

PROGRAMACIÓN DOCENTE

Digitalización

4º ESO

Curso escolar: 4º ESO

Centro: I.E.S. Los Albares

Localidad: Cieza

ÍNDICE

1) REFERENTE LEGAL.....	3
2) CONTEXTUALIZACIÓN.....	7
1.1. Características del centro y entorno.....	7
1.2. Características psicoevolutivas del alumnado.....	9
1.3. Características de la materia.....	11
3) ORGANIZACIÓN, DISTRIBUCIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.....	15
4) DECISIONES METODOLÓGICA Y DIDÁCTICAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	21
5) MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	25
6) MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	26
7) RELACIÓN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PARA EL CURSO ESCOLAR.....	28
8) CONCRECIÓN DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES.....	28
9.1. MECANISMO DE RECUPERACIÓN.....	31
9.2. EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.....	32
10) ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y LA PRÁCTICA DOCENTE.....	32
11) MEDIDAS PREVISTAS PARA ESTIMULAR EL INTERÉS Y EL HÁBITO DE LA LECTURA Y DE LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA (EI y EP) / MEDIDAS PREVISTAS PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA Y DE LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA (ESO y BACH).....	33

1) REFERENTE LEGAL

La materia de **Digitalización** de *4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria* se rige por la LOMLOE, que se sustenta con la base normativa correspondiente:

- Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), de 29 de diciembre, por la que se modifica la actual Ley Orgánica 2/2006 (LOE), de 3 de mayo, de Educación.
- Resolución de 11 de noviembre de 2020 de la Dirección General de Evaluación Educativa y Formación Profesional y de la Dirección General de Innovación Educativa y Atención a la Diversidad por la que se dictan instrucciones sobre determinados aspectos de la organización de las enseñanzas de Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Régimen Especial durante el curso académico 2020-2021 derivados del Real Decreto-Ley 31/2020, de 29 de septiembre, por el que se adoptan medidas urgentes en el ámbito de la educación no universitaria.
- Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Decreto 235/2022, de 7 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Tal y como se refleja en el artículo 37 del Decreto 235/2022, de 7 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, los apartados de la programación docente son, al menos, los siguientes:

- a) Organización, distribución y secuenciación de los saberes básicos, criterios de evaluación y las competencias específicas en cada uno de los cursos que conforman la etapa.

- b) Decisiones metodológicas y didácticas. Situaciones de aprendizaje.
- c) Medidas de atención a la diversidad.
- d) Materiales y recursos didácticos.
- e) Relación de actividades complementarias y extraescolares para el curso escolar.
- f) Concreción de los elementos transversales.
- g) Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje del alumnado.
- h) Estrategias e instrumentos para la evaluación del proceso de enseñanza y la práctica docente.
- i) Medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y de la mejora de la expresión oral y escrita (EI y EP) / Medidas previstas para el fomento de la lectura y de la mejora de la expresión oral y escrita (ESO y BACH).

Respecto a disposiciones a tener en cuenta referentes a la programación afecta, cabe citar los siguientes:

Saberes básicos: la materia se organiza en los siguientes cuatro bloques interrelacionados de saberes básicos:

- A) Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.
- B) Digitalización del entorno personal de aprendizaje.
- C) Seguridad y bienestar digital.
- D) Ciudadanía digital crítica.

Así como las siguientes **competencias clave** (y descriptores operativos asociados), y específicas.

Las competencias clave son las siguientes:

- a) Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- b) Competencia plurilingüe (CP)
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología (STEM)
- d) Competencia digital (CD)
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- f) Competencia ciudadana (CC)
- g) Competencia emprendedora (CE)
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

En el Anexo II del Real Decreto 235/2022 se definen estas competencias clave, así como sus descriptores operativos, que son el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada materia. Los criterios de evaluación se basan en las competencias específicas, lo que es la gran novedad de la LOMLOE.

Competencias específicas:

1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.

Criterios de evaluación:

- 1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.
- 1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.
- 1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.

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

Criterios de evaluación:

- 2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.
- 2.2. Buscar y seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.
- 2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.
- 2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y

datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.

Conecta con los siguientes descriptores: CP2, STEM1, CD3, CPSAA5, CC1, CE1.

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

Criterios de evaluación:

3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.

3.2. Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.

3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.

Conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM2, CD5, CPSAA4, CE1.

4. 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.

Criterios de evaluación:

4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.

4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.

4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.

4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.

Conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3.2, CE3.

2) CONTEXTUALIZACIÓN

1.1. Características del centro y entorno

Esta Programación Didáctica está planificada para el I.E.S. “Los Albares”, centro público de la localidad de Cieza, situado al noroeste de la Región de Murcia.

El alumnado que pertenece a este centro proviene de los términos municipales de Cieza, Blanca, Archena, Abarán, así como las pedanías y aldeas pertenecientes a cada término municipal. Por lo tanto, buena parte del alumnado acude al centro diariamente en transporte escolar, aunque sean del propio Cieza, lo normal a estos niveles (ESO).

Las características generales del alumnado, especialmente en los grupos de ESO, es la falta de interés, motivación, trabajo e insuficiente nivel académico, reflejado en el porcentaje de suspensos y en el grado de absentismo escolar. Entre las causas que provocan esta situación podemos encontrar:

- Bajo interés de las familias por la educación de sus hijos, quizás resultado de la mala situación socioeconómica de la comarca de la zona de la Sierra del Segura, a la que pertenecen los municipios adscritos a este Centro. Es una zona rural con predominio de la riqueza forestal y medioambiental, siendo la agricultura y la ganadería las actividades predominantes caracterizadas por unas limitaciones importantes reflejadas en los bajos índices de rentabilidad productiva, falta de inversiones y de mercado. La tasa de desempleo se sitúa por encima de la nacional y provincial.
- Es un alumnado de clase media-baja que no dispone, en general, de los materiales necesarios para el estudio (atlas, enciclopedias, materiales de consulta, acceso a internet, etc.).
- Procedencia de los alumnos de centros muy diversos de nuestra comarca, y, por tanto, con grandes diferencias en cuanto a preparación y hábitos de trabajo.

- Grupos, en principio, mucho más numerosos a los que están acostumbrados los alumnos en los centros rurales de los que proceden.
- Dificultades de acceso a las nuevas tecnologías de la información.

1.2. Características psicoevolutivas del alumnado

Con el objetivo de planificar adecuadamente todos y cada uno de los elementos que integran el proceso de enseñanza y aprendizaje, es primordial conocer las características particulares del alumnado que pretendemos educar.

Concretamente, esta Programación Didáctica va dirigida al nivel de 4 de la ESO, y por tanto, para alumnado que se encuentra en el periodo de la pubertad y la preadolescencia. Éste periodo se caracteriza por producir importantes cambios en cada uno de los cinco ámbitos de desarrollo, cognitivo-intelectual, afectivo-emocional, psicomotriz, de inserción social y de relaciones interpersonales. Evidentemente todos estos cambios van a repercutir de manera decisiva en sus motivaciones, capacidades y ritmos de aprendizaje, por lo que habrá que adoptar una intervención educativa adecuada que favorezca el desarrollo natural, armónico e integral del alumnado.

De manera genérica, y teniendo en cuenta que cada individuo posee pautas y un ritmo de crecimiento, maduración y aprendizaje diferenciado, entre las principales características que podemos destacar en la evolución que se produce a lo largo de este periodo, debemos señalar:

1. **A nivel cognitivo** se produce el paso de las operaciones concretas a las formales y del pensamiento analítico-inductivo al hipotético-deductivo. Ello confiere al alumnado la capacidad de abstracción, del manejo de conceptos más complejos, del análisis lógico y la crítica a la información entregada; aumenta la capacidad de elaboración y comprensión de conceptos, así como del análisis de sus propios sentimientos; capacidad para analizar y reflexionar sobre pensamientos tanto propios como ajenos, lo que les permite predecir la conducta ajena y también comprender los puntos de vista y acciones de los demás.
2. **A nivel afectivo** sienten que son únicos y especiales y que no existe nadie capaz de comprender lo que les sucede; se sienten invulnerables, presentando conductas de riesgo; aspiran a tener una buena presencia y cualidades estéticas adecuadas; necesitan de un amigo/a íntimo/a; y van ganando confianza en sí mismo, pero necesita servirse de los demás para reforzar su comportamiento con su aprobación.

Si llegan a bachillerato, se concluirá el proceso final de aceptación de la propia imagen corporal, menos actitudes cambiantes de humor y mayor imparcialidad en su análisis de las relaciones.

3. **A nivel psicomotriz** se produce una progresiva interiorización funcional de las nuevas proporciones corporales; se recuperan los patrones motores dominados antes del brote puberal; y aumenta la capacidad de rendimiento, superación del desajuste corporal ("periodos críticos"), y mejora de la coordinación y la precisión.

Finalmente, se irán definiendo por completo los cambios físicos, diferenciándose los aspectos característicos de cada individuo.

4. **A nivel de inserción social** comienzan a usar un lenguaje, vestimenta y adornos diferentes a los adultos y a los niños como medio de autorrealización y autoafirmación; rechazan el mundo adulto, enjuiciando y criticando los actos y valores adultos, defendiendo sus posiciones; tienen gran sentido de la justicia, presentando gran solidaridad ante la injusticia.

Se concluye con el desarrollo de su propia escala de valores, con una acentuada preocupación por la coherencia y la imparcialidad, por seguir lo que le indica la propia conciencia y mantener el respeto hacia uno mismo.

5. **A nivel de relaciones interpersonales** aparece la necesidad de separación e independencia respecto al grupo familiar y se establecen vínculos cada vez más estrechos con el grupo de compañeros y amigos, acompañado de atracción por el otro sexo.

No obstante, al concluir la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, aparece un retorno emocional hacia la cercanía de sus padres, así como una priorización hacia las relaciones íntimas. De igual manera, se produce un reencuentro con su propia forma de expresión y descubrimiento de su propio comportamiento, y de comunicación consigo mismo y con los demás.

1.3. Características de la materia

En la actualidad vivimos una revolución permanente fácilmente observable en todos los ámbitos de nuestra vida: manejamos información y dispositivos tecnológicos para realizar cualquier tarea cotidiana. La forma en la que vivimos y trabajamos ha cambiado profundamente y han surgido un conjunto de nuevas capacidades y habilidades necesarias para desarrollarse e integrarse en la vida adulta, en una sociedad *hiperconectada* y en un constante y creciente cambio. Los alumnos y alumnas deben estar preparados para adaptarse a un nuevo mapa de sociedad en transformación.

El desarrollo de la competencia digital en el sistema requiere una correcta integración del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en las aulas. En este sentido, la Unión Europea lleva varios años trabajando en el Marco para el desarrollo y comprensión de la competencia digital en Europa (DIGCOMP).

Según este marco, la competencia digital se define como el conjunto de conocimientos, actitudes, habilidades, estrategias y concienciación que el uso de las TIC y de los medios digitales requiere para realizar tareas, resolver problemas, comunicar, gestionar la información, colaborar, crear y compartir contenidos y generar conocimiento de forma efectiva, crítica, creativa, autónoma y reflexiva para el trabajo, el ocio, la participación, el aprendizaje, la socialización, el consumo y el empoderamiento.

La competencia digital se organiza en cinco áreas principales: información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y resolución de problemas. El área de información incluye la búsqueda, el filtrado y el almacenamiento de esta. La comunicación se centra en la interacción mediante las nuevas tecnologías, la participación en la red social y la gestión de la identidad digital. La creación de contenidos abarca la edición y mejora de diversos contenidos, el estudio de los derechos de autor y licencias y la programación. La seguridad estudia la protección de los dispositivos, los datos personales, la salud y el entorno. La resolución de problemas está relacionada con la respuesta tecnológica a las necesidades planteadas por la competencia digital.

La materia Digitalización 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. En cuanto a los retos y desafíos del siglo XXI, la materia aborda determinados temas que tienen una clara relación con las características propias de la sociedad y la cultura digital, tales como el consumo responsable, el logro de una vida saludable, el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión, la resolución pacífica de los conflictos en entornos virtuales, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, la aceptación y manejo de la incertidumbre, la valoración de la diversidad personal y cultural, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global y la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo.

Así, ante los desafíos tecnológicos que plantea nuestra sociedad, la materia promueve, a través de la participación de todo el alumnado, el logro de una visión integral de los problemas, el desarrollo de una ciudadanía digital crítica, y la consecución de una efectiva igualdad entre hombres y mujeres. 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, lo que posibilita que el alumnado tome conciencia y construya una identidad digital adecuada. El carácter interdisciplinar de la materia contribuye a la consecución de las competencias clave del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y a la adquisición de los objetivos de etapa.

El valor educativo de esta materia está relacionado con la integración de sus competencias específicas en los contextos del día a día de la ciudadanía, lo que se constituye como uno de los ejes principales del currículo. La materia pretende proporcionar al alumnado competencias en la resolución de problemas sencillos a la hora de configurar dispositivos y periféricos de uso cotidiano. De manera paralela, desarrolla la capacidad para organizar el entorno personal de aprendizaje fomentando el aprendizaje permanente y el bienestar digital con objeto de proteger los dispositivos y así mismo. Asimismo, contribuye también a generar una ciudadanía digital crítica, informada y responsable, que favorezca el desarrollo de la autonomía, la igualdad y la inclusión. Todo ello, mediante la creación y difusión de nuevos conocimientos para hacer frente a la brecha digital.

En la etapa de Educación Primaria el alumnado desarrolla su alfabetización digital y comienza a interactuar y comunicarse en entornos digitales, por lo que necesita aprender a gestionar su identidad digital y salvaguardarla. A lo largo de la Educación Secundaria Obligatoria, la materia de Tecnología y Digitalización asienta los conocimientos, destrezas y actitudes en competencia digital. Por su parte, la materia de Digitalización trata temas necesarios para poder ejercer una ciudadanía digital activa y comprometida, completando así el proceso formativo.

Por otro lado, los criterios de evaluación como elemento que permite valorar el grado de desarrollo de las competencias específicas, están orientados a que el alumnado reflexione sobre la propia práctica, tome conciencia de sus hábitos, y genere rutinas digitales saludables, sostenibles y seguras, a la vez que críticas con prácticas inadecuadas. La aplicación de este enfoque competencial conduce al desarrollo de conocimientos, destrezas y actitudes en el alumnado que fomentan distintas formas de organización del trabajo en equipo y el debate interdisciplinar ante la diversidad de situaciones de aprendizaje que intervienen en la materia.

La materia se organiza en cuatro bloques interrelacionados de saberes básicos que se describen a continuación.

1. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.
2. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.
3. Seguridad y bienestar digital.
4. Ciudadanía digital crítica.

El primer bloque *Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación* comprende una serie de saberes relacionados entre sí. Parten tanto del conocimiento de la arquitectura y componentes de dispositivos digitales y sus dispositivos conectados (hardware) como de la instalación y configuración de los sistemas operativos (software). Se persigue trabajar con saberes de tipo procedimental, tanto relativos a la configuración y conexión de dispositivos, como a la resolución de problemas que puedan aparecer. También se incide aquí en la adquisición de hábitos de reutilización de materiales y ahorro energético.

El segundo bloque *Digitalización del entorno personal de aprendizaje* es el más interdisciplinar de todos pues permite fortalecer los conocimientos relacionados con la alfabetización digital adquiridos desde los primeros años de la escolarización, aportando más recursos para la búsqueda, selección y archivo de la información, para la creación y programación informática de contenidos digitales y para la colaboración y difusión de sus aprendizajes. Se pretende, además, la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes que permitan la creación y reutilización de contenidos digitales, manteniendo una actitud crítica con la información y una actitud de respeto a los derechos de autor y la propiedad intelectual para un aprendizaje permanente.

El bloque de *Seguridad y bienestar digital* se centra en los tres pilares de la seguridad: el de los dispositivos, el de los datos y el de la integridad de las personas. Busca que el alumnado conozca e implemente medidas preventivas para hacer frente a los posibles riesgos y amenazas a los que los dispositivos, los datos y las personas están expuestos en un mundo en el que se interactúa constantemente en entornos digitales. Pone especial énfasis en hacer consciente, al alumnado, de la importancia de cuidar la identidad, la reputación digital, la privacidad de los datos y la huella digital que se deja en la red. En este bloque también se abordan problemas como los referidos a los discursos de odio, el ciberacoso, la suplantación de identidades, los contenidos inadecuados y el abuso en los tiempos de conexión, asuntos que pueden

suponer amenazas para el bienestar físico y mental del alumnado. Se trata, en fin, de un bloque de naturaleza eminentemente actitudinal dirigido a promover estrategias que permitan al alumnado tomar conciencia de esta realidad y generar actitudes de prevención y protección, a la par que promover el respeto a los demás.

El último bloque *Ciudadanía digital crítica* tiene por objeto que el alumnado reflexione sobre las interacciones que realiza en la red, considerando la libertad de expresión, la etiqueta digital que debe primar en sus interacciones y el correcto uso de las licencias y la propiedad intelectual de los recursos digitales compartidos. 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 desarrollo de la materia permite conectar con la realidad del alumnado a la vez que, con el currículum académico, partiendo de sus dudas y problemas en relación con los usos tecnológicos particulares, a la vez que sociales, académicos y laborales. También, debe suponer un avance informado y práctico en la mejora de la propia seguridad en la red, en las interacciones con las otras personas y con las distintas aplicaciones usadas por el alumnado, ayudándole a entender que internet es un espacio en el que es necesario aplicar criterios para contextualizar y contrastar la información, sus fuentes y sus propósitos, y una herramienta imprescindible para el desarrollo del aprendizaje a lo largo de la vida.

Se hace notar aquí que el orden en el que se han indicado los bloques de la materia Digitalización no presupone que sea el que debe aplicarse en el aula a la hora de la temporalización, sino que esta queda a iniciativa del docente.

3) ORGANIZACIÓN, DISTRIBUCIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Primera evaluación

UD.1 Sistemas informáticos

- Representación digital de la información
- Dispositivos digitales
 - o Componentes
 - o Almacenamiento
 - o Periféricos
 - o Montaje y características de equipos
 - o Ejemplo de problemas y resolución
- Sistemas operativos
 - o Capas físico / lógico
 - o Win, Linux, Android, iOS, embebidos
 - o Instalación
 - o Configuración, usuarios
 - o Almacenamiento y organización lógica

N.º de sesiones: 11

Desde el 19 de septiembre al 11 de octubre de 2023.

Competencia específica	Criterios de evaluación asociados a la competencia	Saberes básicos
1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	1.2.	A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación <ul style="list-style-type: none"> • Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas. • Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.

UD.2 Redes

- Redes informáticas
- Red Internet
- Componentes. Configuración y conexión
- Router WiFi. Dispositivos conectados
- Cuentas y permisos. Recursos en red
- Simulación y monitorización de redes

N.º de sesiones: 15

Desde el 17 de octubre al 16 de noviembre de 2023.

Competencia específica	Criterios de evaluación asociados a la competencia	Saberes básicos
1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	1.1. 1.3.	A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación <ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de comunicación e internet. • Dispositivos de red y funcionamiento. • Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. • Dispositivos conectados (IoT y wearables): configuración y conexión de dispositivos.

UD.3 Búsqueda, selección y organización de la información

- Servicios de internet
- Registro y gestión de usuarios
- Páginas y sitios web. Navegadores
- Búsqueda de información y selección de contenidos
- Organización de la información en la red
- Gestión de archivos y carpetas

N.º de sesiones: 13

Desde el 21 de noviembre al 21 de diciembre de 2023.

Competencia específica	Criterios de evaluación asociados a la competencia	Saberes básicos
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	2.2.	B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> Búsqueda, selección y archivo de información.

Segunda evaluación

UD.4 Comunicación, publicación y colaboración en red

- Entornos personales de aprendizaje
- Inteligencia colectiva
- Foros de discusión y correo electrónico
- Gestión del correo electrónico
- Edición de wikis
- Creación de blogs con Blogger
- Diseño de sitios web en Google Sites
- Redes sociales

N.º de sesiones: 12

Desde el 9 de enero al 25 de enero de 2024.

Competencia específica	Criterios de evaluación asociados a la competencia	Saberes básicos
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	2.1. 2.4.	B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> Comunicación y colaboración en red configurando el entorno personal de aprendizaje. Publicación y difusión responsable en redes.

UD.5 Creación y difusión de contenidos digitales

- Creación de contenidos con herramientas ofimáticas en línea
- Publicación de presentaciones en la web 2.0
- Creación de recursos interactivos. Sonido en la web
- Vídeo digital y herramientas de autor
- Producciones digitales
- Difusión de contenidos multimedia

N.º de sesiones: 12

Desde el 30 de enero al 15 de febrero de 2024.

Competencia específica	Criterios de evaluación asociados a la competencia	Saberes básicos
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	2.3.	B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> • Edición y creación de contenidos: Aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.

UD.6 Desarrollo de Apps para dispositivos móviles

- Pensamiento computacional y programación de apps
- Desarrollo de aplicaciones
- Diseño de la interfaz gráfica
- Programación con bloques
- Apps sencillas
- Creación de contenidos de realidad aumentada
- Apps de realidad virtual
- Tiendas y licencias de software

N.º de sesiones: 14

Desde el 20 de febrero al 21 de marzo de 2024.

Competencia específica	Criterios de evaluación asociados a la competencia	Saberes básicos
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	2.3.	B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> Edición y creación de contenidos: Aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.

Tercera evaluación

UD.7 Seguridad y bienestar digital

- Seguridad informática
- Amenazas
- Protección del sistema informático
- Identidad digital
- Protección de la información
- Riesgos y precauciones en el uso de la red
- Preservar el bienestar digital y evitar fraudes en internet
- Consecuencias del uso prolongado de las tecnologías

N.º de sesiones: 15

Desde el 3 de abril al 9 de mayo de 2024.

Competencia específica	Criterios de evaluación asociados a la competencia	Saberes básicos
3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital aplicando medidas preventivas y	3.1. 3.2. 3.3.	C. Seguridad y bienestar digital. <ul style="list-style-type: none"> Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. Seguridad y protección de datos:

correctivas para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.		<p>identidad, reputación, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración en redes sociales y la gestión de identidades virtuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguridad en la salud física y mental. Riesgos, amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.).
---	--	--

UD.8 Ciudadanía digital crítica

- Sociedad digital
- Interactividad en la red
- Protección de datos personales
- Educación mediática
- Gestiones administrativas en línea
- Comercio electrónico
- Ética en el uso de datos y herramientas digitales
- Activismo en línea

N.º de sesiones: 15

Desde el 14 de mayo al 13 de junio de 2024.

Competencia específica	Criterios de evaluación asociados a la competencia	Saberes básicos
4. 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	4.1. 4.2. 4.3. 4.4.	<p>D. Ciudadanía digital crítica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. • Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red, herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. • Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.

ético de la tecnología.		<ul style="list-style-type: none"> • Comercio electrónico: compras seguras, facturas digitales, formas de pago y criptomonedas. • Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. • Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres. • Análisis del uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales. Criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.
-------------------------	--	--

4) DECISIONES METODOLÓGICA Y DIDÁCTICAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE

A la hora de planificar el proceso de enseñanza y aprendizaje, es preciso partir de los valores, fines y prioridades de actuación contemplados en el Proyecto Educativo.

Además de los *Principios y Métodos pedagógicos* previstos en los artículos 5 y 10 del último decreto regulador, como de las orientaciones metodológicas recogidas, la acción docente en la materia de Digitalización tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones:

- La adquisición y desarrollo de las competencias específicas de la materia se verán favorecidas por el desarrollo de una metodología didáctica que reconozca al alumnado como agente de su propio aprendizaje.

- Se potenciarán metodologías activas y contextualizadas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos científicos, matemáticos y tecnológicos (STEM) mediante situaciones de aprendizaje reales que ayuden al alumnado a organizar su pensamiento, favoreciendo la reflexión y la crítica en la elaboración de hipótesis y las tareas investigadoras a través de un proceso en el que cada estudiante asume la responsabilidad de su aprendizaje.

- A partir de los niveles de desempeño adquiridos en la etapa anterior tanto en competencia digital, como en competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería se fomentarán las vocaciones científico-tecnológicas.

- El carácter esencialmente práctico de la materia y el enfoque competencial del currículo, requerirán metodologías específicas que lo fomenten, como la resolución de problemas basada en el desarrollo de proyectos, la implementación de sistemas tecnológicos (eléctricos, mecánicos, robóticos...), la construcción de prototipos, el desarrollo del pensamiento computacional, la incorporación de las tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje, y otras estrategias que favorezcan el uso de aplicaciones digitales para el diseño, la simulación, el dimensionado, la comunicación o la difusión de ideas o soluciones.

- Las propuestas pedagógicas partirán de los centros de interés de los alumnos y las alumnas, y les permitirán construir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias.

- Se posibilitará al alumnado movilizar conocimientos científicos y técnicos, aplicando metodologías de trabajo creativo para desarrollar ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a necesidades o problemas planteados, aportando mejoras significativas con una actitud creativa y emprendedora.

- Las estrategias metodológicas tendrán en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promoverán el trabajo en equipo. Asimismo, podrán realizarse agrupamientos flexibles en función de la tarea y de las características individuales del alumnado con objeto de realizar tareas puntuales de enriquecimiento o refuerzo.

- El diseño de las situaciones de aprendizaje integrarán los elementos curriculares mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos, de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.

- La enseñanza se secuenciará de tal modo que se parta de aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos. Se sentarán las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.

- Se incentivará el uso de nuevos espacios educativos que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa en el reto o problema planteado. Asimismo, cualquier espacio de trabajo deberá organizarse en condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación, necesarias para garantizar la participación de todo el alumnado en las actividades del aula y del centro.

- El espacio educativo favorecerá que el alumnado tenga la oportunidad de llevar a cabo ciertas tareas mientras explora, descubre, experimenta, aplica y reflexiona sobre lo que hace.

- La acción docente incluirá las estrategias interactivas que permitan interpretar y transmitir resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa en diferentes formatos (gráficos, tablas diagramas...). Siempre que sea posible se hará uso de gráficos o diagramas que faciliten la adquisición de conocimientos.

- Se fomentará la reflexión e investigación, así como la realización de tareas que supongan un reto y desafío intelectual para los alumnos mediante la resolución de problemas.

- Concretamente en esta materia, la propuesta metodológica va más allá del trabajo en equipo o trabajo cooperativo y pretende que las formas de proceder de la sociedad del conocimiento se reflejen en las actividades desarrolladas en el aula, facilitando el intercambio de opiniones y la compartición de ideas y producciones a través de medios digitales.

- La selección de herramientas, recursos y materiales didácticos deberá orientarse hacia aquellos que favorezcan el trabajo colaborativo en red a través de la variedad de posibilidades que brinda actualmente las tecnologías digitales.

- Se utilizarán técnicas y estilos productivos que propicien un contexto adecuado, orientados a conseguir un desarrollo creativo y autónomo, donde la iniciativa del alumnado le permita enfrentarse a la resolución de problemas con capacidad de adaptación a distintos escenarios diferenciados que puedan surgir de la utilización de las tecnologías digitales en entornos personales o profesionales.

- La puesta en práctica deberá implicar la producción y la integración verbal, empleando con propiedad la terminología tecnológica, haciendo un buen uso del lenguaje, e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales. Se procurará seleccionar materiales y recursos didácticos diversos, variados, interactivos y accesibles, tanto en lo que se refiere al contenido, como al soporte.

- Se fomentarán aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI.

- Las estrategias, procedimientos y acciones permitirán el aprendizaje por proyectos, la experimentación, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas o retos y el uso significativo de la lectura, escritura, las tecnologías digitales y la expresión oral mediante debates o presentaciones orales.

- Se promoverá la participación de alumnos y alumnas con una visión integral de la disciplina, resaltando su esfera social ante los desafíos y retos tecnológicos que plantea nuestra sociedad para reducir la brecha digital, prestando especial atención a la desaparición de estereotipos que dificultan la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad.

- Se recomendará el uso del portfolio como herramienta de evaluación continua, así como para potenciar la autonomía y el pensamiento crítico en los alumnos.

A lo largo del desarrollo de la materia se realizarán varias situaciones de aprendizaje que permitan, a través del estímulo y enfocadas su intereses, que permita integrar los saberes y favorezcan la construcción de nuevos aprendizajes, siempre buscando la contextualización y conexión con la realidad del propio alumnado.

Algunas de las situaciones de aprendizaje previstas para el área/materia/ámbito concreto indicado, para la materia de Digitalización durante este curso escolar.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SA)	UNIDAD/ES DIDÁCTICA/S ¹	OBSERVACIONES
Compra de un equipo informático. Se plantea la necesidad de que los alumnos realicen una compra online de un equipo informático para dar respuesta a sus necesidades educativas. Con esta actividad se trabaja la composición de un equipo informático, valorando las necesidades hardware y software de un S.O. y de las aplicaciones que se requieren en el aula.	UD.1 Sistemas informáticos	En ella están implicadas competencias STEM, CD, CPSAA y CE.
Configuración de un router. Con el uso de un emulador se plantea la necesidad de configurar un router como el que los alumnos puedan tener en casa. Se aplicarán mejoras de seguridad, filtrado de aplicaciones, cambios en el acceso, control de conexiones, etc. Se busca que el alumno conozca herramientas que dispone a su alcance pero tal vez no se ha planteado qué ofrecen y cómo usarlas.	UD. 2 Redes	En ella están implicadas competencias STEM, CD, CPSAA y CE.
Creación de una publicación del aula. Se plantea la creación de una publicación (revista) con temas que puedan ser de interés para los alumnos del aula. Se propone varios como: Series o películas curiosas, libros recomendados, rutas por la zona, salidas profesionales ofertadas en el centro, noticias, etc. La revista se realizará para ser publicada	UD.3 Búsqueda, selección y organización de la información UD.4 Comunicación, publicación y colaboración en red	En ella están implicadas todas las competencias clave: CCL, CP, STEM, CD, CC, CE, CCEC.

¹ Indicar la unidad didáctica o unidades didácticas en las que se van a desarrollar las SA planificadas.

vía web, requiriendo que se creen contenidos para ella. Algunos de los artículos se podrían escribir en otro idioma. Habrá perfiles diferentes (publicadores, maquettadores, editores-revisores, grafistas, traductores, etc.)	UD.5 Creación y difusión de contenidos digitales	
---	--	--

5) MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Dadas las diferencias de aprendizaje que pueden darse entre los alumnos, se proponen las siguientes medidas:

- Elaboración de ejercicios complementarios, y con distintos niveles de dificultad y profundización, para aquellos alumnos que lo precisen.
- Estimulación del trabajo en grupo, favoreciendo la integración de todos los alumnos en el grupo aula así como desarrollar las habilidades necesarias para la cooperación en el trabajo.
- Cuando por limitaciones en el aula se haya de compartir ordenador, se organizarán los alumnos en grupos con niveles de aprendizaje heterogéneos trabajen en el mismo puesto.
- En el caso de que existan serias dificultades en el aprendizaje, se adaptarán los instrumentos de evaluación empleados, primando aquellos que fomenten las habilidades prácticas del alumno en el entorno de trabajo, en detrimento de las pruebas escritas tradicionales, de contenido más teórico.
- Se podrá alterar la temporalización de los contenidos caso de ser necesario si el alumnado tiene serias dificultades en seguir algún tema en concreto y el profesor detecta que puede ser positivo introducir otros contenidos antes de los que causen el problema.

No obstante, cuando las dificultades de aprendizaje de determinados alumnos sean tales que los recursos de carácter general comentados sean incapaces de resolverlas, será preciso realizar Adaptaciones Curriculares, que si tienen que modificar el currículo básico, deberán preverse conjuntamente con el Departamento de Orientación.

De la misma manera, en el caso de sobredotación se deberán plantear actividades complementarias y aportar documentación más especializada a fin de conseguir el mayor rendimiento del alumno.

6) MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

En este apartado se detallan aquellos recursos que contribuyen a desarrollar lo que se ha planificado en el área de TIC. Lo haremos según su procedencia.

Recursos didácticos que el alumno/a aporta

Los alumnos deberán traer a clase los siguientes materiales:

- Soporte de almacenamiento que permita al alumno, en su equipo y por sus propios medios, donde guardarán sus materiales y prácticas realizadas (pendrive o cualquier tipo de memoria USB).
- Apuntes, ejercicios, enunciados de prácticas y en general, cualquier documentación que el profesor entregue a los alumnos para el seguimiento de las clases.
- Papel y bolígrafo.

Recursos presentes en el aula

Los materiales a utilizar serán los habituales en la docencia de las TICs, recursos de los que actualmente el IES Albares y particularmente el departamento de la familia profesional de Informática dispone en cantidad suficiente. En particular se requieren:

Un aula provista de:

- Buena ventilación, acústica y ventilación.
- Al menos un ordenador por alumno con las características adecuadas para ejecutar las aplicaciones requeridas sobre un sistema operativo Windows / Linux con suficiente agilidad.
- Un servidor/ordenador de profesor con capacidad para ejecutar las aplicaciones requeridas sobre un sistema operativo Windows / Linux con suficiente agilidad.
- Una impresora en red.
- Instalación de Intranet al menos 100 Mb/s.
- Salida a Internet de al menos 6 Mb/s.
- Cañón de vídeo.

Software:

- Sistemas operativos: Windows y Linux, en versiones de sobremesa.
- Ofimática: procesador de texto, hoja de cálculo, bases de datos, software para presentaciones.
- Navegador Web.
- Antivirus.
- Utilidades como compresores, clientes FTP, editores multifunción, etc. disponibles en abundancia entre aplicaciones de software libre.
- Sistema de aula electrónica, tipo NetOp School, Veyon o similar.
- Motor de virtualización, tipo VirtualBox, para instalación virtual de sistemas operativos.

Recursos aportados por el centro

Libro para posibles consultas por parte del alumnado:

- Digitalización 4. ESO. Edudynamic. Editorial: ANAYA. Autores: Alberto Bautista Martínez; M^a José Peiró Carrión. ISBN: 978-84-143-3236-8.

Recursos aportados por el profesor responsable

Por parte del profesor se le facilitará a los alumnos, dependiendo de la unidad formativa, materiales desarrollados consistentes en:

- Apuntes teórico-prácticos sobre la unidad formativa, que serán subidos a la plataforma Aula Virtual de murciaeduca, para que el alumno pueda consultarlos en cualquier momento.
- Listado de ejercicios
- Fotocopias de artículos relevantes.
- Direcciones de Internet donde se trate en profundidad algún aspecto tratado en la unidad con el fin de que los alumnos puedan completarla.

Además, en este caso, el profesor ha creado un curso online en la plataforma Aula Virtual en murciaeduca, en la que se pondrá a disposición del alumnado todo el material necesario con contenidos teórico-prácticos para cada una de las unidades formativas que conforman la materia.

- Otros recursos no incluidos en las categorías anteriores

Cada alumno será dado de alta (matriculado) en el Aula Cirtual de murciaeduca, en el curso correspondiente a “Digitalización 4ESO” creado por el profesor responsable a tal efecto.

En el se irán incluyendo los contenidos teórico- prácticos de cada una de las Unidades Formativas, y actividades referentes a cada una de ellas, que los alumnos deberán realizar y subir a la correspondiente tarea para su posterior corrección.

7) RELACIÓN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PARA EL CURSO ESCOLAR

Aparte de las que puedan surgir y se consideren adecuadas, de momento se pretende asistir a:

- Olimpiada de Informática de la Región de Murcia organizada por la Universidad de Murcia.
- Olimpiada de Informática de la Región de Murcia organizada por el CIFP Carlos III de Cartagena.

8) CONCRECIÓN DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES

Tal y como se recoge, de forma explícita, y de acuerdo a lo establecido en el proyecto educativo, el tratamiento de los elementos transversales, especialmente los que se recogen de forma prescriptiva en los artículos 24.5 y 25.6 de la LOE:

Sin perjuicio de su tratamiento específico, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores y la creatividad se trabajarán en todas las materias. En todo caso se fomentarán de manera transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la igualdad de género y el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

Elemento transversal LOMLOE	Abreviatura
Comprensión lectora	CL
Expresión oral y escrita	EOE
Comunicación audiovisual	CA
Competencia digital	CD
Emprendimiento social y empresarial	ESE
Fomento del espíritu crítico y científico	FECC
Educación emocional y en valores	EEV
Igualdad de género	IG
Creatividad	CR
Educación para la salud	ES
Formación estética	FE
Educación para la sostenibilidad	ESOST
Respeto mutuo y cooperación entre iguales	RMCI

9) ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

Se ha desarrollado la siguiente tabla para exponer los procedimientos e instrumentos de evaluación establecidos para los criterios de calificación del aprendizaje, indicados sobre cada unidad.

1ª Evaluación												
Unidades Didácticas	Bloques	Competencias Clave	Competencias Específicas Evaluables	Criterios Evaluación	Descripciones	Instrumentos de Calificación			Nota Total	% de cada competencia específica.	% en la evaluación	% del curso
						Prácticas/ Exámenes.	Observación directa.	Trabajos clase.				
						Peso en %	Peso en %	Peso en %				
UD.1 Sistemas informáticos 11h.	A	CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CCEC	1	1.2	CCL3 STEM3 CD3	80%	10%	10%	0-10	33%	33,3%	10%
UD.2 Redes. 15H	A	CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CCEC	1	1.1	CPSAA1.1	80%	10%	10%	0-10	33%	16,6%	5%
				1.3	CE3 CCEC4.2					33%	16,6%	5%
UD.3 Búsqueda, selección y organización de la información. 13h.	B	CP, STEM CD, CPSAA CC, CE	2	2.2	CP2, STEM1, CD3, CC1 CPSAA5, CE1	80%	10%	10%	0-10	20%	33,3%	10%
TOTAL										100%	30%	
2ª Evaluación												
UD.4 Comunicación, publicación y colaboración en red. 12h	B	CP, STEM CD, CPSAA CC, CE	2	2.1	CP2, STEM1, CD3, CC1, CPSAA5, CE1	80%	10%	10%	0-10	20%	25%	10%
				2.4						20%	25%	10%
UD.5 Creación y difusión de contenidos	B		2	2.3		80%	10%	10%	0-10	40%	25%	10%

digitales. 12h												
UD.6 Desarrollo de Apps para dispositivos móviles. 14h	B		2	2.3		80%	10%	10%	0-10	40%	25%	10%
TOTAL											100%	40%
3ª Evaluación												
UD.7 Seguridad y bienestar digital. 15h	D	CCL, STEM, CD, CPSAA, CE	3	3.1	CCL1, STEM2, CD5, CPSAA4, CE1	80%	10%	10%	0-10	33,3%	20%	6%
				3.2						33,3%	20%	6%
				3.3						33.3%	20%	6%
UD.8 Ciudadanía digital crítica. 15h	D	CCL, STEM CD, CPSAA CE	4	4.1	CCL3, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3	80%	10%	10%	0-10	25%	10%	3%
				4.2						25%	10%	3%
				4.3						25%	10%	3%
				4.4						25%	10%	3%
Total											100%	30%
Nota final acumulada									0-10	100%	100%	

9.1. MECANISMO DE RECUPERACIÓN

Al finalizar cada evaluación y al final del curso, el profesor comunicará a los alumnos aquellas competencias que por su carácter progresivo seguirán siendo estimados en la siguiente evaluación y aquellos que de forma ordinaria no se contemplarán en la siguiente.

En el supuesto de que un alumno o alumna no logre un resultado satisfactorio en una competencia en una evaluación podrá recuperar el mismo en una prueba en

donde de forma global se aglutinen las competencias no superadas. También existirán momentos de aclaraciones de los conceptos más importantes para procurar la recuperación de los alumnos que estén en esas circunstancias.

9.2. EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

En la situación dada de que a un alumno o alumna no se le pueda aplicar la evaluación continua, tendrá que superar una prueba en donde de forma global se aglutinen las competencias no superadas hasta la fecha. También existirán momentos de aclaraciones de los conceptos más importantes para procurar la recuperación de los alumnos que estén en esas circunstancias.

10) ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y LA PRÁCTICA DOCENTE

Se evaluará lo siguiente:

La programación docente

Se llevará a cabo mediante reuniones de departamento, y se evaluarán y valorarán los siguientes elementos:

- a) Adecuación de los objetivos, competencias, organización y distribución de contenidos y criterios de evaluación, a las características y necesidades de los alumnos.
- b) Los aprendizajes logrados por el alumnado.
- c) La propuesta de carga horaria de las actividades.
- d) Las medidas de individualización de la enseñanza con especial atención a las medidas de apoyo y refuerzo utilizadas.
- e) La programación y su desarrollo y, en particular, las estrategias de enseñanza, los procedimientos de evaluación del alumnado, la organización del aula y el aprovechamiento de los recursos del centro.
- f) La idoneidad de la metodología y de los materiales curriculares (recursos actualizados y materiales adecuados).
- g) La coordinación con el resto de profesores de cada grupo.
- h) El uso adecuado de las TIC's.

Las unidades didácticas

Se evaluará el diseño y el funcionamiento de cada unidad didáctica al término de las mismas, para registrar defectos o incidencias y corregirlos para el curso siguiente.

Con objeto de facilitar la elaboración del informe que recoja los elementos reseñados, se utilizarán los siguientes instrumentos:

- Encuestas y cuestionarios a alumnos.
- Intercambios orales y debates con los alumnos.
- Análisis de los resultados del proceso de aprendizaje.

11) MEDIDAS PREVISTAS PARA ESTIMULAR EL INTERÉS Y EL HÁBITO DE LA LECTURA Y DE LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA (EI y EP) / MEDIDAS PREVISTAS PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA Y DE LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA (ESO y BACH)

A los alumnos se les proporciona material variado (libros, apuntes, páginas Web, ...) para que aprendan a cotejar información de diversas fuentes y así extraer una respuesta adecuada frente a un supuesto práctico planteado.

Concretamos la incorporación de las siguientes medidas:

- Consultar en Internet información complementaria relacionada con la materia dada (Google, Blogs ...) siguiendo las indicaciones del profesor.
- Utilizar para la realización de ejercicios de otras materias procesadores de textos y programas similares (Lengua española y literatura, Historia, Filosofía ...).
- Utilización y manejo de revistas informáticas, aprovechando éstas, para la motivación del alumno.
- Motivar al alumno con la lectura de los diarios nacionales a través de sus páginas web (www.laverdad.es, www.elpais.es, ...)

Utilización del “aula virtual” durante todo el curso para que el alumnado pueda consultar información sobre la materia y realizar las tareas a través de Internet.

Realización de trabajos prácticos recogiendo información de diversas fuentes (Internet, libros de texto...)

Cieza, Septiembre de 2023

El profesor de la materia: José Alberto Nicolás Sánchez