

I.E.S. ELISA SORIANO FISCHER - GETAFE

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

Proyecto de Diseño y Creación de Páginas Web

4º ESO

CURSO ACADÉMICO 2025/2026

ÍNDICE DE LA PROGRAMACIÓN

0. Introducción	3
1. Contenidos, criterios de evaluación y competencias específicas	6
2. Metodología y recursos didácticos	25
3. Instrumentos de evaluación y criterios de calificación	28
4. Cálculo de la nota de evaluación y final	34
5. Criterios para la atribución de menciones honoríficas	35
6. Procedimientos extraordinarios de evaluación	36
7. Sistema de recuperación de materias pendientes	36
8. Prueba extraordinaria en Bachillerato	36
9. Atención a las diferencias individuales	37
10. Actividades complementarias	40
11. Tratamiento de los contenidos transversales	40
12. Evaluación de la práctica docente	42
13. Mecanismos de revisión de las programaciones didácticas	44

0. INTRODUCCIÓN

0.1 Base legal

DECRETO 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE) que se ha publicado en el BOE de 30 de diciembre de 2020.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

0.2 Contexto del centro educativo y equipo educativo

El IES Elisa Soriano Fischer se encuentra ubicado en el barrio del Bercial Getafe (población del sur de Madrid). Las características más relevantes de la localidad son su cercanía a la capital (10 km.). Actualmente, se organiza en torno a nueve barrios, una pedanía y cinco polígonos industriales. Desde 2007 el Bercial ha experimentado un extraordinario incremento de población, llegando casi a duplicarla sobre la original (19.000 habitantes en enero de 2019), lo que explica la existencia del “IES Elisa Soriano Fischer” para atender a una población en constante crecimiento. El barrio cuenta con dos institutos públicos en funcionamiento: el IES Altair- y un instituto de Formación Profesional - IES Ícaro-, un centro municipal de empleo – Pedro Patiño – y tres CEIP públicos – Vicente Ferrer, Seseña y Benavente y El Bercial.

El centro responde a las necesidades educativas de un barrio en pleno crecimiento, está aún en proceso de construcción, pues debe de constar de tres edificios y el equipamiento dotacional exterior correspondiente (pistas de deporte, patio, aparcamiento de vehículos y pérgolas). Actualmente consta de dos edificios, de dos plantas con ascensor, consta de once aulas, una biblioteca, un aula de informática, un laboratorio de Ciencias, además de una sala de profesores, los despachos de Dirección, Secretaría, Jefatura de Estudios, Jefatura de Estudios Adjunta, Coordinación Bilingüe y Orientación, aula con alumnos con TGD, aula de Apoyo Pedagogía Terapéutica (en adelante PT) y aula de Audición y Lenguaje, etc., dos pistas de deporte, gimnasio, un patio trasero y otro pequeño, lateral, y un espacio frontal arbolado. Además de este edificio principal el centro cuenta con 8 aularios prefabricados instalados el curso 2020/2021 por las necesidades derivadas de las ratios que se establecieron por situación causada por la COVID19. Dichos aularios en el presente curso escolar se usan como almacenes, aula de plástica, aula de música, aulas, enfermería y desdobles.

En este curso 2024/2025, presenta una plantilla de 61 **profesores** (a tiempo completo o parcial), con 4 auxiliares de conversación (uno de ellas de la Comisión Fullbright; tres de inglés y uno de alemán) con contrato a tiempo completo, cuatro auxiliares de control, dos administrativas, y el personal externo de limpieza y mantenimiento. Se trata de un edificio moderno, de orientación Este-Oeste, domotizado, con amplios ventanales, buena luz, dotado de medios informáticos en todas las aulas –ordenador y cañón de proyección-, un aula informática con veinte puestos, escaso material deportivo y una biblioteca integrada dentro del sistema de gestión bibliotecario Abies de la Comunidad de Madrid. Una vez acabada la construcción de la nueva fase, se recuperan las aulas de Música, Tecnología, Educación Plástica y Visual, y Educación Física, que previamente habían desaparecido por estar siendo estos espacios usados como aularios generales. De hecho, en el curso actual 2025-26, el centro se encuentra al máximo rendimiento de su capacidad con todos los niveles de ESO (1º, 2º, 3º y 4º) y de Bachillerato, con **aproximadamente 750 alumnos matriculados**. El centro es de tipología bilingüe, enseñándose cinco idiomas en el mismo: español, inglés (primera lengua extranjera), francés, italiano y alemán. Su horario habitual es de 8:15 a 14:15 horas (con extensión de la séptima hora a uno o dos días de la semana para poder completar el horario bilingüe, dependiendo del curso), se encuentra en funcionamiento la Asociación de madres y padres de alumnos (AMPA) del centro.

Se trata de un Instituto de Educación Secundaria de línea 7 en 1º ESO; 6 grupos de 2º de ESO; 6 grupos de 3º ESO, así como un grupo de Diversificación Curricular); 4 grupos de 4º de ESO con 1 de diver, 3 grupos de 1º Bachillerato y 2 de 2º Bachillerato.

Desde el punto de vista socioeconómico, el alumnado escolarizado podría definirse como de clase media, con un claro predominio de padres trabajadores cualificados por cuenta ajena y en menor medida por pequeños empresarios. Entre ellos se aprecia un pequeño porcentaje decreciente de alumnado inmigrante o de origen foráneo en mayor o menor grado naturalizado. La labor educativa en el centro se fundamenta en el respeto a las convicciones ideológicas, religiosas y morales de los alumnos y en la exigencia de que se respete, a su vez, las del resto de miembros de la comunidad educativa. Se fomentan los valores democráticos, el respeto a los demás, la solidaridad, la disciplina y responsabilidad en las tareas y cometidos de cada miembro de la comunidad educativa, la participación de padres, alumnos y personal docente y no docente en la vida del centro y la no discriminación por razón de sexo, raza y circunstancias personales o sociales. Algunas características del centro a las que se les presta especial atención son el respeto a las normas del centro, la educación más allá del aula, realizando numerosas actividades extraescolares y complementarias, la formación de profesionales responsables, una enseñanza de calidad en pro de la excelencia educativa, la comunicación entre los diferentes miembros de la comunidad educativa, el desarrollo de los proyectos de innovación que se plantean y el control riguroso del absentismo escolar y de la disciplina.

0.3 Planificación y organización del departamento.

Componentes. Álvaro Cabrero Villajos (Jefe Dpto. y Profesor). Daniel Sánchez (profesor habilitado en inglés), Leticia Alonso (profesora) y Carmen Gómez (profesora).

Materias que se imparten. Ciencias Computación, Tecnología y Digitalización, Tecnología, Digitalización, Diseño página Web, Proyecto en Programación, Proyecto en Edición de Vídeo y Audio y Tecnología e Ingeniería.

1. CONTENIDOS, CRITERIOS EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS

1.1 Proyecto de diseño y creación páginas web

La materia Proyecto de Diseño y Creación de Páginas Web da respuesta a la necesidad de adaptación a la forma en que la sociedad actual se informa, se relaciona y produce conocimiento, ayudando al alumnado a satisfacer necesidades, individuales o colectivas, que se han ido estableciendo de forma progresiva en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad y la cultura digital.

Pero la formación de la ciudadanía actual va más allá de la alfabetización digital, ya que requiere una atención específica a la adquisición de los conocimientos necesarios para usar los medios tecnológicos de manera ética, responsable, segura y crítica.

Esta materia promueve, a través de la participación de todo el alumnado, el logro de una visión integral de los problemas, el desarrollo de un alumnado crítico. De igual modo, esta materia trata de favorecer aprendizajes que permitan al alumnado hacer un uso competente de las tecnologías, tanto en la gestión de dispositivos y entornos de aprendizaje, como en el fomento del bienestar digital, posibilitando al alumnado tomar conciencia y construir una identidad digital adecuada.

La materia se organiza en seis bloques de contenidos. En el primer bloque – denominado Proceso de ideación y coordinación – los contenidos parten tanto del conocimiento de las diferentes técnicas de generación de ideas para un proyecto de software.

El segundo bloque – Diseño páginas web – permite introducir al alumnado en el diseño de estos recursos desde 0, viendo las tendencias actuales, las paletas de colores e inclusión de recursos.

El bloque de creación y programación se centra en la generación usando blogs como introducción hasta la generación de contenidos por comandos html y su depuración con un editor.

El cuarto bloque – Edición multimedia – tocará todos los aspectos de retoque digital de imagen, sonido y video usando herramientas informáticas de libre acceso.

El quinto bloque – Responsabilidad y seguridad tratará los ítems de derechos de autor, licencias, seguridad y riesgos trabajando y visitando Internet y otros como buenas prácticas y hacking.

El último bloque – Presentación resultados – tratará todas las técnicas de presentación y marketing a la hora de exhibir los productos finales así como sus ulteriores revisiones.

El conocimiento de las gestiones administrativas y las interacciones comerciales en línea también son elementos emergentes que conviene conocer y que están presentes en este bloque. Por último, el activismo en línea y la ética en la sociedad conectada son temas que van a consolidar una ciudadanía digital crítica del hoy y del mañana para ir más allá del consumo pasivo de pantallas, aplicaciones o datos. El carácter práctico de la materia y el enfoque competencial del currículo, requiere metodologías específicas que lo fomenten, como por ejemplo la instalación de software y mantenimiento de equipos informáticos, el desarrollo de contenidos digitales o el trabajo colaborativo.

El presente documento, pretende detallar los aspectos básicos incluidos en el currículo de la asignatura, para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje y mejorar los resultados del alumnado. Para cada unidad didáctica, se detallarán:

- **Objetivos**, que serán los referentes relativos a los logros que el estudiante debe alcanzar al finalizar la etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza aprendizaje intencionalmente planificadas.
- **Contenidos** ordenados con los que alcanzar estos objetivos
- **Criterios de evaluación**, que constituyen el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumno.
- **Competencias** o capacidades desarrolladas, y dirigidas a lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.
- Saberes básicos: **Conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.**
- Situaciones de aprendizaje: **Situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.**

Así mismo, se incluyen unas **orientaciones metodológicas** dirigidas a posibilitar el aprendizaje del alumno y el logro de los objetivos planteados.

1.2 Contenidos y criterios de evaluación

Bloque 1: Proceso de ideación y coordinación.			
Saberes básicos	Criterios de evaluación	Competencia específica	Descriptorios operativos
A. Ideación y coordinación. – Técnicas de ideación y generación de propuestas. Técnicas de Brainstorming, mapas mentales y Mundos relacionados. Técnicas coordinación equipos de trabajo en proyectos de software. Metodologías Ágiles. ... Metodología de Cascada. ... Metodología DevOps. ... Metodología Lean. ... Metodología de Espiral. ... Metodología de Prototipo. ... Desarrollo Rápido de Aplicaciones (RAD) ... Metodología de Programación Extrema (XP) Estrategias de búsqueda crítica de información para la investigación y definición de problemas planteados. Análisis de sitios web existentes y de estrategias de navegación web. Construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos	1.1. Generar propuestas usando metodologías de ideación. 1.2. Coordinar y planificar las tareas entre los integrantes del equipo. 1.3. Buscar información y analizar propuestas existentes.	1	STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3 CP2

Bloque 2: Diseño páginas web			
Saberes básicos	Criterios de evaluación	Competencia específica	Descriptorios operativos
B. Diseño web – Principios básicos navegación web. Principios diseño intuitivo y amigable. Interconexión páginas web (internas y externas). Modelos web y últimas tendencias. Optimización sitios Web. Adecuación a necesidades del cliente. Paletas de colores. Tipografías web Simetría, prevalencia de colocación. Calidad de contenidos y descarga rápida.	2.1. Gestionar la navegación de la web para agilizar la descarga de contenidos. 2.2. Elegir diseños amigables y sencillos para la navegación. 2.3. Optimizar el sitio web, reducir descargas, atender necesidades de cliente, tener en cuenta significado colores.	2	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3 CP2

Bloque 3: Creación y programación			
Saberes básicos	Criterios de evaluación	Competencia específica	Descriptorios operativos
C. Creación y programación – Notepad ++. Interfaz de usuario. Wordpress. Interfaz de usuario. Exe learning. Interfaz de usuario. Navegación en local y alojamiento web Almacenamiento ficheros del proyecto Herramientas básicas Programación por etiquetas. Principios HTML. Modularidad. Contenidos y recursos CSS. Enlaces y opciones por menú. Depuración errores y análisis resultados. Integración de medios. Imágenes Audio Vídeo Podcasts Otros	3.1. Editar comandos html con editor Notepad++. 3.2. Trabajar con exelearning. Interfaz usuario. 3.3. Comprender el concepto de modularidad en la programación de sitios web 3.4. Depurar errores y analizar el producto final 3.5. Conocer los strings para inclusión contenidos multimedia	3	CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3 CP2

Bloque 4: Edición multimedia			
Saberes básicos	Criterios de evaluación	Competencia específica	Descriptorios operativos
D. Edición multimedia Modificación y adecuación contenidos. Recursos educativos abiertos. Edición imagen digital. GIMP Edición audio digital. Audacity Edición video digital. OBS y Shotcut.	2.1. Editar imagen digital. 2.2. Grabar audio y editarlo digitalmente. 2.3. Grabación video y retoque digital 2.4. Recursos educativos abiertos	1	CD1, CD2, CD3, STEM1, STEM2, STEM3 CP2 CC1, CC3 CE1, CE2, CE3

Bloque 5: Responsabilidad y seguridad			
Saberes básicos	Criterios de evaluación	Competencia específica	Descriptorios operativos
E. Responsabilidad y seguridad Derechos de autor. Licencias Creative Commons. Medidas de seguridad y riesgos trabajando en la red. Prevención amenazas en Internet. Resolución problemas ataques externos. Buenas prácticas y hacking.	2.1. Conocer los derechos y licencias para la publicación de contenidos en páginas web. 2.2. Prevenir riesgos y tomar medidas seguridad trabajando en Internet. 2.3. Saber responder y prevenir ataques externos.	2	CD1, CD2, CD3, STEM1, STEM2, STEM3 CP2 CPSAA1, CPSAA2 CC1, CC3 CE1, CC2, CC3

Bloque 6: Presentación resultados			
Saberes básicos	Criterios de evaluación	Competencia específica	Descriptorios operativos
F. Presentación resultados Técnicas expresión en público Técnicas básicas de marketing Obtención Feedback cliente Propuestas de mejora Revisión producto final	2.1. Conocer las técnicas de expresión delante de audiencias. 2.2. Saber reconocer las respuestas de los clientes. 2.3. Aprender a revisar los productos realizados.	3 y 4	CP2 CPSAA1, CPSAA2 CC1, CC3 CE1, CC2, CC3

1.3 Competencias específicas de Tecnología y Digitalización

Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, saber depurar errores en los productos realizados, comprender el manejo de herramientas como proyectores, punteros para presentaciones y la interconexión de páginas web.

La competencia hace referencia a la gestión y mantenimiento de los dispositivos digitales habituales en el entorno del alumnado. El uso extendido de las tecnologías digitales implica que el alumnado debe adquirir habilidades relativas a la instalación mantenimiento de los dispositivos, al ajuste de los mismos y a la identificación y resolución de problemas técnicos habituales garantizando el máximo aprovechamiento de estas tecnologías y enfrentándose a los mismos con una actitud resiliente.

La competencia engloba aspectos técnicos relativos al funcionamiento de los equipos, y a las aplicaciones y programas requeridos para su uso. Asimismo, se debe considerar el papel que asumen en la actualidad las tecnologías de la comunicación y su implicación en la sociedad.

Por ello, se considera fundamental abordar las funcionalidades de internet, los elementos de distintos sistemas de comunicación y la incorporación de las nuevas tecnologías relativas a la digitalización y conexión de objetos, así como al Internet de las cosas (IoT).

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.

Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

La presencia de elementos tecnológicos y medios digitales en nuestras vidas es un hecho que, progresivamente, adquiere mayor trascendencia. Por ello, con el fin de optimizar y garantizar un aprendizaje permanente en contextos formales, no formales e informales, se hace necesaria la integración de recursos digitales en el proceso formativo del alumnado, así como la gestión adecuada del entorno personal de aprendizaje (PLE).

La competencia abarca aspectos relacionados con la búsqueda de información, el aprovechamiento apropiado de las estrategias de tratamiento de información y con la generación de nuevo conocimiento mediante la edición y desarrollo de contenidos empleando aplicaciones digitales, de modo que el alumnado pueda desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en su vida personal, académica y profesional.

Asimismo, se abordan las posibilidades que aportan las herramientas para la comunicación y para el trabajo colaborativo, permitiendo compartir y difundir experiencias, ideas e información de distinta naturaleza.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.

La competencia hace referencia a las medidas de seguridad que han de adoptarse para cuidar dispositivos, datos personales y la salud individual. La estrecha interacción que se realiza, de forma habitual, con la tecnología y con los dispositivos aumenta la exposición a riesgos, amenazas y ataques. Por eso, el alumnado debe valorar la importancia creciente de la ciberseguridad y adquirir hábitos que le permitan preservar y cuidar su bienestar y su identidad digital, aprendiendo a protegerse ante posibles amenazas que supongan un riesgo para la salud física y mental y adquiriendo pautas adecuadas de respuesta, eligiendo la mejor opción.

Esta competencia engloba, pues, tanto aspectos técnicos relativos a la configuración y seguridad de dispositivos, como los relacionados con la protección de los datos personales. Incide en la gestión eficaz de la identidad digital del alumnado, orientada a una presencia en la red cuidada, en la que se tenga en cuenta la imagen que se proyecta y el rastro que se deja en la red.

Asimismo, se aborda el tema del bienestar personal ante posibles amenazas externas en el contexto de problemas como el ciberacoso, la dependencia tecnológica o el abuso en el juego, así como los derechos y deberes reflejados en la legislación vigente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.

Ejercer una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

La competencia hace referencia al conocimiento de las posibles acciones a que se pueden realizar para el ejercicio de una ciudadanía activa en la red, mediante la participación proactiva en actividades en línea. El uso extendido de las gestiones que realizar con tecnologías digitales implica que cada vez más servicios públicos y privados demanden que la ciudadanía interactúe en medios digitales, acreditando digitalmente su identidad, por lo que el conocimiento de estas gestiones es necesario para garantizar el correcto aprovechamiento de la tecnología, así como hacer al alumnado conscientes de la brecha social de acceso y uso para diversos colectivos y del impacto económico y social de las mismas.

En el cuarto curso de Educación Secundaria, esta competencia engloba aspectos de interacción con usuarios y de contenido en la red, de forma que se trabajan tanto el trato correcto al internauta como el respeto a las acciones que otras personas realizan y a la autoría de los materiales ajenos. Aborda también las gestiones administrativas telemáticas, las acciones comerciales electrónicas y el activismo en línea. Asimismo, hace reflexionar al alumnado sobre las tecnologías emergentes y el uso ético de los datos que gestionan estas tecnologías, todo ello para educar a los usuarios digitales activos, pero sobre todo críticos en el uso de la tecnología.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.

1.4 Situaciones de aprendizaje

Se va a ejemplificar con dos casos distintos las situaciones de aprendizaje para el curso.

Situación de Aprendizaje 1: Explorando el Mundo de la Ciencia y la Tecnología a través de la Creación de un Blog

Objetivos de Aprendizaje:

Desarrollar habilidades en la creación y gestión de páginas web.

Fomentar el interés por la ciencia, la tecnología y la historia de la innovación.

Promover el pensamiento crítico y la investigación.

Mejorar la capacidad de expresión escrita y visual.

Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración.

Descripción de la Situación de Aprendizaje: Durante este proyecto, los estudiantes de 4º de ESO tendrán la oportunidad de explorar el mundo de la ciencia, la tecnología y la innovación a través de la creación de un blog. El objetivo principal del blog será presentar a los grandes inventores, científicos y descubridores de la historia, así como las diferentes ciencias e ingenierías que han contribuido al avance de la humanidad.

Etapas del Proyecto:

1. Investigación y Selección de Temas (2 semanas)

Los estudiantes investigarán sobre diferentes científicos, inventores y descubridores.

Seleccionarán un tema específico de interés dentro del ámbito de la ciencia o la tecnología.

Identificarán los aspectos clave de la vida y logros del personaje seleccionado.

2. Diseño de Contenido y Estructura del Blog (2 semanas)

Los estudiantes crearán una estructura para su blog, que incluirá páginas dedicadas a los científicos, inventores y áreas de estudio.

Diseñarán la apariencia visual del blog, incluyendo imágenes, colores y tipografía.

3. Creación y Publicación del Blog (6 semanas)

Los estudiantes utilizarán herramientas de creación de sitios web para desarrollar su blog. Publicarán información sobre los científicos y descubrimientos seleccionados, incluyendo imágenes y texto informativo.

Aprenderán a utilizar etiquetas HTML básicas y CSS para dar formato y estilo a su contenido.

4. Evaluación y Presentación (2 semanas)

Los estudiantes revisarán y corregirán sus blogs.

Prepararán una presentación en la que compartirán sus blogs con el resto de la clase.

Reflexionarán sobre el proceso de creación y aprendizaje.

Criterios de Calificación: Los estudiantes serán evaluados en función de los siguientes criterios:

Contenido (40%): Relevancia y precisión de la información presentada sobre los científicos e inventores, así como la calidad de la información sobre ciencia e ingeniería.

Diseño y Usabilidad (20%): Organización del blog, diseño visual, navegabilidad y accesibilidad.

Habilidades Técnicas (20%): Uso de herramientas de creación de sitios web, etiquetas HTML y CSS.

Presentación (10%): Calidad de la presentación oral y habilidades de comunicación.

Colaboración y Participación (10%): Contribución al trabajo en equipo y participación en las discusiones en clase.

Evaluación por Competencias Clave:

Aprender a Aprender: Investigación independiente y habilidades de autodirección.

Comunicación Lingüística: Expresión escrita y oral.

Competencia Digital: Creación y gestión de sitios web.

Competencia en el Conocimiento y la Interacción con el Mundo Físico: Comprensión de los principios científicos.

Competencia Emprendedora: Trabajo en equipo y presentación en público.

Atención a la Diversidad: Se adaptarán estrategias y materiales para satisfacer las necesidades de los estudiantes con diferentes niveles de habilidades y conocimientos. Se brindará apoyo adicional a aquellos que lo requieran, y se fomentará la colaboración entre compañeros.

Las dos horas de clase semanales se utilizarán para la instrucción teórica, la resolución de dudas, la revisión del progreso de los proyectos y la preparación de las presentaciones finales.

Esta situación de aprendizaje está diseñada para ser coherente con la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), fomentando el desarrollo de competencias clave y promoviendo un enfoque activo y participativo en el aprendizaje de los estudiantes.

Situación de aprendizaje 2: Creación de una Página Web Multimedia

Objetivos de la situación de aprendizaje:

Desarrollar habilidades en la creación de una página web utilizando el editor Notepad++.

Fomentar la creatividad y la toma de decisiones al permitir a los alumnos elegir un tema libre para su sitio web.

Potenciar la edición de recursos multimedia como imágenes retocadas con GIMP, podcasts y vídeos editados por los propios alumnos.

Promover la colaboración y el trabajo en equipo en la producción de contenido digital.

Evaluar la competencia en el diseño y desarrollo de páginas web.

Temporización: La situación de aprendizaje se llevará a cabo durante un período de 8 semanas, con dos horas de clase semanales.

Semana 1:

Introducción a la asignatura y presentación de los objetivos de la situación de aprendizaje.

Explicación de las herramientas a utilizar, incluyendo Notepad++ y GIMP.

Ejemplos de sitios web multimedia para inspiración.

Brainstorming en clase para que los alumnos elijan un tema para su página web.

Semana 2-3:

Inicio de la creación de la página web utilizando Notepad++.

Lecciones sobre diseño web, estructura de página y codificación HTML y CSS.

Los alumnos trabajarán en la estructura básica de su sitio web.

Semana 4-5:

Introducción al software GIMP para la edición de imágenes.

Los alumnos comenzarán a buscar y retocar imágenes para su sitio web.

Continuarán trabajando en la codificación de la página web.

Semana 6:

Introducción a la grabación y edición de podcasts.

Los alumnos planificarán y grabarán sus podcasts relacionados con el tema de su sitio web.

Semana 7:

Introducción a la grabación y edición de vídeos.

Los alumnos planificarán, grabarán y editarán un vídeo relacionado con su proyecto.

Semana 8:

Finalización de la página web, incluyendo la integración de imágenes, podcasts y vídeos.

Pruebas y depuración de la página.

Presentación y evaluación de los proyectos.

Criterios de calificación: Los proyectos se evaluarán en función de los siguientes criterios:

Diseño y funcionalidad de la página web (25%).

Calidad y relevancia de las imágenes retocadas con GIMP (20%).

Calidad y contenido de los podcasts (20%).

Calidad y contenido del vídeo (20%).

Cumplimiento de plazos y participación en el proceso de aprendizaje (15%).

Instrumentos de calificación: Se utilizarán diversos instrumentos de calificación, como rúbricas y listas de verificación, para evaluar los criterios mencionados anteriormente.

Evaluación por competencias clave: La situación de aprendizaje se centrará en el desarrollo de las siguientes competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística: A través de la creación de contenido escrito, grabación de podcasts y vídeos.

Competencia digital: Mediante el uso de herramientas como Notepad++, GIMP y software de edición de vídeo.

Competencia en aprender a aprender: Fomentando la toma de decisiones y la autorregulación en el proceso de aprendizaje.

Competencia social y ciudadana: Promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo en la producción de contenido multimedia.

Atención a la diversidad: Se brindará apoyo adicional a los estudiantes que lo necesiten, adaptando las actividades y proporcionando recursos específicos según sus habilidades y necesidades individuales. También se fomentará el trabajo en equipo para que los estudiantes se ayuden mutuamente en el proceso de aprendizaje.

Esta situación de aprendizaje busca empoderar a los estudiantes en la creación de contenidos digitales y en la adquisición de habilidades clave para la sociedad actual. Además, les permite expresar su creatividad y tomar decisiones autónomas en su aprendizaje.

1.5 Evaluación por competencias

Se establece la evaluación por competencias en base a los instrumentos de evaluación citados y con porcentajes acordados en reunión de departamento de Tecnología atendiendo a criterios de carga de trabajo, saberes básicos, criterios de ortografía y expresión, etc. Dichos porcentajes se reflejan en la tabla a continuación la cual refiere asimismo los descriptores que afectan a cada una de las competencias clave.

COMPETENCIA	PRÁCTICAS (%)	PROYECTOS (%)	DESCRIPTORES
CCL	5	10	CCL5
CP	5	10	CP2
STEM	20	20	STEM1, STEM2, STEM5
CD	35	20	CD1, CD2, CD3, CD4, CD5
CPSAA	10	20	CPSAA1, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5
CC	0	5	CC1, CC2, CC3, CC4
CE	5	5	CE1, CE3
CCEC	20	10	CCEC1, CCEC2

1.6 Temporalización

La distribución de los contenidos propuesta es la que sigue, teniendo en cuenta la posibilidad de modificar el orden de los mismos en función de la disponibilidad de material y su uso de la forma más óptima, así como adaptando esta secuenciación a las características de cada grupo y las necesidades del profesorado.

1º Evaluación

- Proceso de ideación y coordinación
- Diseño páginas Web

2º Evaluación

- Multimedia´
- Creación y programación

3º Evaluación

- Responsabilidad y seguridad
- Presentación resultados
-

2 METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

2.1 Orientaciones metodológicas

La manera de llevar a cabo esta integración es mediante el **proceso de realización de prácticas y proyectos** por lo que las actividades procedimentales deberán estar planteadas de tal manera que el enfoque de las mismas esté relacionado con el objetivo a conseguir, dar solución a un problema tecnológico concreto. Esta solución puede ser un producto físico, como el prototipo de una máquina; o inmaterial, como por ejemplo, una presentación multimedia, un blog o una foto retocada, etc. Se fomentará el aprendizaje de conocimientos y el desarrollo de destrezas que permitan, tanto la comprensión de los recursos software, como su utilización.

Se pretende a través de esta metodología, por tanto, fomentar la creatividad del alumnado de manera que no sólo sean usuarios responsables y críticos de la tecnología, sino que además, se conviertan en creadores de contenidos.

La metodología implica, necesariamente, que el grupo-clase se organice en grupos de trabajo. Las actividades deben estar planteadas de tal manera que contribuyan a la adquisición de las competencias clave, por lo que el trabajo en equipo, la asunción de roles y la interacción entre los miembros del grupo deben constituir la base del trabajo de los alumnos, sin menoscabo del trabajo y del esfuerzo individual.

El trabajo en el aula de informática es la parte fundamental para el desarrollo del currículo de la asignatura de *Proyecto de Diseño y Creación de Páginas Web*, este espacio favorece el trabajo colaborativo en el que cada uno de los integrantes aporta al equipo sus conocimientos y habilidades, asume responsabilidades y respeta las opiniones de los demás, así como la puesta en práctica de destrezas y la construcción de proyectos respetando las normas de seguridad y salud en el trabajo y aplicando criterios medioambientales y de ahorro.

Como resultado de este planteamiento la actividad metodológica se basará en las siguientes orientaciones:

- La adquisición de los conocimientos técnicos y científicos necesarios para la comprensión y el desarrollo de la actividad.
- La aplicación de los conocimientos adquiridos a la creación de presentaciones, blogs, páginas web y demás contenidos.

- La aplicación de esos conocimientos a un proyecto Web como término del proceso de aprendizaje.

Esta forma de trabajar en el de informática permitirá al alumnado un aprendizaje autónomo, base de aprendizajes posteriores imprescindible en una materia que está en constante avance, además de contribuir notablemente a la adquisición de competencias como “*Aprender a aprender*”, “*Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*” y por supuesto “*Competencia matemática y competencias básicas en tecnologías de información y comunicación*”.

Con todo ello debemos conseguir que el aprendizaje sea significativo, es decir que parta de los conocimientos previamente adquiridos y de la realidad cercana al alumnado y a sus intereses de tal manera que se implique de manera activa y receptiva en el proceso de aprendizaje.

2.2 Recursos didácticos

El Dpto. de Tecnología cuenta para la asignatura con 1 aula de informática en cuyos puestos están instalados todos los simuladores y programas en local para la realización de proyectos y prácticas así como de exámenes en el AV.

Así mismo se dispone de 1 aula-taller dotada con portátiles que permiten los mismos propósitos.

También se cuenta con una dotación de tecnología completa que incluye una impresora 3D aparte de la que ya poseía el centro anteriormente. Con estos medios podemos afrontar prácticas y proyectos en las asignaturas que así lo requieren.

2.3 Proyecto PIE

El centro fue nombrado hace 2 cursos centro PIE por lo que se están realizando formaciones continuas del profesorado en certificación digital.

Debido a ello el departamento de Tecnología afronta el reto de formar a los alumnos acorde al portfolio digital creado a tal efecto por la comisión de dicho proyecto. En efecto se están usando ciertas plataformas y herramientas digitales para la realización de prácticas y proyectos tales como Canva, Genially, Powerpoint, Audacity, GIMP, Tinkercad, y otras cada vez más demandadas en el mercado laboral.

Además, se espera contar con pantallas interactivas en todas las aulas en un futuro próximo y completar la dotación del centro con varios carros para portátiles y tablets.

3 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

3.1 Instrumentos de evaluación

1.- Prácticas

Serán después parte de los proyectos pero consisten en ejercicios de desarrollo software y de contenidos cortos tales como imágenes o audios.

2.- Proyectos

La creación del producto final y su presentación al público así como sus revisiones conformarán este apartado en el desarrollo de las diferentes Web.

3.2 Criterios de calificación

La distribución de los porcentajes para la calificación serán los siguientes atendiendo a los niveles que se alcanzan en los diferentes instrumentos de evaluación acorde a las competencias:

EVALUACIÓN		
INSTRUMENTOS	DESCRIPCIÓN	CALIFICACIÓN
1. Pruebas o exámenes	Al ser asignatura tipo proyecto no se han definido pruebas teóricas.	
2. Actividades	Prácticas cortas en aula de informática, ejercicios para casa, debates en clase, resolución casos prácticos, depuración errores en webs, diseño multimedia,	20 %
3. Proyecto/trabajo	Atendiendo a situaciones de aprendizaje expuestas como compendio de los saberes básicos y evaluando las competencias específicas. Diseño de páginas web, desarrollo personal en portfolio digital del PDC.	80 %
4. Ortografía	Se especifican a continuación los criterios para su aplicación y tendrán repercusión en la evaluación por competencias plurilingüe y lingüística.	Según competencias.

Si en alguna evaluación faltase alguno de los conceptos anteriores, o por realizarse de forma incompleta se reduzca en todo o en parte, su contribución a la nota, se repartirá proporcionalmente entre los conceptos restantes.

Para superar positivamente cada evaluación con las ponderaciones indicadas, el alumno deberá obtener una **calificación igual o superior a cinco**. Por debajo de esta nota, se truncará la calificación.

Los alumnos que no obtengan una calificación de cinco o superior, podrán recuperar la materia en la recuperación correspondiente que se realizará después del periodo vacacional posterior a la entrega de notas. En el caso de la tercera evaluación será antes del cálculo de la nota final.

Los exámenes de recuperación pueden ser del tipo práctico habida cuenta del carácter de la asignatura. En el caso de examen de recuperación de tipo test o teórico, la nota solo se tendrá en cuenta para el apartado exámenes de la evaluación y, de ningún modo, supondrá la recuperación de la evaluación completa.

La nota es la obtenida de los criterios arriba especificados en los porcentajes expuestos, teniendo en cuenta dos decimales. En calificaciones superiores al cinco, se redondearán al alza a partir del 0,7.

A la hora de obtener la nota final del curso se hará la media aritmética con dos decimales de la nota obtenida, nunca de la nota que figura en el boletín, entre las distintas evaluaciones, ponderándose las tres evaluaciones de la siguiente manera:

1ª Evaluación: 33% - 2ª Evaluación: 33% - 3ª Evaluación: 34%

El redondeo de la nota para el boletín para calificaciones superiores al 5 será siempre al alza cuando se supere en 7 décimas el número entero (es decir un 5.7 se redondea a 6 pero un 5.69 se trunca a 5).

Con los porcentajes citados se calculará la calificación final de la evaluación teniendo en cuenta la nota real, es decir que el 5.82, que en el boletín fue un 6, sigue siendo 5.82 para dicho cálculo.

Para calcular la nota de la evaluación final se hará media de las de las tres evaluaciones o recuperaciones, en su caso en los porcentajes indicados trimestrales. **Para superar la asignatura la media debe ser de 5 o mayor. Por debajo de esta nota se truncará la calificación.**

Las prácticas y proyectos tendrán un peso en el conjunto del porcentaje que puede variar debido a su importancia en el conjunto global y el tiempo dedicado, así como del número total de las mismas que puedan realizarse en cada evaluación. Además, el profesor podrá ir variando estos pesos a medida que transcurra el trimestre de manera que dicha ponderación es flexible y variable hasta el final de la evaluación.

La no entrega de trabajos o actividades después de varios días del límite establecido o con errores en su forma sin causa justificada supondrá un 0 en tal apartado. Así mismo se tendrán en cuenta los tiempos de ejecución en la nota que irá reduciéndose cuando se superen plazos acordes a la media del grupo.

La entrega fuera de plazo supondrá un punto menos de la nota merecida por día natural después del plazo de entrega.

Si algún alumno es sorprendido copiando por cualquier tipo de medio, su calificación en el examen correspondiente o la práctica/proyecto será de "0" y podría suspender la evaluación, teniendo que recuperarla. Si es en la recuperación o en la prueba extraordinaria, suspendería el examen con una calificación de "0". En este sentido la coincidencia exacta con párrafos de otros alumnos o de Internet y el uso de conceptos que no puedan defenderse por parte del alumno se consideran plagio.

Si un alumno falta a un examen, se retrasa en una entrega o no asiste a cualquier actividad evaluable (exposición, entrega, etc.) tendrá una segunda oportunidad para efectuar dicha actividad o equivalente. Si en el segundo día concedido también faltase obtendría un 0 en tal apartado.

En caso de estar repitiendo curso y haber suspendido el año anterior esta asignatura se matriculará al alumno en un curso específico del Aula Virtual para su Plan de Refuerzo Individual en el que atenderá tareas personalizadas a tal efecto.

Se relacionan a continuación los criterios ortográficos en la calificación de las diferentes pruebas, proyectos y actividades.

CRITERIOS ORTOGRÁFICOS DE CORRECCIÓN CURSO 25/26

Estos criterios parten de los establecidos en la EVAU para el curso 23/24. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA:

- 2 primeros errores ortográficos o tildes: no cuentan.
- A partir de la 3º falta de ortografía se deducirán:
- Hasta 3 errores ortográficos tildes: -0,15
- De 4 a 6 errores ortográficos o tildes: -0,3
- De 7 a 9 errores ortográficos o tildes: -0,45
- Más de 9 errores ortográficos o tildes: -0,6.

Como propuesta de mejora de centro se va a hacer hincapié en la Competencia lingüística. En el caso de la asignatura se van a trabajar textos en libros sobre items relacionados con los temas elegidos por ellos para las páginas web a diseñar. También se trabajará sobre contenidos encontrados en páginas web de referencia.

3.3 Instrumentos de calificación

Responden a la pregunta de cómo calculamos la ponderación de los instrumentos de evaluación y serán los siguientes en el Dpto. de Tecnología;

Instrumento	
Lista de control y cotejo	Aplica a proyectos y actividades o prácticas
Rúbrica	Aplica a proyectos
Ficha de seguimiento individual y grupal	Aplica a proyectos y actividades o prácticas
Solucionario para exámenes	Aplica a test y exámenes
Escala de valoración diferenciada	Aplica a debates y exposiciones

4. CÁLCULO DE LA NOTA DE EVALUACIÓN Y FINAL

Atendiendo a la evaluación por competencias cuyos porcentajes se definen en el apartado correspondiente se extraen las calificaciones en cada uno de los instrumentos de evaluación. Para ello se usarán los instrumentos de calificación también definidos anteriormente.

Para ejemplificar; Suponiendo una media de proyectos en la primera evaluación de Página Web en la que un alumno en atención a su evaluación por proyectos obtiene un 7 pero que tuvo problemas para adquirir competencias en el apartado de actividades y obtuvo una media de 3.25 se obtiene una nota de :

$$7 * 0.8 + 3.25 * 0.2 = 5.6 + 0.65 = 6.25 \text{ (6 en el boletín)}$$

En el boletín dicha nota quedará reflejada como 6 al no alcanzar el redondeo para la siguiente escala de 7.

Suponiendo que el mismo alumno obtiene un 7.25 en la segunda evaluación y un 5.6 en la tercera su calificación final atenderá el criterio establecido por el departamento y el cálculo será el consignado a continuación;

$$6.05 * 0.33 + 7.25 * 0.33 + 5.6 * 0.34 = 1.996 + 2.392 + 1.904 = 6.29$$

En el boletín dicha nota quedará reflejada como 6 al no alcanzar el redondeo para la siguiente escala de 7.

5. CRITERIOS PARA LA ATRIBUCIÓN DE MENCIONES HONORIFICAS

A los alumnos que obtengan en una determinada materia la calificación de diez podrá otorgárseles una mención honorífica, siempre que el resultado obtenido sea consecuencia de un excelente aprovechamiento académico unido a un esfuerzo e interés por la materia especialmente destacable.

En el Departamento de Tecnología se valorarán especialmente la actitud hacia el aprendizaje, la intervención positiva y constructiva durante las explicaciones de saberes básicos, la curiosidad por los desarrollos tecnológicos, la participación en el trabajo grupal o de pareja así como la evolución durante el curso escolar.

Para ello se revisarán los instrumentos de calificación y la adquisición de competencias específicas de cada una de las materias teniendo en cuenta como indicadores los consignados en la siguiente tabla:

ESTUDIO PARA ATRIBUCIÓN DE MENCIÓN HONORIFICA		
INDICADOR	DESCRIPCIÓN	PORCENTAJE
1. Actitud	Atiende explicaciones, colabora con sus compañeros, ayuda a alumnos con diferencias individuales, respeta el trabajo de los compañeros.	20 %
2. Intervención	Expresa opiniones, consulta dudas, aporta ideas.	30 %
3. Participación	Colabora activamente en actividades y proyectos aportando ideas, trabajando, coordinando tareas y funciones, motiva aprendizaje durante la ejecución de trabajos.	20 %
4. Evolución	Adquiere de forma sobresaliente (A) las competencias específicas.	30%

6. PROCEDIMIENTOS EXTRAORDINARIOS DE EVALUACIÓN

No se tienen en cuenta en la ESO procedimientos extraordinarios de evaluación para los alumnos que superen el máximo de faltas de asistencia fijado en el plan de convivencia para la pérdida del derecho a la evaluación continua.

7. SISTEMAS DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES

a. Sistema de recuperación de cursos anteriores pendientes

En caso de tener pendiente una materia del departamento de Tecnología se matriculará al alumno en un curso específico del Aula Virtual para su Plan de Refuerzo Individual en el que atenderá tareas personalizadas a tal efecto.

Para la recuperación de la asignatura se realizará un examen de recuperación fuera de los periodos normales de exámenes, en el que se evaluará los contenidos, los cuales habrán sido indicados a los alumnos a través de una reunión informativa en la que se darán todos los criterios de evaluación y calificación por escrito.

b. Sistema de recuperación de evaluaciones pendientes

La evaluación será continua, el profesor titular de la materia podrá realizar pruebas teóricas y/o prácticas para recuperar las evaluaciones suspensas durante el curso cuando el profesor lo determine.

En caso de suspender una evaluación se matriculará al alumno en un curso específico del Aula Virtual para su Plan de Refuerzo Individual en el que atenderá tareas personalizadas a tal efecto.

8. PRUEBA EXTRAORDINARIA EN BACHILLERATO

No procede.

9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.

En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso del alumno no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento de la situación del alumnado con necesidades educativas especiales y estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise (Decreto 65/2022, art. 17.2).

En concreto se establecen los siguientes puntos;

Evaluaciones pendientes – Se determinan tareas de refuerzo y asistencia de alumnos tutores para apoyo a las diferencias individuales de los alumnos que así lo requieran.

Existe un banco de actividades, ejercicios y prácticas a disposición de estos alumnos así como el material que los libros y recursos del departamento proporcionan en este sentido.

Los exámenes de recuperación tendrán en cuenta la casuística del alumnado para, en base a determinadas adaptaciones, conseguir la adquisición de competencias y la superación de la asignatura.

Elementos curriculares – En función de la diversidad del alumnado se explicitan diferentes niveles de atención curricular en base a actividades o prácticas sencillas, proyectos por niveles y exámenes con medidas específicas de atención a las diferencias individuales.

Atendiendo a problemas de visión por ejemplo se establecen documentos con fuentes de letra más grande, posibilidades zoom in – zoom out de las diferentes aplicaciones informáticas utilizadas, tutoriales de apoyo, etc.

Podrán alterarse asimismo los instrumentos de evaluación y combinar en diferente modo los porcentajes de evaluación por competencias en atención a la diversidad.

En línea con las medidas citadas anteriormente pueden alterarse los instrumentos de calificación u observar medidas especiales en los mismos.

Este apartado se centrará en cómo se abordarán las diferencias individuales del alumnado, teniendo en cuenta sus diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.

Apartado: Atención a las Diferencias Individuales

Objetivo General: El objetivo principal de esta asignatura es garantizar el acceso, la participación y el aprendizaje de todos los estudiantes, independientemente de sus diferencias individuales, ritmos y estilos de aprendizaje. Siguiendo las directrices del Decreto 65/2022, artículo 17.2 de la LOMLOE, nuestra programación se adapta a la diversidad del alumnado para fomentar un ambiente inclusivo y respetuoso.

Adaptación Curricular:

Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): Se aplicará el DUA en la planificación de las actividades, de modo que se ofrezcan múltiples opciones para que los estudiantes puedan aprender de acuerdo a sus necesidades individuales. Se utilizarán diferentes modalidades de presentación (visual, auditiva, kinestésica), expresión y participación.

Adaptación de Contenidos: Los contenidos se adaptarán según las necesidades del alumnado. Se proporcionarán recursos adicionales y actividades de refuerzo para aquellos estudiantes que lo necesiten, así como desafíos y proyectos enriquecedores para los más avanzados.

Evaluación Formativa y Continua: Se llevará a cabo una evaluación continua que permita identificar las necesidades individuales de los estudiantes. La retroalimentación será constante y se brindará apoyo adicional a quienes lo requieran para alcanzar los objetivos establecidos.

Trabajo en Equipo y Colaboración: Se fomentará el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes. Esto permitirá que aquellos con diferentes estilos de aprendizaje se beneficien de las fortalezas de sus compañeros y desarrollen habilidades sociales.

Recursos y Tecnologías Accesibles: Se utilizarán recursos educativos digitales y tecnologías de apoyo para garantizar el acceso a la información y el aprendizaje de todos los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades o necesidades especiales.

Adaptación Temporal: Se permitirá a los estudiantes avanzar a su propio ritmo en función de sus necesidades individuales. Para aquellos que requieran más tiempo para asimilar conceptos, se proporcionará apoyo adicional sin presionarlos innecesariamente.

Atención a la Diversidad:

Se reconocerá y valorará la diversidad cultural, étnica, lingüística y de género en el aula. Se fomentará el respeto mutuo y se incorporarán elementos que reflejen la diversidad en los contenidos y ejemplos utilizados en la asignatura.

Seguimiento Individualizado:

Se llevará un registro individualizado del progreso de cada estudiante, y se realizarán reuniones periódicas con los tutores y los equipos de apoyo para asegurar que las necesidades de todos los estudiantes se estén abordando adecuadamente.

Conclusiones:

Nuestra programación en la asignatura de Diseño Web se basa en la premisa de que todos los estudiantes tienen el derecho a aprender y desarrollarse según sus propias capacidades y necesidades. A través de la adaptación curricular, la atención a la diversidad y un enfoque inclusivo, buscamos proporcionar un entorno de aprendizaje enriquecedor y accesible para cada estudiante, respetando sus diferencias individuales y estilos de aprendizaje.

En el marco del Decreto 65/2022 y el artículo 17.2 de la Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE), es esencial abordar la programación de la asignatura de Diseño Web con un enfoque inclusivo que atienda a las diferencias individuales de los estudiantes. Para ello, se deben establecer estrategias adecuadas que permitan ajustar las actividades o situaciones de aprendizaje a las necesidades específicas de cada alumno, incluyendo, en su caso, la adaptación curricular.

A continuación, se detallan los procedimientos para la elaboración de adaptaciones curriculares y los elementos que deben contemplarse en la programación de la asignatura:

1. Selección de contenidos:

Identificación de los contenidos esenciales de la asignatura que deben ser abordados por todos los estudiantes.

Evaluación de la relevancia y la accesibilidad de los contenidos para los estudiantes con necesidades específicas.

Selección de contenidos alternativos o complementarios que puedan ser más apropiados para algunos estudiantes.

2. Criterios de evaluación y competencias específicas:

Definición de criterios de evaluación que sean claros, medibles y flexibles.

Establecimiento de competencias específicas que se deben desarrollar, teniendo en cuenta las habilidades y capacidades de cada estudiante.

Consideración de la posibilidad de adaptar los criterios de evaluación y las competencias específicas para estudiantes con necesidades especiales.

3. Ajustes metodológicos:

Identificación de estrategias de enseñanza que se adapten a diferentes estilos de aprendizaje y ritmos de trabajo.

Uso de recursos educativos variados, como materiales multimedia, herramientas digitales y actividades prácticas.

Implementación de metodologías activas que fomenten la participación activa de todos los estudiantes.

4. Adecuaciones de los procedimientos de evaluación:

Consideración de métodos de evaluación flexibles que permitan a los estudiantes demostrar su aprendizaje de diferentes maneras (por ejemplo, a través de proyectos, presentaciones, exámenes orales).

Uso de adaptaciones tecnológicas o de asistencia para estudiantes con discapacidades.

5. Criterios de calificación:

Establecimiento de criterios de calificación que reflejen de manera justa el progreso y el logro de los objetivos por parte de cada estudiante.

Posibilidad de realizar ajustes en los criterios de calificación según las adaptaciones curriculares realizadas.

Es fundamental que el equipo docente trabaje en colaboración con profesionales de apoyo, como orientadores y especialistas en educación inclusiva, para garantizar que las adaptaciones curriculares sean efectivas y beneficien a todos los estudiantes. Además, se debe mantener una comunicación constante con los padres y tutores para asegurar que las necesidades individuales de los estudiantes sean atendidas de manera adecuada y se promueva su desarrollo integral en la asignatura de Diseño Web.

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Está previsto realizar una visita a la Fundación Telefónica, sin perjuicio de poder realizar aquellas actividades interesantes que pudieran surgir en el transcurso del año y se consideren oportunas.

Dentro del marco del Programa Código Escuela 4.4_MADRID, se llevarán actividades extraescolares dentro del horario del funcionamiento del centro. De esta forma, con una periodicidad semanal, se propone la creación de talleres de robótica durante dos sesiones de recreo y una séptima hora. Estas actividades no tendrán coste para el alumnado, serán voluntarias y no evaluables.

11. TRATAMIENTO DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES

Los enfoques transversales se traducen en formas específicas de actuar que buscan generar una buena convivencia, por lo tanto, son deseables para todos. Son valores y actitudes, que tanto estudiantes como docentes y autoridades deben esforzarse por demostrar en la dinámica diaria de la escuela.

Específicamente el elemento transversal en el currículo contempla las dimensiones o valores básicos para la vida y la convivencia: respeto por la vida, libertad, solidaridad, convivencia, honestidad, identidad nacional y perseverancia; los cuales, de hecho, deben cultivarse y reforzarse diariamente en los procesos educativos.

En todo momento y atendiendo a los contenidos expuestos en el aula virtual o el uso de libros de apoyo se atiende a la comprensión lectora así como en la exposición de resultados y la presentación de proyectos a la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual es inherente a nuestra asignatura así como las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajan transversalmente en algunas de las prácticas en las que se crean videojuegos de rol con preguntas y respuestas en dichos ámbitos.

De tal forma que la metodología es la de trabajo en pareja creando demos y videojuegos en estos entornos y tratando asimismo de un modo integrado la prevención de todas las formas de violencia.

Se van a formar distintas parejas y grupos de trabajo contribuyendo a la integración de los alumnos y alumnas en distintos equipos y aumentando su sociabilidad y trato con sus iguales apoyando la comprensión de sus centros de interés y fomentando la empatía entre todos ellos.

La evaluación se integra en el conjunto de prácticas y proyectos presentados como un aspecto más a considerar en la misma. También se atenderá a cuantos proyectos se estime conveniente en el ámbito del plan PIE y COMPDIGEDU.

En cuanto al fomento de la lectura, el área de Tecnología actuará en este aspecto principalmente mediante:

- Lectura en clase de apuntes y contenidos teóricos.
- Realización de actividades para casa.
- Lectura de artículos relacionados con temas tratados.
- Consulta de información en otras fuentes como Internet, revistas, enciclopedias, etc.
- Realización de resúmenes de las unidades desarrolladas en clase, para así elaborar el cuaderno.

12. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

En este apartado pretendemos promover la reflexión docente y la autoevaluación de la realización y el desarrollo de programaciones didácticas. Para ello, al finalizar cada unidad didáctica se propone una secuencia de preguntas que permitan al docente evaluar el funcionamiento de lo programado en el aula y establecer estrategias de mejora para la propia unidad para los años sucesivos, ya que al tratarse de una nueva asignatura necesitará irse retocando.

De igual modo proponemos una herramienta para la evaluación de la programación didáctica en su conjunto, se puede realizar al final de cada trimestre para recoger las mejoras en el siguiente:

ASPECTOS A EVALUAR	A DESTACAR...	A MEJORAR...	PROPUESTA DE MEJORA
Temporalización de las unidades didácticas			
Desarrollo de los objetivos didácticos			
Manejo de los contenidos de la unidad			
Descriptor y desempeños competenciales			
Realización de tareas			
Estrategias metodológicas seleccionadas			
Recursos			

Claridad en los criterios de evaluación			
Uso de diversas herramientas de evaluación			
Portfolio de evidencias de los estándares de aprendizaje			
Atención a la diversidad			

Para finalizar se propone realizar un cuestionario a los alumnos, al finalizar el curso, para conocer los problemas y/o actividades más interesantes y beneficiosas a opinión de los alumnos.

13. MECANISMOS DE REVISIÓN, EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS EN RELACIÓN CON LOS RESULTADOS ACADÉMICOS Y PROCESOS DE MEJORA.

En este apartado se detallan los procedimientos de evaluación de la programación didáctica y los mecanismos para su revisión y mejora continua, de acuerdo con los principios de la LOMLOE.

Evaluación de la Programación Didáctica

La evaluación de la programación didáctica de la asignatura Diseño Web de ESO se llevará a cabo de manera continua y sistemática, con el objetivo de asegurar su efectividad y adecuación a los resultados académicos esperados. Los principales elementos a evaluar son:

Logro de Objetivos y Competencias

Se evaluará en qué medida los objetivos y las competencias establecidos en la programación se han alcanzado a lo largo del curso.

Metodología Didáctica

Se evaluará la eficacia de las estrategias pedagógicas empleadas para facilitar el aprendizaje de los contenidos de la asignatura.

Recursos Didácticos

Se valorará la pertinencia y utilidad de los recursos didácticos utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Evaluación del Alumnado

Se analizarán los resultados obtenidos por los estudiantes en las evaluaciones formativas y sumativas, así como la participación activa y el desarrollo de habilidades tecnológicas.

Revisión y Modificación de la Programación

La programación didáctica será objeto de revisión y posible modificación al finalizar cada curso escolar. Los pasos a seguir para este proceso son los siguientes:

Análisis de Resultados

Se recopilarán y analizarán los resultados académicos y las observaciones de los docentes respecto a la implementación de la programación.

Identificación de Mejoras

A partir del análisis de resultados, se identificarán áreas de mejora, posibles ajustes en los contenidos, metodologías o recursos, y cualquier otro aspecto relevante.

Propuesta de Modificaciones

Se elaborará una propuesta de modificaciones que incluirá los cambios a realizar en la programación didáctica, con argumentación pedagógica.

Aprobación de Modificaciones

La propuesta de modificaciones será presentada ante el equipo docente y, en su caso, ante la dirección del centro educativo para su aprobación.

Implementación de Cambios

Una vez aprobadas las modificaciones, se implementarán en la programación didáctica del próximo curso escolar.

Seguimiento y Evaluación

Se realizará un seguimiento de las modificaciones implementadas para evaluar su impacto y eficacia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La programación didáctica de Diseño Web se revisará y actualizará de manera continua, garantizando así su alineación con los objetivos educativos y la mejora continua de la calidad de la enseñanza