



**DEPARTAMENTO DE
TECNOLOGÍA**

**Programación Didáctica
TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA
COMUNICACIÓN (TIC)
LOMCE
4ºESO y 2ºBachillerato**

CURSO 2022-2023

ÍNDICE

Table of Contents

1. INTRODUCCIÓN AL ÁREA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.....	2
2. PROGRAMACIÓN ETAPA SECUNDARIA.....	3
2.1 CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LOS OBJETIVOS DE LA ETAPA.....	3
2.2. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DE LA ETAPA.....	4
2.3 METODOLOGÍA.....	6
2.4. ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA EDUCACIÓN EN VALORES Y LA INTERDISCIPLINARIEDAD.....	7
2.5 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	7
2.6 EVALUACIÓN.....	7
2.7 PLANES DE RECUPERACIÓN.....	8
2.7.1 Recuperación de evaluaciones pendientes.....	8
2.7.2 Recuperación en la convocatoria de junio.....	9
2.7.3 Recuperación de materias pendientes.....	9
3. PROGRAMACIÓN POR CADA NIVEL, ÁMBITO O MATERIA DE SECUNDARIA.....	9
3.1 Programación de Tecnologías de la Información y Comunicación 4ºESO (TGD).....	9
3.3 Programación de Tecnologías de la Información y Comunicación II (TFL).....	10

1. INTRODUCCIÓN AL ÁREA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

La revolución tecnológica que vivimos en nuestra era hace que cada día nos encontremos manejando dispositivos tecnológicos y electrónicos que son cada vez más potentes y complejos, capaces de conectarnos y de permitirnos remitir y acceder a la información de una forma global, rápida y diversa, aspectos que hace apenas unos años eran imaginables y que son de gran importancia para Canarias debido a su realidad interinsular y ultraperiférica.

La importancia de dichos dispositivos radica en su incorporación tanto en las actividades de nuestra vida cotidiana como en el ámbito profesional y de ocio del que hacemos un uso cada vez más intensivo. Esto provoca la necesidad de adquirir unas habilidades y de desarrollar capacidades que hasta hace bien poco no eran necesarias en el devenir cotidiano. De ahí surge la necesidad de una **alfabetización digital de la sociedad** que el manejo eficiente y seguro de estas tecnologías.

En el caso de la materia de Tecnologías de la Información y Comunicación (en adelante, TIC) se plantea el objetivo de ir más allá de ese proceso de alfabetización digital, de tal forma que permita al alumnado finalmente acceder con autonomía, capacidad de adaptación y de autoaprendizaje permanente en el uso de las TIC, y hacerlo en condiciones que le garanticen no verse desfasado por la limitación de dominar solamente alguna tecnología concreta y rápidamente obsoleta ante un constante, constatable y creciente cambio, sino que consiga estar preparado para retroalimentar su aprendizaje con versatilidad a partir de los propios conocimientos sobre TIC para atender a las demandas de este campo de rápido desarrollo.

Los alumnos y alumnas deben estar preparados para adaptarse a un nuevo mapa de sociedad en continua transformación, la sociedad de la información que caracteriza este siglo XXI y que depende en gran medida del uso de las TIC. Así, cobra especial vigencia una materia cuya principal competencia, la Competencia Digital, se convierte en transversal a lo largo de todo el currículo de

Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, y aunque hasta ahora ha sido una competencia con una especificación curricular poco desarrollada y diversa en los descriptores, es vital en la integración del uso de las TIC y en el desarrollo de una “cultura digital” en el aula, lo que implica a su vez que el profesorado tenga la formación necesaria, aspecto que cobra aún más importancia si tenemos en cuenta que se ha convertido en una competencia muy valorada a nivel profesional en nuestros días.

Pero el uso de ordenadores y de nuevos dispositivos electrónicos (que crean, almacenan, procesan y transmiten información en tiempo real y permiten al usuario estar conectado y controlar en modo remoto diversos dispositivos en el hogar o el trabajo), no está exento de riesgos ni de ser susceptible de delitos por lo que se hace necesaria la creación de unos límites éticos y legales que van vinculados a la generación e intercambio de datos, sobre todo, considerando las posibilidades infinitas que implican la versatilidad, capacidad multimedia, sencillez y popularidad de los nuevos dispositivos y aplicaciones. De ahí que se haga necesario, y casi imprescindible, educar en el uso de herramientas que faciliten la interacción de los jóvenes con este entorno digital, propio de su época, en condiciones de seguridad y reflexión ética apropiados a esta nueva era.

2. PROGRAMACIÓN ETAPA SECUNDARIA

2.1 CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LOS OBJETIVOS DE LA ETAPA

La contribución de TIC a la consecución de los objetivos de etapa no puede considerarse de forma aislada respecto al resto de materias, ya que todas ellas contribuyen de manera conjunta e integradora a alcanzar los objetivos definidos. El currículo de esta materia pretende ser amplio, práctico, competencial e inclusivo, de manera que garantice su contribución a alcanzar los objetivos propuestos, por lo que debe apoyarse en una práctica en el aula que garantice esta finalidad.

La materia de Tecnologías de la Información y comunicación contribuye en mayor o menor medida a la consecución de cada uno de los objetivos definidos, estando directamente relacionada con el objetivo **g)** que precisa el uso de estas tecnologías con solvencia y responsabilidad. La aportación a los objetivos **i)** y **j)**, se corresponden con los conocimientos científicos y tecnológicos, los métodos de trabajo usados en Ciencia y Tecnología, así como la influencia de este desarrollo en la sociedad y en el medio ambiente, que han quedado justificados de forma razonada en apartados anteriores, y por último el **k)** vincula esta materia con la necesidad de tener un espíritu emprendedor, fomentar la creatividad, tener iniciativa, promover el trabajo en equipo y desarrollar la confianza en sí mismo y el sentido crítico, aspectos intrínsecamente ligados actualmente a las TIC, su desarrollo y uso.

El carácter integrador de la materia, contribuye de manera sustancial a la consecución de los objetivos **a)**, **b)** y **c)**, ya que desde la propia concepción de la misma y la metodología empleada, se hace necesario, cuando no imprescindible en el alumnado el desarrollo de actitudes responsables y autónomas, así como de mantener un espíritu crítico, y siempre debe estar presente el impulsar la resolución de conflictos de forma pacífica, fomentar la igualdad entre géneros y luchar por evitar toda forma de discriminación para alcanzar una sociedad justa y equitativa, dentro de la integración efectiva que tienen las TIC en el contexto social actual. De la misma forma, la necesidad de mante-

ner una serie de criterios estéticos en los productos que se vayan obteniendo en la materia, de forma que les permitan ser atractivos al receptor final hace referencia al objetivo I).

Desde el punto de vista del desarrollo científico y tecnológico, también se contribuye al objetivo h) valorando la contribución de estos avances en la sociedad y desarrollando una actitud crítica sobre la influencia de los mismos en el entorno social, sobre todo teniendo en cuenta la difusión y popularidad de las TIC en nuestra sociedad actual.

Los objetivos d) y e) son específicos y necesarios de una materia basada en la comunicación e información y son indispensables para el desarrollo integral de la misma. El grado de autonomía en el proceso de aprendizaje exige la necesidad de leer y comprender la información relacionada con los distintos contenidos de la materia para ponerlos en práctica y a la vez esta no se entiende si no se adquiere la capacidad de expresarse correctamente, con un lenguaje adecuado y fluido adaptado al contexto social. Todo ello hace necesario desarrollar hábitos de lectura y estudio para conseguir un aprendizaje autónomo e individualizado

2.2. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DE LA ETAPA.

La contribución de la materia a la competencia en *Comunicación lingüística (CL)*, es clara, ya que estamos ante unos contenidos directamente vinculados con la comunicación e información, lo cual exige al alumnado recibir y emitir mensajes claros, coherentes y concretos haciendo uso del vocabulario adecuado, no sólo de la propia materia, sino también dependiendo del entorno y destinatario final, adaptado al nivel en el que se encuentra y a los aprendizajes realizados.

Para ello, además de las situaciones de enseñanza-aprendizaje diarias que se trabajan en el aula, el alumnado debe enfrentarse a situaciones concretas y contextualizadas en las que tiene que comunicarse. Debido a las estrategias metodológicas que se aplican en las diferentes materias, de manera regular deberá elaborar documentos técnicos para documentar los trabajos prácticos realizados, realizar exposiciones o presentaciones específicas de determinados aprendizajes relacionados, defender y convencer sobre los productos diseñados o elaborados, realizar búsquedas de información y, por lo tanto, establecer técnicas adecuadas para conseguir un adecuado tratamiento de la información.

La enseñanza de las Tecnologías de la Información y Comunicación, repercute de forma directa en la adquisición de la *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)* debido a la propia naturaleza de las mismas, pues el alumnado debe abordar y resolver los problemas y situaciones que se le planteen relacionados, en la medida de lo posible con la vida cotidiana, en la cual estas tecnologías toman hoy día un carácter relevante, cuando no casi inseparable a nuestro modo de vida. Para ello debe determinar, analizar y plantear preguntas adecuadas, identificar situaciones similares para contrastar soluciones y planteamientos posibles y utilizar aplicaciones tecnológicas en dispositivos de comunicación.

Como ya se ha mencionado anteriormente, vivimos en la denominada “sociedad de la información”, cuya base es el uso de las TIC y de todos aquellos dispositivos que tienen relación directa con ellas, es por ello que se hace necesario desarrollar un adecuado nivel de consecución de la *Competencia digital (CD)*, intrínsecamente ligada a la materia, por no decir “propia de la materia”. Desde la materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación, se contribuye plenamente a la adquisición de esta competencia, ya que los aprendizajes que se consiguen están directamente

enfocados a ella. El planteamiento de la materia incide en el desarrollo de estrategias de búsqueda, análisis y procesamiento de la información haciendo uso de la web, uso de ordenadores y otros dispositivos en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje, dominio del software adecuado para diseñar y generar productos de comunicación (textos, sonido, imágenes y vídeo), manejo de procesadores de texto, programas de cálculo, diseño de presentaciones, diseño web, etc., para crear, procesar, publicar y compartir información de manera colaborativa o individual, y todo ello respetando los derechos y libertades individuales y de grupo y manteniendo una actitud crítica y de seguridad en el uso de la red. El planteamiento empírico de la materia y su propia dinámica en el uso de dispositivos de comunicación e información justifica la contribución de la misma a la competencia de *Aprender a aprender (AA)*, ya que el planteamiento que se ha hecho pasa obligatoriamente porque el alumnado sea capaz, de manera autónoma, de buscar estrategias organizativas y de gestión para resolver situaciones que se le plantean, de manera que tome conciencia de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. De manera constante, se le plantean situaciones en las que antes de empezar a actuar, debe pasar por un proceso de reflexión en el que se hace necesaria la organización y planificación de tareas para gestionar individualmente o de forma colaborativa las acciones a desarrollar de manera que, a partir de unas instrucciones dadas, sea capaz de obtener los resultados que se le piden y construya los aprendizajes necesarios para ello, siendo capaz además de extrapolar estas acciones a otras situaciones.

La contribución de la materia a las *Competencias sociales y cívicas (CSC)* se realiza a través de varias vías, siendo una de ellas el trabajo colaborativo en red, en el que se fomenta la tolerancia, la toma de decisiones de forma activa y democrática, el respeto a los derechos sobre la propiedad y la igualdad de género, donde se trabaja para evitar esta discriminación a veces patente en la sociedad actual, sobre todo poniendo especial énfasis en el lenguaje textual y multimedia que debe estar desprovisto de intencionalidad sexista; y en el mismo sentido se trabajan actitudes no discriminatorias por razón de sexo, cultural o social.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación, tal y como se indicó en la introducción se vincula directamente con las destrezas y habilidades esenciales relacionadas con la competencia *Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)*, la capacidad de planificar, organizar y gestionar para transformar las ideas en resultados, se trabaja de manera casi constante en esta materia. La metodología activa propuesta, va a permitir un aprendizaje colaborativo, de manera que el alumnado actúe como agente social, asuma responsabilidades y desafíos, y sea capaz de llevar a cabo negociaciones para llegar a acuerdos consensuados para transformar las ideas en productos finales, de manera que, a través de la aplicación de los aprendizajes trabajados y de estrategias personales y grupales consiga la resolución, con éxito, de los problemas y situaciones planteados. La materia dota al alumnado, además, de habilidades que están reconocidas y valoradas en el mundo laboral, en un campo, el de las TIC, que supone una de las líneas profesionales en progresión más relevantes en la actualidad.

El currículo de Tecnologías de la Información y la Comunicación contribuye a la competencia *Conciencia y expresiones culturales (CEC)* en la medida en que el alumnado, a través de las situaciones que se le plantean, es capaz de desarrollar y plasmar su capacidad estética y creadora en los diferentes contextos y tipo de productos, entre los que destacan las producciones audiovisuales. En este punto, desarrolla su imaginación y creatividad con el diseño y mejora de los productos multimedia, analiza su influencia en los modelos sociales y expresa sus ideas y experiencias buscando las formas y cauces de comunicación adecuados. Con el trabajo colaborativo desarrolla actitudes en las que toma conciencia de la importancia de apoyar tanto sus producciones como las ajenas, de reelaborar sus ideas, de ajustar los procesos para conseguir los resultados deseados y de apreciar las contribuciones del grupo con interés, respeto y reconocimiento del trabajo realizado.

2.3 METODOLOGÍA

Como bien especifica el currículo de la materia, el desarrollo del currículo de TIC en particular ha de tener un **enfoque práctico y competencial**, de manera que ayude a alcanzar los objetivos planteados y a adquirir las competencias necesarias. La metodología debe partir de la perspectiva del docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial del alumnado; además debe enfocarse a la realización de tareas o situaciones-problema, planteadas con un objetivo concreto, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores; asimismo, debe tener en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo. Además, la metodología usada debe tener en cuenta procesos que impliquen la manipulación, el descubrimiento, el conocimiento preciso, el consumo responsable de recursos, la igualdad de oportunidades, la no discriminación y el respeto al medio ambiente.

La motivación del alumnado es uno de los elementos clave en la enseñanza por competencias, lo que implica un planteamiento del papel del alumnado, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje y en este sentido el profesorado establecerá estrategias que lo favorezcan, entendiendo los intereses del grupo clase y vinculando los aprendizajes a contextos reales dentro y fuera del aula. Para potenciar la motivación por el aprendizaje de competencias se requieren además metodologías activas y contextualizadas. Aquellas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales, serán las que generen aprendizajes más transferibles y duraderos.

La metodología debe ser, por tanto, adaptable a las necesidades y los momentos en que se producen los aprendizajes pero siempre encaminados a que el alumnado aprenda de forma significativa, investigando, resolviendo tareas, actividades y ejercicios que resuelvan problemas relacionados con su entorno inmediato y con la actualidad de Canarias de forma que se favorezcan la reflexión, el sentido crítico, el trabajo en equipo, los valores de solidaridad, igualdad y respeto por las ideas propias y las de los demás, la economía de recursos y la originalidad, contribuyendo de esta forma a desarrollar y alcanzar las competencias necesarias para integrarse con éxito en la sociedad.

Para desarrollar esta metodología, intentaremos usar metodologías activas basadas en el Aprendizaje Basado en Proyectos o Problemas. Asimismo, consideramos de especial importancia que el alumnado pueda conocer e interactuar de primera mano las aplicaciones de las TIC en el mundo real, lo cual le puede servir de aliciente y motivación para fomentar las vocaciones en las carreras STEAM. Dado que esto coincide con el Objetivo prioritario de la PGA y que coincide con el objetivo nº4 marcado por la CEUCD, proponemos la salida o visita virtual a la feria Animayo que tiene lugar en nuestra ciudad, y aprovecharemos cualquier noticia o evento relacionado con las TIC para favorecer dichas vocaciones, teniendo en cuenta la perspectiva de género ya que en este sector sigue estando acentuada la diferencia por géneros en las vocaciones.

En cuanto a los **espacios**, se usarán las aulas de informática del centro (Aulas 31 y 32), habilitados a la nueva situación de pandemia global y siguiendo las distancias de seguridad y los protocolos establecidos por las autoridades sanitarias.

Con respecto a los **materiales didácticos**, por acuerdo de departamento decidimos no usar libro de texto. Usaremos material propio utilizando el aula virtual *Google Classroom*.

2.4. ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA EDUCACIÓN EN VALORES Y LA INTERDISCIPLINARIEDAD

Trabajaremos los valores haciendo especial énfasis en los priorizados en la PGA. Para favorecer la igualdad, haremos que los grupos de trabajo siempre sean mixtos. La interdisciplinariedad es una prioridad para el Departamento, tal y como se indicó previamente; se intentará trabajar en esta línea, aprovechando nuestra participación en la red **RedECOS**, y teniendo en cuenta la falta de espacios y tiempos de coordinación para poderlo hacer de una manera óptima.

Con respecto a la igualdad y la **coeducación**, trabajaremos los siguientes aspectos, siempre de manera coordinada con la coordinadora de igualdad del centro

- Revisar la presencia de referentes diversos en nuestras propuestas curriculares, especialmente en el área TIC, ya que es un sector concreto en el que aún persiste un marcado sesgo de género.
- Revisar el uso de un lenguaje inclusivo
- Poner en valor figuras femeninas relevantes en el mundo de las TIC
- Prestar atención a la organización no sexista del aula y de otros espacios comunes, la composición de los equipos de trabajo, la distribución equitativa de las responsabilidades, los tiempos de participación y la representatividad dentro del grupo

2.5 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En este apartado, el objetivo último ha de ser proporcionar a cada alumno con necesidades educativas especiales (en adelante, NEAE) la respuesta que necesita en función de sus necesidades y también de sus límites, tratando siempre de maximizar la integración y que esa respuesta se acerque lo máximo posible a las que son comunes para todos los alumnos.

Una vez identificados, si el alumnado de 4ºESO es incapaz de seguir los contenidos propios de su nivel se realizará un tratamiento individualizado a través de la elaboración de un Programa Educativo Personalizado (PEP), que se diseñará desde el departamento en coordinación con el departamento de Orientación.

2.6 EVALUACIÓN

La evaluación será continua y dinámica; evaluaremos usando las siguientes **herramientas**:

- Observación directa y sistemática del trabajo del alumnado en el aula.
- Rúbricas de evaluación
- Rúbricas de coevaluación
- Pruebas objetivas

Para ello haremos uso de los **instrumentos** de evaluación que sean necesarios según la Situación de Aprendizaje, tales como informes, infografías, pruebas escritas, material audiovisual, presentaciones orales, productos finales, etc.

De cara a determinar la nota numérica para esta etapa, usaremos los siguientes **criterios de calificación** acordados por el departamento.

	Instrumentos objetivos de evaluación	Trabajo individual (observación directa en aula)	Trabajo cooperativo y convivencia positiva
	<i>Pruebas escritas, productos finales, tareas propias de los proyectos, cuestionarios, habilidades adquiridas, exposiciones orales, ...</i>	<i>Seguir correctamente instrucciones, respetar normas, manipular correctamente materiales, compromiso, autonomía, cumplir tiempos, empleo de vocabulario técnico, limpieza y seguridad en el trabajo, ...</i>	<i>Participación activa, cooperación, actitud positiva, coevaluación y autoevaluación de compañeros, respeto (al material, compañeros y profesorado), cooperación con los compañeros, colaboración, disposición activa para ayudar, ...</i>
TIC 4ºESO TFL 2ºBach.	20%	50%	20%

Notas sobre la calificación:

- En caso de que haya pruebas individuales escritas, la nota mínima deberá ser de un 3 para poder realizar la media.
- Para poder hacer media, el alumnado deberá obtener un mínimo de 3 puntos sobre 10 en cada uno de los tres aspectos evaluables.
- Nota Final: la nota de final de curso se calculará realizando una media ponderada con los criterios trabajados en cada evaluación. Es decir, si en una evaluación se han trabajado más criterios, la nota de dicha evaluación tendrá más peso. Si el alumnado ha tenido una trayectoria ascendente durante el curso y las notas de sus evaluaciones han ido mejorando el docente podrá reflejar dicha mejora dando más peso a las notas obtenidas en la última evaluación.
- Para obtener un 10 en la nota final, la nota media de las tres evaluaciones debe ser igual o superior a 9,20.

En cuanto a la evaluación de las situaciones o unidades y la práctica docente, se realizará con un carácter continuo y formativo e incluirá referencias a aspectos tales como el *feedback* recibido del alumnado, el resultado final del proyecto o la prueba en cuestión y el resultado de los cuestionarios de autoevaluación. Al final de curso se puede realizar un cuestionario donde el propio alumnado valorará el proceso de enseñanza-aprendizaje que han desarrollado durante el año.

2.7 PLANES DE RECUPERACIÓN

2.7.1 Recuperación de evaluaciones pendientes

- ✓ El alumnado que suspenda una evaluación con un 4 podrá recuperarla aprobando la siguiente con una nota de 6 o más.
- ✓ El alumnado que suspenda una evaluación con menos de un 4 tendrá que realizar una prueba, entrega o trabajo específico para recuperar los contenidos pendientes.
- ✓ Los casos de alumnado de incorporación tardía o que tenga largas faltas de asistencia justificadas será valorado de manera individual y personalizada por el profesor correspondiente.

2.7.2 Recuperación en la convocatoria de junio

En la convocatoria de septiembre el alumnado tendrá que realizar una prueba específica de carácter teórico-práctico donde se valorarán la adquisición de los contenidos mínimos de la materia. Al tratarse de una prueba de mínimos, para superar la materia deberá puntuar positivamente un 60% de dicha prueba.

2.7.3 Recuperación de materias pendientes

Según especifica la orden del 13 de septiembre de 2017, el alumnado que no haya cursado TIC I en 1º de Bachillerato y que desee cursar TIC II, deberá superar una prueba específica diseñada por el departamento que acredite que tiene los conocimientos para cursar correctamente TIC II. Actualmente se nos informa verbalmente desde Jefatura de Estudios que esto ya no es necesario, por lo que el alumnado que esté en esta situación no debe hacer nada para recuperar la materia.

En el resto de casos, que hasta la fecha han sido muy escasos, el o la docente valorará individualmente la recuperación de la materia del curso pendiente; esta decisión se realizará durante la tercera evaluación, informando previamente al alumnado de su situación y valorando si el trabajo y los conocimientos adquiridos durante el presente curso capacitan al alumno con el nivel correspondiente al que tiene suspendido.

3. PROGRAMACIÓN POR CADA NIVEL, ÁMBITO O MATERIA DE SECUNDARIA

3.1 Programación de Tecnologías de la Información y Comunicación 4ºESO (TGD)

Este curso 2022-2023 este nivel es impartido por José Miguel Sánchez y Mirtha Salgueiro en las aulas de ordenadores del IES, Aula 31 y Aula 32, ocupándolas dos horas a la semana. No usaremos libros de texto, sino recursos digitales.

Tecnología 4º ESO TGD	Temporalización en semanas/sesiones/trimestre	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
UP 1: Aplicaciones ofimáticas	11 semanas/20 sesiones/1º trimestre				X		X			
UP 2: Internet, seguridad y herramientas de trabajo colaborativo	3 semanas/6 sesiones/2º trimestre	X					X	X		X
UP 3: Creando multimedia	8 semanas/16 sesiones/2º trimestre					X		X	X	X
UP 4: Trasteando con el ordenador	3 semanas/6 sesiones/3º trimestre		X	X						

UP 5: Diseño y publicación de páginas web	9 semanas/18 sesiones/3 ^{er} trimestre							X	X	X
---	---	--	--	--	--	--	--	---	---	---

Las situaciones de aprendizaje de este curso y sus actividades asociadas están recogidas en el curso de la asignatura ubicado en la plataforma *Google Classroom*.

3.2 Programación de Tecnologías de la Información y Comunicación II (TFL)

Esta asignatura cuenta con dos grupos de 3 horas semanales, impartidos por José Miguel Sánchez.

Las unidades de programación y su relación con los criterios de evaluación se exponen en la siguiente tabla. El criterio marcado en verde implica que se trabajan todos sus estándares asociados. El criterio marcado en amarillo indica que se trabajan de manera parcial algunos de sus estándares asociados.

TFL 2ºBachillerato	Temporalización	C1	C2	C3	C4	C5
UP1 Codificación, algorítmica y pensamiento computacional	10 semanas/30 sesiones/T1		X	X		X
UP2 Programación con <i>Python</i>	6 semanas/18 sesiones/T1 y T2		X	X		
UP3 Identidad digital y Sociedad de la Información	6 semanas/18 sesiones/T2				X	X
UP4 Redes de ordenadores y seguridad	4 semanas /12 sesiones /T2 Y T3	X				
UP5 Hardware y Estructuras de Almacenamiento	3 semanas/8 sesiones/T3				X	X

Las situaciones de aprendizaje de este curso y sus actividades asociadas están recogidas en el curso de la asignatura ubicado en la plataforma *Google Classroom*.