada criterio de evaluación en el bloque de contenido asociado indicando si el criterio se considera, o no, básico.

Además de los pesos reflejados en el Anexo I, se tendrán en cuenta los siguientes criterios para la superación de la materia:

- **Se considerará superado un bloque de contenido cuando su calificación numérica sea igual o superior a 5 y la calificación de cada criterio básico asociado no sea inferior a 4.**
- **Se considera superada la materia cuando la calificación de la misma sea igual o superior a 5 y la calificación de cada bloque no sea inferior a 4.**
- Un bloque de contenidos o criterio de evaluación superado en evaluación continua se considera superado y no volverá a ser evaluado.
- En caso de que **no sea posible impartir algún contenido**, su porcentaje de calificación se prorrateará dentro del propio bloque de contenido o en el total de la materia en el caso de que los contenidos trasciendan un único bloque.
- La entrega o realización de una prueba o práctica copiada o en la que se haya producido copia implicará una nota de 0 en los criterios asociados en el porcentaje en el que esa prueba o práctica influya en el bloque. Si no se puede determinar el origen de la copia, ambas prácticas tendrán una nota de 0.
- La entrega de prácticas fuera de los plazos establecidos o con fallos de forma se penalizará con hasta 3 puntos por retraso y 2 puntos por fallos de forma que se repartirán equitativamente entre los pesos de los criterios evaluados en la práctica.
- En el caso de realizar controles escritos, además de las prácticas los criterios serán los siguientes:

1ª Ordinaria		
Primera Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ● Prácticas 60% ● Examen 40% 	Calificación final: Se calcula realizando la media aritmética de las dos evaluaciones. En el caso de alumnos suspensos o con pérdida de evaluación continua, esta calificación será la
Segunda Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ● Prácticas 60% ● Examen 40% 	

		correspondiente a la media obtenida entre la calificación del examen final y la calificación obtenida en las prácticas entregadas
Para aplicar los porcentajes en cada una de las evaluaciones, la calificación obtenida en cada una de las partes ha de ser MAYOR O IGUAL A 4; por debajo de esta calificación no se realizará el cálculo de porcentajes considerándose la evaluación como NO SUPERADA		
Para considerar una evaluación como SUPERADA, la calificación obtenida en la misma debe ser MAYOR O IGUAL QUE 5, en caso contrario, la evaluación se considerará NO SUPERADA.		
2ª Ordinaria: examen teórico y práctico		

5.4- Recuperación

En caso de que, tras las evaluaciones parciales, un alumno o alumna no haya superado uno o más de los bloques de contenido, se abrirá nuevo plazo para la entrega de prácticas no superadas para la recuperación de los criterios de evaluación que no hayan sido superados previamente.

Estas pruebas se calificarán en los términos descritos en el punto anterior y supondrán, junto con las evaluaciones parciales, los resultados de la **primera evaluación ordinaria**, previsiblemente en mayo.

Si tras la primera evaluación ordinaria no se han alcanzado las condiciones para superar la materia, se pueden recuperar aquellos criterios no superados en la **segunda evaluación ordinaria**, previsiblemente en junio. Las condiciones para la recuperación son exactamente las mismas que en la primera evaluación ordinaria.

Entre la primera y la segunda evaluación ordinarias, se trabajarán los contenidos a recuperar con aquel alumnado que lo necesite, en un plan de recuperación adecuado a cada caso.

5.5- Evaluación de la actividad docente

Se recabará información para evaluar la actividad docente de manera que podamos analizar y reaccionar a las circunstancias. Esta información se obtendrá principalmente de tres fuentes:

- Cuestionarios anónimos al alumnado en cada evaluación para recabar información sobre la manera de impartir las sesiones, el nivel de dificultad percibido, la idoneidad de los medios y recursos y recibir propuestas.
- La continua revisión de las hojas de seguimiento de la programación que nos permitirá comparar el programa diseñado con el desarrollo real.
- Las sesiones de evaluación y los análisis de resultados del grupo.

6.- ALUMNADO CON LA MATERIA PENDIENTE

No procede.

7.- ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO

Siendo de segundo curso la materia objeto de esta programación, es de suponer que las medidas aplicadas en el primer curso (en los casos que se hayan presentado) garantizan que el alumnado puede alcanzar los objetivos y se tratará de reutilizarlas en la medida de lo posible. Además, se propone:

A nivel de aula:

- Se fomentará el trabajo en grupo para favorecer la inclusión.
- Se propondrán sesiones voluntarias de refuerzo de contenidos cuando se considere necesario (en el tiempo de recreo).
- Se adaptarán los espacios del aula, despejando rutas y reservando espacios para casos la entrada de sillas de ruedas y reservando equipos y espacios más cercanos a la pizarra o profesor para alumnado con dificultades visuales o auditivas.

A nivel individual, se pueden tomar medidas como:

- Adaptaciones metodológicas, si fueran necesarias, a cada caso.
- Sesiones voluntarias de refuerzo (en el tiempo de recreo).
- Adaptaciones temporales y/o procedimentales en la entrega de prácticas y pruebas.
- Dispondremos de elementos (teclados, ratones o monitores) adaptados a necesidades específicas, así como facilitar el uso de los elementos propios de interacción, si dispone de ellos.

8.- ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.

Debido al escenario de incertidumbre con el que comienza el curso, no se contemplan actividades extraescolares presenciales.

9.- PLAN DE LECTURA.

En respuesta al impulso que la base legal da a la lectura en el ámbito de la competencia en comunicación lingüística para todas las materias, nos corresponde incidir en el fomento de la lectura.

Para ello, propondremos la novela "Ready Player One" de Ernest Cline. Esta es una novela atractiva para el público juvenil y relacionada con los contenidos de la asignatura. De esta forma los alumnos podrán potenciar su interés por la lectura y de forma simultánea reflexionar y profundizar en algunos de los conceptos impartidos.

Por otro lado, en las distintas unidades didácticas, se propondrán varios artículos periodísticos en formato online para ser leídos en clase y en casa. De esta forma se fomenta la lectura de una forma continua en el alumnado.

Anexo I.- Relación entre criterios de evaluación e indicadores.

Desarrollo Digital. 1º Bachillerato			
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Tipo	Pesos
Bloque 1. Programación			40%
1. Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas	1. Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.	B	10% (Resolver problemas básicos de programación con code.org)
0. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.	1. Elabora diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos e interrelacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos. 0. Utiliza los elementos de la sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de problemas de mediana complejidad.	B	
0. Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado	1. Elabora programas de mediana complejidad escribiendo el código correspondiente a partir de su flujograma.	B	15%

Programación Didáctica Desarrollo Digital
(1º Bachillerato)

aplicándolos a la solución de problemas reales.	2. Descompone problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños susceptibles de ser programados como partes separadas.		(Realizar programas en Html utilizando Brackets)
0. Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación.	1. Obtiene el resultado de seguir un programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones. 2. Optimiza el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración.		
0. Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.	1. Desarrolla programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación.	B	15%
	5.2. Diseña aplicaciones para su uso en dispositivos móviles.		
Bloque 2. Publicación y difusión de contenidos (HTML y CSS)			45%
1. Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.	1. Explica las características relevantes HTML y los principios en los que este se basa.	B	30% (Realización de webs básicas con HTML y CSS usando Brackets)
	0. Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en HTML.	B	
0. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir.	1. Diseña páginas web con herramientas específicas (brackets) analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada.		
	2. Crea un espacio web mediante el uso de las herramientas que nos proporciona la web 2.0 para la publicación de contenidos de elaboración propia.		10%
0. Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.	1. Describe las posibilidades de utilización de dispositivos móviles para la realización de trabajos colaborativos en la web. 2. Utiliza herramientas proporcionadas por las nuevas tecnologías basadas en la web 2.0 para la realización de trabajos colaborativos. 3. Investiga la situación actual y la influencia en la vida cotidiana y en el ámbito profesional de las nuevas tecnologías, describiendo ejemplos.	B	5% (Realización de trabajos colaborativos usando las herramientas de la suite de Google: Drive, Calendar, Docs,...) La temática serán los contenidos del

Programación Didáctica Desarrollo Digital
(1º Bachillerato)

			bloque de seguridad).
Bloque 3. Seguridad			15%
1. Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal.	1. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.	B	5% (Realización de trabajos colaborativos usando las herramientas de la suite de Google: Drive, Calendar, Docs,...)
	0. Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.		
	3 Valora la importancia de la utilización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.		(Se evalúa junto al 2.3)
0. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.	1 Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección frente a ataques externos para una pequeña red considerando tanto los elementos hardware de protección como las herramientas software que permiten proteger la información.		5% (Realización de trabajos colaborativos usando las herramientas de la suite de Google: Drive, Calendar, Docs,...)
	2 Identifica los principales peligros derivados de la navegación por internet y sus consecuencias en el usuario, en el equipo y en los datos.	B	
	3 Selecciona elementos de protección software para internet relacionándolos con los posibles ataques.	B	3% (Instalación de SW antimalware, configuración básica de firewall de Windows.)
	4 Conecta con redes WIFI desde distintos dispositivos de forma segura y desarrolla hábitos de conducta adecuados.		2%
	5. Emplea medidas adecuadas de protección en la navegación por internet tanto en equipos informáticos como en dispositivos móviles.		