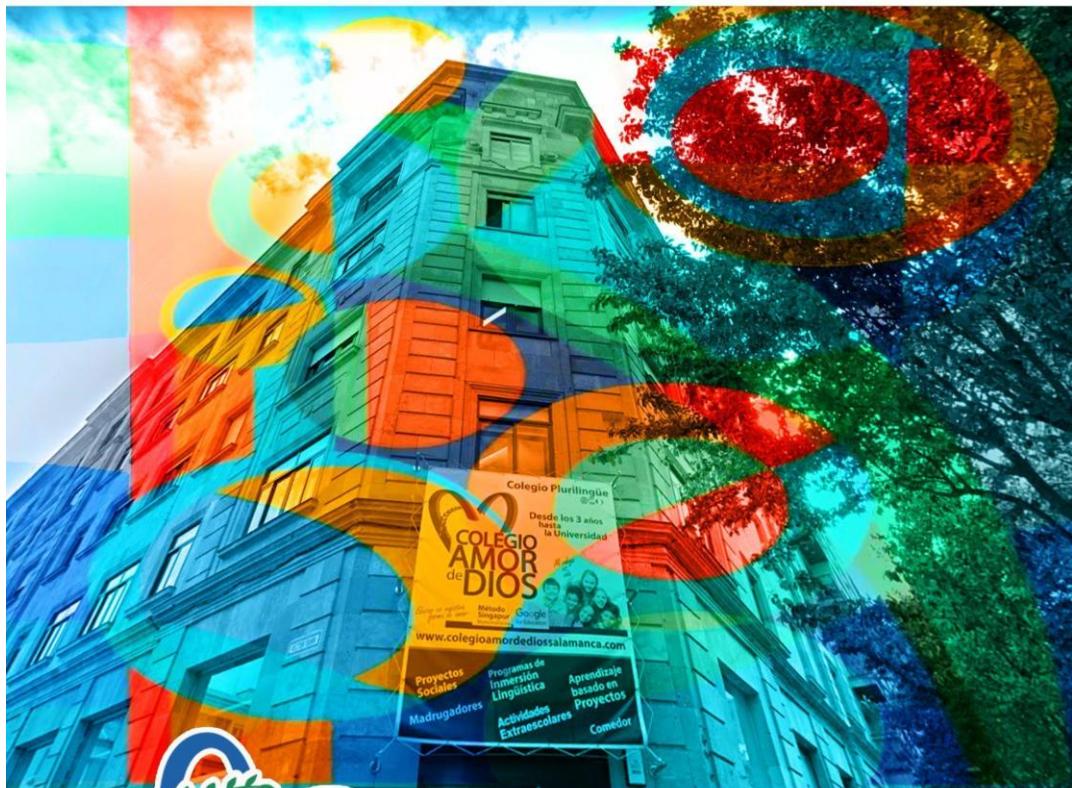


PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA



DIGITALIZACIÓN 4º E.S.O.

COLEGIO AMOR DE DIOS – SALAMANCA
CURSO 2025 – 2026



ÍNDICE

- 1.- Introducción: conceptualización y características de la materia.**
- 2.- Diseño de la evaluación inicial.**
- 3.- Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.**
- 4.- Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.**
- 5.- Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.**
- 6.- Metodología didáctica.**
- 7.- Concreción de los proyectos significativos (artículo 19.4 del Decreto).**
- 8.- Materiales y recursos de desarrollo curricular.**
- 9.- Concreción de los planes, programas y proyectos de centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.**
- 10.- Actividades complementarias y extraescolares organizadas desde la materia.**
- 11.- Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.**
- 12.- Atención a las diferencias individuales del alumnado.**
- 13.- Secuencia ordenada de las unidades temporales de programación que se van a emplear durante el curso escolar.**
- 14.- Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y de la práctica docente.**
- 15.- Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.**

ANEXO 1 (MODELOS DE RÚBRICAS)

ANEXO 2 (TEST DE EVALUACIÓN DOCENTE)

1.- Introducción: conceptualización y características de la materia

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, aprobado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional (MEYFP), y publicado en BOE 76, de 30 de marzo, está enmarcado en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), publicada en BOE 340, de 30 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

De conformidad con el mencionado Real Decreto 217/2022, se modifica la anterior distribución de competencias entre el Estado y las comunidades autónomas en lo relativo a los contenidos básicos de las enseñanzas mínimas. De este modo, corresponde al Gobierno, previa consulta a las comunidades autónomas en el seno de la Conferencia Sectorial de Educación, fijar, en relación con los objetivos, competencias, contenidos y criterios de evaluación, los aspectos básicos del currículo, que constituyen las enseñanzas mínimas. Las administraciones educativas, a su vez, son las responsables de establecer el currículo correspondiente para su ámbito territorial, del que formarán parte los aspectos básicos antes mencionados.

El DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, publicado en BOCYL de 30 de septiembre, así lo hace para todas las materias, y en concreto para la materia que nos ocupa: Digitalización, de 4º de Educación Secundaria Obligatoria de esta materia.

El avance vertiginoso de la tecnología en los últimos años, especialmente de las tecnologías de la información y la comunicación, hace que sea necesario ofrecer una respuesta formativa a la ciudadanía actual en este campo, especialmente teniendo en cuenta que la mayor parte de las funciones que tendrá que desempeñar el alumnado en el futuro va a requerir una formación importante en el campo digital.

La materia Digitalización pretende dar respuesta a esta necesidad, formando al alumnado no solo en la adquisición de los conocimientos sino en la utilización de los medios tecnológicos de una manera ética, responsable, segura y crítica.

Por tanto, esta materia aborda temas que se persiguen dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 2030, como son el consumo responsable, el acceso a una formación en condiciones de igualdad o el espíritu crítico ante la cantidad ingente de información a la que se puede acceder en el mundo digital.

1.1.- Contribución al logro de los Objetivos de ESO

Los objetivos de la educación secundaria obligatoria (ESO) en la Comunidad de Castilla y León son los establecidos en el artículo 23 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo y en el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y además los siguientes:

m) Conocer, analizar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.

- n) Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo, y apreciando su valor y diversidad.
- o) Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación y mejora de su sociedad, de manera que fomente la iniciativa en investigaciones, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno.

Los artículos mencionados (artículo 23 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo y en el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo) establecen los siguientes objetivos, y por lo tanto, además de los anteriores propios de Castilla y León, según la LOMLOE, la educación secundaria obligatoria (ESO) contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

I) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

La materia Digitalización permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

- A través del énfasis en el correcto comportamiento en las interacciones digitales y el respeto por la libertad de expresión, se ayudará a la práctica de la tolerancia, a valorar las diferencias y a rechazar prejuicios y comportamientos violentos o sexistas.
- El contenido de la materia afianzará y permitirá el desarrollo de las competencias tecnológicas que el alumnado ha ido adquiriendo progresivamente durante todo su paso por la Educación Básica.
- El requisito de responder a retos tecnológicos de forma autónoma para desarrollar aplicaciones que puedan tener una utilidad social contribuirá al fortalecimiento del espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo.
- El carácter mediático de determinados contenidos de la materia, que proporcionará herramientas favorecedoras del desarrollo en el alumnado del espíritu crítico imprescindible para hacer un buen uso de la información de las redes.
- La creación de contenidos para el mundo digital, que ante la necesidad de llegar a un público amplio, incentivará la correcta expresión tanto en lengua castellana como en cualquier lengua extranjera en la que se desarrolle dichos contenidos.
- La adquisición de hábitos saludables en su interacción en el mundo digital, así como el cuidado de su propia seguridad y la de sus datos, fomentado así el bienestar digital del alumnado.
- El trabajo en imágenes digitales ayudará a apreciar la creación de manifestaciones artísticas en este campo y dotará al alumnado de herramientas, para convertirse ellos mismos en creadores de contenido.

1.2.- Contribución al desarrollo de las competencias clave en ESO

La materia Digitalización contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística - CCL:

La potenciación y fomento de estrategias de búsqueda y selección de información de forma crítica y responsable contribuye a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística.

Competencia plurilingüe - CP:

La toma de contacto con iniciativas globales de todo tipo, así como la utilización y conocimiento de algún lenguaje de programación guardan relación con la competencia plurilingüe, fomentando así su desarrollo.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería - STEM:

La competencia matemática y la competencia en ciencia, tecnología e ingeniería se ve fomentada desde diferentes ángulos como, por ejemplo, desde los conocimientos necesarios

que han permitido los avances tecnológicos presentes en la sociedad actual, o desde el trabajo intenso en el aula con software con diferentes propósitos: de edición de imágenes, hojas de cálculo, aplicación de algoritmos para la consecución de un determinado objetivo, entre otros.

Competencia digital -CD:

La competencia digital, como cabría esperar de una materia llamada Digitalización, se trabaja en todas sus dimensiones mediante, por ejemplo, la realización de búsquedas en internet con espíritu crítico, la gestión del espacio personal de aprendizaje, la creación de contenidos digitales de diversa índole, el uso de plataformas digitales para comunicarse y colaborar, la valoración de los riesgos digitales y la adopción de medidas para evitarlos o minimizarlos, o el desarrollo de aplicaciones informáticas.

Competencia personal, social y aprender a aprender - CPSAA:

La necesidad de resolver los problemas que guarden relación con su entorno personal de aprendizaje, el enfoque colaborativo de muchas de las herramientas digitales que se usan hoy en día o la preocupación por el propio bienestar digital son solo algunos ejemplos en los que esta materia favorece la adquisición de la competencia personal, social y de aprender a aprender.

Competencia ciudadana - CC:

El ejercicio de una ciudadanía digital crítica, y el uso ético y responsable de la tecnología, son dos aspectos con los que la materia Digitalización contribuye a alcanzar un grado adecuado de consecución de la competencia ciudadana por parte del alumnado.

Competencia emprendedora - CE:

La creación y gestión de contenido original que pueda responder a alguna necesidad personal y/o social, así como el proceso de ideación que lleva a ese contenido, contribuyen a la adquisición de la competencia emprendedora.

Competencia en conciencia y expresión culturales - CCEC:

La creación y edición digital de imágenes en un formato de mapa de bits ayuda al desarrollo de la competencia en conciencia y expresión culturales.

2.- Diseño de la evaluación inicial

La evaluación inicial se realiza por el equipo docente del alumnado durante el primer mes del curso escolar para conocer y valorar la situación inicial del alumnado en cuanto al grado de desarrollo de las competencias clave y al dominio del contenido de la materia. Tendrá en cuenta la información de los cursos precedentes y otros datos obtenidos por profesorado sobre el punto de partida desde el que el alumnado inicia los nuevos aprendizajes

Los instrumentos de evaluación que se emplearán serán:

- . Guía de observación.
- . Prueba escrita.

El agente evaluador será el profesor. Esta evaluación no comportará calificaciones y tendrá carácter meramente orientador. Durante ese periodo se realizará un registro anecdótico para obtener hechos significativos de un alumno, de algunos alumnos o del grupo.

Toda la información recogida se expondrá en la sesión de evaluación inicial con la finalidad de detectar carencias o dificultades observadas y tomar las medidas que se consideren oportunas.

Se realizará durante las primeras semanas de clase, en el mes de septiembre.

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

Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el perfil de salida del alumnado, y por otra, los contenidos de las materias y los criterios de evaluación. Toman como referencia el conjunto de la etapa y se fijan para cada materia. De este modo, se identifican las metas hacia las que han de orientarse los procesos de enseñanza y aprendizaje que se implementen desde cada asignatura.

Los descriptores operativos concretan y contextualizan la adquisición de cada una de las competencias clave al finalizar la enseñanza básica.

El mapa de relaciones competenciales representa la vinculación de los descriptores operativos del Perfil de salida con las competencias específicas, permitiendo así determinar la contribución de la materia al desarrollo competencial del alumnado.

Competencias específicas de la materia Digitalización:

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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, CD1, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC4.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CP2, CD3, CD4, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1, CE3.

Mapa de relaciones competenciales:

Digitalización

	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
	CCL1 CCL2 CCL3 CCL4 CCL5	CP1 CP2 CP3	STEM1 STEM2 STEM3 STEM4 STEM5	CD1 CD2 CD3 CD4 CD5	CPSAA1 CPSAA2 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5	CC1 CC2 CC3 CC4	CE1 CE2 CE3	CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4
Competencia Específica 1			✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓	✓	✓ ✓	✓
Competencia Específica 2	✓			✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓	✓ ✓	✓	✓
Competencia Específica 3	✓			✓ ✓	✓	✓ ✓		
Competencia Específica 4		✓		✓ ✓	✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓	

4.- criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.

Los criterios de evaluación son los referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de la materia en un momento determinado de su proceso de aprendizaje. Los criterios de evaluación plasman la referencia de la materia para valorar el aprendizaje del alumnado y el grado de adquisición de cada competencia específica.

Esos criterios de evaluación se desglosan en indicadores de logro, los cuales permitirán concretar tales criterios en conductas observables y medibles, posibilitando así valorar los niveles de desempeño a los que se refieren dichos criterios.

Los contenidos plasman los aprendizajes que son necesarios trabajar con el alumnado en la materia para que adquieran las competencias específicas; estos contenidos integran conocimientos -constituyen la dimensión cognitiva de las competencias-, destrezas -constituyen la dimensión instrumental- y actitudes -constituyen la dimensión actitudinal-. Los contenidos se desglosan en unidades concretas de trabajo.

Los contenidos de Digitalización se estructuran en cuatro bloques:

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

- El primer bloque, *Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación*, se centra en el conocimiento del hardware y software de los distintos dispositivos digitales que puede usar el alumnado, en su gestión y mantenimiento, y en la resolución de problemas sencillos que pudieran surgir.
- El segundo bloque, *Digitalización del entorno personal de aprendizaje*, conecta con buena parte de lo aprendido en competencia digital hasta el momento, incidiendo en la creación y generación de contenidos digitales tales como textos, gráficas o imágenes de mapa de bits, entre otros.
- El tercer bloque, *Seguridad y bienestar digital*, persigue el desarrollo de actitudes preventivas y correctivas en el alumnado en los tres pilares de la seguridad, el de los equipos, el de los datos y el de las personas, conociendo los riesgos existentes en el mundo digital y adquiriendo estrategias para protegerse de ellos.
- El cuarto bloque, *Ciudadanía digital crítica*, tiene como objetivo generar en el alumnado una visión crítica de la tecnología digital, un conocimiento del activismo digital y un posicionamiento razonado ante las situaciones que se pueden observar en el mundo digital.

Como la vinculación de los contenidos (y sus unidades concretas de trabajo) a los criterios de evaluación se realiza a través de sus indicadores de logro, creamos a través de la siguiente tabla la vinculación descrita.

Digitalización. 4º ESO

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Contenidos y unidades concretas de trabajo
		<p>A.- Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.</p> <p>B.- Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <p>C.- Seguridad y bienestar digital.</p> <p>D.- Ciudadanía digital crítica.</p>
I.1 Conectar dispositivos de red y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. (STEM2, CD4)	<p>I.1.1.- Conecta correctamente dispositivos aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación.</p> <p>I.1.2.- Gestiona redes locales correctamente.</p>	<p>A1- Arquitectura de ordenadores y otros dispositivos digitales: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.</p>
I.2 Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (CD4)	<p>I.2.1.- instala sistemas operativos configurando sus características según las indicaciones.</p> <p>I.2.2.- Realiza un mantenimiento correcto del sistema operativo.</p>	<p>A2- Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.</p>
I.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. (STEM1, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE1, CE3)	<p>I.3.1.- identifica correctamente los componentes de un dispositivo.</p> <p>I.3.2.- Resuelve problemas técnicos sencillos evaluando soluciones.</p>	<p>A3- Sistemas de comunicación e Internet. Dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.</p>

<p>1.4 Configurar y conectar dispositivos IoT y Wearables, midiendo, mandando y recibiendo información a través de Internet. (CD1, CD5, CCEC4)</p>	<p>1.4.1.- Configura correctamente dispositivos IoT y Wearables midiendo, mandando y recibiendo información a través de internet.</p> <p>1.4.2.- Conecta correctamente dispositivos.</p>	<p>A4- Dispositivos conectados (IoT+Wearables). Configuración y conexión de dispositivos.</p>
<p>2.1 Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. (CD2, CPSAA1, CPSAA5)</p>	<p>2.1.1.- Configura el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.</p>	<p>B1- Búsqueda, selección y archivo de información.</p>
<p>2.2 Buscar, 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. (CCL3, CD1, CPSAA4)</p>	<p>2.2.1.- Busca información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje.</p> <p>2.2.2.- Selecciona información con sentido crítico siguiendo normas básicas de seguridad en la red.</p> <p>2.2.3.- Archiva información correctamente.</p>	<p>B1- Búsqueda, selección y archivo de información.</p>
<p>2.3 Crear y editar a un nivel avanzado documentos de texto y hojas de cálculo, seleccionando las herramientas más apropiadas para crear contenidos y respetando derechos de autor y licencias. (STEM4, CD2, CCEC4)</p>	<p>2.3.1.- Crea documentos de texto y hojas de cálculo seleccionando las herramientas más apropiadas para crear contenidos.</p> <p>2.3.2.- Edita a nivel avanzado documentos de texto y hojas de cálculo, respetando derechos de autor y licencias.</p>	<p>B2- Edición y creación de contenidos: edición avanzada de textos y de hojas de cálculo.</p>

<p>2.4 Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales para dispositivos móviles y web (aplicaciones sencillas y de productividad, realidad virtual, aumentada y mixta) de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias de uso. (CD2, CD3, CD5, CE3, CCEC4)</p>	<p>2.4.1.- Crea contenidos digitales para móviles y web de forma individual o colaborativa, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento.</p> <p>2.4.2.- Programa contenidos digitales de manera creativa respetando derechos de autor y licencias de uso.</p> <p>2.4.3.- Integra y reelabora contenido digital para móviles y web.</p>	<p>B3- Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.</p>
<p>2.5 Crear y gestionar blogs, seleccionando las herramientas adecuadas para generar contenido de modo creativo, gestionando sus configuraciones, su privacidad y posibilidad de uso compartido, y respetando los derechos de autor y licencias. (CCL3, CD1, CD2, CD3, CCEC4)</p>	<p>2.5.1.- Crea blogs seleccionando las herramientas adecuadas para general contenido de modo creativo, respetando los derechos de autor y licencias..</p> <p>2.5.2.- Gestiona blogs configurando correctamente sus opciones, su privacidad y su posibilidad de uso compartido.</p>	<p>B4- Creación y publicación en la web. Edición de blogs, configuración de privacidad y uso compartido.</p>
<p>2.6 Editar y crear digitalmente imágenes en forma de mapas de bits, en diversos formatos, a través del uso creativo de herramientas adecuadas, respetando derechos de autor y licencias. (CCEC4)</p>	<p>2.6.1.- Edita digitalmente imágenes.</p> <p>2.6.2.- Crea imágenes en diversos formatos a través del uso creativo de herramientas adecuadas, respetando derechos de autor y licencias..</p>	<p>B5- Edición y creación de contenidos: edición digital de imagen. Formatos de imagen. Formatos de audio.</p>
<p>2.7 Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, y publicando y difundiendo información y datos, ejerciendo la responsabilidad en redes, y adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa. (CCL3, CD3, CPSAAI, CE3)</p>	<p>2.7.1.- Interactúa en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, publicando y difundiendo información y datos, ejerciendo la responsabilidad en redes y adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.</p>	<p>B6- Comunicación y colaboración en red.</p> <p>B7- Publicación y difusión responsable en redes.</p>

<p>3.1 Proteger los datos personales, la reputación y las huellas digitales generadas en Internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. (STEM5, CD1, CD4, CPSAA2)</p>	<p>3.1.1.- Protege los datos personales, la reputación y las huellas digitales generadas en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.</p>	<p>C1- Seguridad de dispositivos. Medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.</p>
<p>3.2 Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. (CD4)</p>	<p>3.2.1.- Configura contraseñas, sistemas operativos y antivirus. 3.2.2.- Actualiza contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales.</p>	<p>C2- Seguridad y protección de datos. Identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.</p>
<p>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. (CCL3, STEM5, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3)</p>	<p>3.3.1.- Identifica situaciones que representan una amenaza en la red. 3.3.2.- Sabe reaccionar ante situaciones amenazantes, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras.</p>	<p>C3- Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y 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.).</p>
<p>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. (CD3, CCI, CE1)</p>	<p>4.1.1.- Hace un uso ético de los datos y 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..</p>	<p>D1- Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. D2- Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.</p>

<p>4.2 Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas (registros y certificados) y el comercio electrónico (formas de pago digital y criptomonedas), siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. (CPSAA3, CC2, CC3, CC4)</p>	<p>4.2.1.- Reconoce 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.</p>	<p>D3- Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.</p> <p>D4- Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.</p>
<p>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. (CD4, CPSAA1, CPSAA5, CCI, CC3)</p>	<p>4.3.1.- Valora la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión de suponen los medios digitales conectados.</p> <p>4.3.2.- Analiza de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten, teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.</p>	<p>D5- Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.</p>
<p>4.4 Poner en valor el uso y aprovechamiento de las tecnologías digitales para diversos usos colectivos, conociendo la actividad de plataformas de iniciativas ciudadanas, economía colaborativa, cibervoluntariado y comunidades de desarrollo de software y hardware libres. (CP2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CCI, CC2, CC3, CC4, CE1, CE3)</p>	<p>4.4.1.- Pone en valor el uso y aprovechamiento de las tecnologías digitales para diversos usos colectivos.</p> <p>4.4.2.- Conoce la actividad de plataformas de iniciativas ciudadanas, economía colaborativa, cibervoluntariado y comunidades de desarrollo de software y hardware libres.</p>	<p>D6- Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, economía colaborativa y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.</p>

4.5 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. (CD4, CC2, CC3, CE1)	4.5.1.- Analiza 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.	D6- Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, economía colaborativa y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.
---	---	---

Contenidos de Digitalización 4º ESO (Decreto 39/2022)

A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.

A1- Arquitectura de ordenadores y otros dispositivos digitales: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.

A2- Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.

A3- Sistemas de comunicación e Internet. Dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.

A4- Dispositivos conectados (IoT+Wearables). Configuración y conexión de dispositivos.

B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

B1- Búsqueda, selección y archivo de información.

B2- Edición y creación de contenidos: edición avanzada de textos y de hojas de cálculo.

B3- Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.

B4- Creación y publicación en la web. Edición de blogs, configuración de privacidad y uso compartido.

B5- Edición y creación de contenidos: edición digital de imagen. Formatos de imagen. Formatos de audio.

B6- Comunicación y colaboración en red.

B7- Publicación y difusión responsable en redes.

C. Seguridad y bienestar digital.

C1- Seguridad de dispositivos. Medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.

C2- Seguridad y protección de datos. Identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.

C3- Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y 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.).

D. Ciudadanía digital crítica.

D1- Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.

D2- Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.

D3- Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.

D4- Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.

D5- Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.

D6- Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, economía colaborativa y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.

5.- Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.

Tal y como se determina en los apartados 1 y 2 del artículo 10 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, en todas las materias se trabajan y se fomentan los contenidos transversales que figuran en la columna de la izquierda. A continuación se especifican en qué situaciones de aprendizaje se incluyen.

Contenidos transversales	Situaciones de aprendizaje							
	SA 0	SA 1	SA 2	SA 3	SA 4	SA 5	SA 6	SA 7
<i>La comprensión lectora.</i>		X	X	X	X	X	X	X
<i>La expresión oral y escrita.</i>	X	X	X	X	X	X	X	X
<i>La comunicación audiovisual.</i>						X	X	
<i>La competencia digital</i>	X	X	X	X	X	X	X	X
<i>El emprendimiento social y empresarial</i>	X			X	X	X	X	X
<i>El fomento del espíritu crítico y científico</i>	X	X			X	X	X	X
<i>La educación emocional y en valores</i>						X	X	X
<i>La igualdad de género</i>	X						X	X
<i>La creatividad</i>	X	X	X	X	X	X	X	X
<i>La educación para la salud, incluida la afectivo-sexual</i>	X						X	
<i>La formación estética</i>	X	X	X	X	X	X	X	X

<i>La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable</i>		X	X	X			X	X
<i>El respeto mutuo y la cooperación entre iguales</i>	X			X	X	X	X	X
<i>Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, su uso ético y responsable</i>	X	X	X	X	X	X	X	X
<i>Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto a la diversidad como fuente de riqueza</i>	X	X	X	X	X	X	X	X

6.- Metodología didáctica.

La metodología didáctica se entiende como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesor, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los contenidos de las materias y los criterios de evaluación. Toman como referencia el conjunto de la etapa y se fijan para cada materia. De este modo, se identifican las metas hacia las que han de orientarse los procesos de enseñanza y aprendizaje que se implementen desde cada asignatura.

Se respetarán los principios básicos del aprendizaje, así como la naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales de nuestro entorno, la disponibilidad de recursos del centro y, en especial, las características del alumnado.

Se tendrá en cuenta lo establecido en los artículos 12 y 13, junto a los anexos II.A y III, del Decreto 39/2022 de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

En el artículo 12 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, se establecen los principios pedagógicos de la etapa:

- a) La atención individualizada.
- b) La atención y el respeto a las diferencias individuales.
- c) La respuesta ante las dificultades de aprendizaje identificadas previamente o a las que vayan surgiendo a lo largo de la etapa.
- d) La potenciación de la autoestima del alumnado.
- e) La actuación preventiva y compensatoria que evite desigualdades derivadas de factores de cualquier índole, en especial de los personales, sociales, económicos o culturales.
- f) La promoción, en colaboración con las familias, del desarrollo integral del alumnado, atendiendo a su bienestar psicofísico, emocional y social, desde la perspectiva del respeto a sus derechos y al desarrollo de todas sus potencialidades.
- g) El trabajo en equipo, favoreciendo la coordinación de los diferentes profesionales que desarrollan su labor en el centro.
- h) La continuidad del proceso educativo del alumnado, al objeto de que la transición de la etapa de educación primaria y la de educación secundaria obligatoria sea positiva.

El desarrollo del aprendizaje está influenciado por el progreso que supone la era de las nuevas tecnologías. Es por todo esto que Digitalización requiere de una metodología abierta, flexible y activa.

Para que el alumno sea capaz de construir aprendizajes significativos debe establecer relaciones entre los conocimientos y experiencias que ya posee y la nueva información que se le propone. Convendrá, por tanto, una metodología que, partiendo de lo que el alumnado conoce y piensa con respecto a cualquier aspecto de la realidad, sea capaz de conectar con sus intereses y necesidades, con su peculiar manera de ver el mundo, y les proponga, de forma atractiva, una finalidad y funcionalidad clara para aplicar los nuevos aprendizajes que desarrollan. Aprender es, en buena medida, modificar los esquemas de pensamiento y actuación de que disponemos, para comprender mejor la realidad e intervenir sobre ella de una manera flexible y creativa.

El enfoque en la enseñanza de Digitalización toma como punto de referencia tres ejes básicos de los que se ha servido la humanidad para resolver los problemas mediante la tecnología. El primero, la adquisición de los conocimientos técnicos y científicos necesarios. El segundo, la aplicación de estos conocimientos a través del método de análisis. Por último, el tercero, la emulación de los procesos de resolución de problemas siguiendo el método de Proyectos-Construcción. Es decir, el proceso que va desde la identificación y análisis de un problema hasta la elaboración de una respuesta capaz de resolverla.

La acción didáctica se va a adecuar al contexto y al conocimiento escolar, sin pretender una apropiación apresurada de contenidos ni un mero aprendizaje superficial de hechos o fenómenos.

Desde el punto de vista didáctico, en la metodología que se va a seguir destacan los siguientes aspectos:

- Facilitar la realización de aprendizajes significativos en relación con los contenidos de la materia y en un contexto apropiado: el aula de Informática.
- Favorecer la actividad mental de los alumnos en la construcción de nuevos conocimientos relacionados con los contenidos de la materia.
- La acción docente en el aula de Informática debe ofrecer, de forma atractiva, una utilidad y finalidad clara a los aprendizajes, así como oportunidades para aplicarlos.
- Como profesor, tengo que ser sensible a las diferencias en los ritmos de aprendizaje y desarrollo de sus alumnos.
- Propiciar el trabajo cooperativo y colaborativo en la clase entre los alumnos.
- Favorecer y organizar la expresión y los intercambios de ideas en el aula.
- Partir de las experiencias de los alumnos, procurándoles un aprendizaje personal sobre el medio basado en el binomio reflexión y acción.
- Facilitar el tratamiento recurrente de los contenidos.
- Diversificar las fuentes de información y comunicación.
- Promover el trabajo grupal y cooperativo en el aula y diversificar el tipo de situaciones de aprendizaje.

Educación en valores:

Un objetivo fundamental a conseguir es el desarrollo integral del alumno, lo que implica una formación en valores.

La enseñanza de esta materia debe potenciar ciertas actitudes y hábitos de trabajo que ayuden al alumno a apreciar el propósito de ésta, tener confianza en su habilidad para abordarla satisfactoriamente y desarrollarse en otras dimensiones humanas, tales como: autonomía personal, relación interpersonal, capacidad de trabajo en equipo...

Menciono a continuación algunos de los valores que pretendo conseguir en los alumnos durante la impartición de esta materia en el curso:

- Confianza en las propias capacidades para afrontar problemas y emplear las estrategias más adecuadas a cada situación.
- Perseverancia y flexibilidad en la búsqueda de soluciones a los problemas prácticos planteados.
- Valoración de la importancia de las herramientas informáticas en la búsqueda y selección de la información, en el tratamiento de datos y la presentación de trabajos e informes técnicos.
- Disposición a interpretar con espíritu crítico la información ofrecida por los medios de comunicación y utilización de dicha información para formarse una opinión propia y

argumentar de forma fundamentada sobre los problemas relacionados con el impacto social de la informática.

- Valoración de la aportación de las TIC a la satisfacción de las necesidades de los seres humanos y a la mejora de sus condiciones de vida facilitando la automatización de procesos y ahorrando tiempo de trabajo.
- Uso correcto de los equipos y aplicaciones informáticas para garantizar el buen funcionamiento de los mismos así como la seguridad de las comunicaciones y de la información con la que se trabaja.

Los valores se deben fomentar desde la dimensión individual y desde la dimensión colectiva. Desde la **dimensión individual** se desarrollarán, principalmente, la autoestima, el afán de superación, el espíritu crítico y la responsabilidad. Desde la **dimensión colectiva** deben desarrollarse la comunicación, la cooperación y convivencia, la solidaridad, la tolerancia y el respeto, y todos aquellos valores que se trabajan anualmente a escala global en el centro.

Métodos y técnicas:

Todo esto se concretará en el trabajo diario en el aula que se desarrollará, a grandes rasgos, del siguiente modo:

- Una exposición clara, sencilla y razonada de los contenidos, con un lenguaje adaptado al del alumno.
- Al introducir los nuevos contenidos en el aula alternaremos a un mismo tiempo una metodología expositiva y constructivista, permitiendo que sean los alumnos los que "descubran" la materia, propiciando que los nuevos contenidos se apoyen en los que ya posee.
- En el desarrollo en el aula de cada bloque temático, se alternarán la introducción de los contenidos con el planteamiento de actividades de distintos grados de dificultad a realizar por los alumnos, haciendo hincapié en la resolución de actividades. La corrección de dichas actividades será efectuada bien por el profesor, bien por los alumnos en la pizarra, fomentando de este modo una correcta expresión oral por parte de los alumnos.
- Utilizaremos el libro de texto propuesto por el Departamento como apoyo para el desarrollo de las unidades didácticas. Además del libro de texto, se utilizarán fuentes externas para corroborar la información y se realizarán trabajos individuales y colaborativos poniendo especial atención en el formato limpio, claro y atractivo. También se crearán cuadernos digitales de apuntes y ejercicios para crear en ellos el hábito de redactar de forma limpia y clara. Estos apuntes junto con las actividades deberán llevarlas en un cuaderno de clase. El cuaderno es un importante instrumento de consulta, por lo tanto, sus hojas deben estar numeradas y los contenidos limpios y ordenados.
- Utilizaremos los recursos TIC como herramientas para la construcción del pensamiento y para facilitar la comprensión de los conceptos. Usaremos fuentes digitales para exponer y acercar esos contenidos al alumno con la finalidad de que consiga adquirir las competencias clave correspondientes.

- Estimularemos la autoconfianza y la motivación como formas para lograr la consecución de objetivos propuestos.
- Incentivaremos el proceso emprendedor como mecanismo de participación activa en la realidad resultante.
- Realización de trabajos individuales y por grupos.

Toda esta metodología tiene como finalidad que los alumnos sean, gradualmente, capaces de aprender de forma autónoma.

7.- Concreción de los proyectos significativos

En el artículo 19.4. del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, se indica que los docentes incluirán en sus programaciones didácticas la realización de proyectos significativos y relevantes y la resolución colaborativa de problemas, que refuerzen la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad del alumnado, junto al tiempo lectivo que durante el curso dedicarán a tal fin. Estos podrán desarrollarse desde cada una de las materias o de forma interdisciplinar.

Desde la materia de Digitalización se desarrollarán los siguientes proyectos significativos y relevantes y la resolución colaborativa de problemas, que refuerzan la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.

Título	La digitalización de nuestra vida
Descripción	Reflexiones sobre actitudes y conductas debido al manejo digital de la información. Estudio de la evolución en los trabajos y en la manera de relacionarnos. Investigación de casos particulares. Repercusiones y consecuencias. Reflexión medioambiental y de sostenibilidad. Estrategias y conclusiones.
Temporalización	Segunda y tercera evaluación
Fundamentación curricular	
Competencias específicas	Criterios de evaluación
1, 2, 3, 4.	1.3, 2.2, 2.3, 2.5, 2.6, 2.7, 3.3, 4.1, 4.2, 4.5
Contenidos	Contenidos de carácter transversal
B.- Digitalización del entorno personal de aprendizaje. C.- Seguridad y bienestar digital. D.- Ciudadanía digital crítica.	Comprensión lectora, Expresión oral y escrita, Comunicación audiovisual, Competencia digital, Fomento del espíritu crítico y científico, Educación emocional y en valores, Igualdad de género, Creatividad, Educación para la salud, Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, Respeto mutuo y cooperación entre iguales

8.- Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Se entiende por material de desarrollo curricular el producto diseñado y elaborado con una clara finalidad educativa, al objeto de incorporar los contenidos al proceso de enseñanza-aprendizaje, y que pueda ser utilizado durante la puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje.

Se entiende por recurso de desarrollo curricular la herramienta o instrumento al que se le ha dotado de contenido y valor educativo, aunque esta no fuera su finalidad original, y que es utilizado por docentes y alumnado durante la puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje.

Materiales de desarrollo curricular.

- Explicaciones, apuntes y anotaciones creados por el profesor, que versan sobre aspectos concretos del currículo de la materia.
- Apuntes que ofrece el profesor de la materia. Apuntes en el cuaderno de clase.
- Materiales desarrollados por el departamento.
- Libros de texto. (Digitalización- 4º ESO - Editorial Oxford)
- Libro digital y su plataforma.
- Pizarra.
- Cuentas institucionales de usuario "amordediossalamanca.es".
- Chromebooks.
- Equipos informáticos, con los periféricos y el software apropiado y necesario.
- Internet.
- Herramientas del ecosistema digital educativo Google: Google Workspace.
- Classroom como principal herramienta del mencionado ecosistema, que propicia un entorno de comunicación idóneo para el desarrollo de la materia.
- Documentos colaborativos digitales.
- Proyector
- Pizarra digital.
- Útiles de trabajo y elementos propios de un aula de informática.
- Ordenadores antiguos operativos para comprender su funcionamiento
- Elementos y partes del hardware de ordenadores no operativos.

Recursos de desarrollo curricular.

- Cuadernos digitales de trabajo de cada alumno.
- Útiles de trabajo propios de la materia que el profesor vaya indicando.
- Libros (físicos y virtuales) de consulta.
- Periódicos y revistas especializadas. Informaciones en prensa impresa y digital que tengan algún contenido científico.
- Blog del departamento y otros.
- Páginas web
- Cuentas digitales en diversas plataformas relacionadas con el contenido de la materia.

- Dispositivos electrónicos necesarios (Smartphones del alumnado, cámaras de video, foto, auriculares, etc) para desarrollar cada uno de los temas tratados que se tratarán en la clase.
- Herramientas digitales de cuestionarios, valoración y evaluación: Kahoot, Quizziz, Wooclap ...
- Juegos para fomentar la rapidez mental y comprobar la compresión del alumno.
- Uso de presentaciones interactivas, simuladores y software específico.

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

Se sintetiza en este apartado la implicación que sobre esta materia de Digitalización tiene la participación del Centro en los planes, programas y proyectos en los que participa, bien sean de carácter obligatorio, propuestos por la Administración Educativa o creados por iniciativa propia.

Plan de lectura:

Lectura de documentos científicos y tecnológicos dentro del desarrollo de varias situaciones de aprendizaje. Creación propia de documentos a partir de la lectura tranquila y pausada de artículos.

Se realizarán exposiciones orales de los proyectos concluidos.

Plan de convivencia:

Se observará que se cumplan las normas básicas de convivencia en el desarrollo de los períodos lectivos correspondientes a esta materia.

Plan de acción tutorial:

Se facilitará y ayudará en la función tutorial de los alumnos que participen en la materia, en la realización de actividades programadas, el acompañamiento personal, la cesión de tiempos necesarios y el enriquecimiento de los valores que se pretenden transmitir a los educandos para conseguir una educación integral, aunque ello conlleve la alteración de la temporalización programada.

Plan de atención a la diversidad:

Se realizarán actividades y ejecutarán las medidas que se enuncian en el apartado posterior en el que se tratan la atención a las diferencias individuales del alumnado.

Plan de igualdad efectiva entre hombres y mujeres:

Se tratará a las personas integrantes de cada clase de la misma manera, con independencia de su género y sin que este influya en prejuicios, agrupaciones o exigencia, creando un ambiente académico de igualdad real.

Plan de digitalización:

Se irán integrando los contenidos y la realización de proyectos en el uso de los chromebooks en aquellos cursos a los que vaya llegando One-to-one.

Uso de las herramientas integradas en el ecosistema digital educativo Google Workspace. Integración de todos los alumnos en el Classroom de clase creado al efecto y publicación de material y tareas a través de esta herramienta.

Plan de prevención y control del absentismo escolar:

Se llevará a cabo para cada sesión la anotación de ausencias y retrasos en el libro de incidencias de clase y en la plataforma digital, a los efectos de control parental y de prevención y control del absentismo escolar.

Plan de acogida:

Se tendrán en cuenta los informes y normas que la Dirección transmita en el caso de incorporación tardía de algún alumno.

Se realizarán las aclaraciones, explicaciones y acciones necesarias, según el plan de acogida, para que los alumnos nuevos en el centro bien al comienzo de curso o bien posteriormente se sientan integrados y acogidos.

Incorporación de los nuevos alumnos en las herramientas digitales utilizadas y en los grupos de trabajo que existan.

Plan de mediadores:

Se facilitará la acción de mediadores dentro de la ejecución de sus funciones dirigida a uno o varios alumnos de la materia, en los tiempos que sea necesario dentro del aula.,.

Plan de recuperación PRAP:

Se realizará el seguimiento de los alumnos que deseen implicarse en el plan de recuperación, según los puntos determinados en él.

10.- Actividades complementarias y extraescolares organizadas desde la materia.

Las actividades complementarias y extraescolares ofrecen el marco ideal para integrar aprendizajes informales y no formales junto a los formales, a la vez que posibilita a los alumnos la utilización efectiva de diferentes tipos de contenidos en situaciones reales.

Las actividades complementarias del departamento se plantean siempre con el criterio de que puedan servir para ampliar y consolidar los contenidos de la materia.

Para completar el trabajo diario de clase realizamos actividades complementarias de acuerdo con las programadas por el Centro, por la Fundación Salamanca Ciudad de Saberes y otras que surjan y sean compatibles con nuestra materia.

En un principio, las actividades programadas por el departamento vinculadas específicamente con la materia de Digitalización son las siguientes:

<i>Título</i>	<i>Nivel</i>	<i>Temporalización</i>
Crea tu propio mundo de Realidad Virtual	4º E.S.O.	1 sesión 2ª evaluación
<i>U.D. vinculadas</i>		
U.D. 5 - Utiliza tu equipo para la creación de contenido multimedia. Imagen digital. Realidad aumentada y Realidad virtual. U.D. 7 - Interactúa en la Red. Creamos contenidos.		
<i>Descripción</i>		
Este taller consiste en realizar un proyecto de Realidad Virtual (RV) con CoSpace. Esta plataforma permite a los participantes crear, programar y compartir entornos virtuales y visualizarlos desde cualquier dispositivo: ordenador, Tablet, móvil o gafas de RV, donde la experiencia es totalmente inmersiva		

<i>Título</i>	<i>Nivel</i>	<i>Temporalización</i>
La ciberseguridad es parte de tu día a día	E.S.O.	1 sesión 1 ^a o 2 ^a evaluación
<i>U.D. vinculadas</i>		
U.D. 4 - Utiliza tu equipo para la gestión. Utiliza tu equipo de forma segura.		
<i>Descripción</i>		
La Concejalía de Educación en colaboración con la Policía Local de Salamanca, pone a disposición de los centros educativos policías acreditados como miembros del programa Cibercooperantes que lleva a cabo el Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE) para impartir charlas en materia de ciberseguridad.		

<i>Título</i>	<i>Nivel</i>	<i>Temporalización</i>
STEAM de FabLab Tormes+: programación	2º Bachillerato.	1 sesión 2 ^a evaluación
<i>U.D. vinculadas</i>		
C - Programación. C1- Diseño de algoritmos para la resolución de problemas. Diagramas de flujo. Descomposición modular de un problema. Bloques funcionales. C2- Tipos de lenguajes de programación. Sintaxis. Entornos integrados de desarrollo. Pseudocódigo.		
<i>Descripción</i>		
Introducción a la programación: qué es, cómo funciona, para qué podemos utilizarla. Taller práctico en el que podrán hacer una actividad de programación y ver sus posibilidades.		

11.- Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

Los elementos que forman parte del proceso de evaluación son los criterios de evaluación y los indicadores de logro en los que se desglosen, las técnicas e instrumentos de evaluación, los momentos de la evaluación y los agentes evaluadores.

Según se establece en el artículo 15 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se emplearán instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva del todo el alumnado, garantizándose, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Se contará con diversos procedimientos y técnicas de evaluación en función del objetivo:

- Procedimientos de observación y seguimiento sistemático del trabajo y desempeño del alumno: registros anecdóticos, guías de observación, escalas de actitudes, escalas de observación, el diario de clase o el registro.
- Procedimientos para el análisis de desempeño: portfolio, proyectos, trabajos de investigación, cuaderno del alumno, diario de aprendizaje o diario de equipo.
- Procedimientos para el análisis del rendimiento: pruebas orales, escritas, o pruebas prácticas.

Para calificar de forma objetiva el aprendizaje, una vez aplicados los instrumentos de evaluación de las diferentes técnicas, se puede recurrir a determinadas herramientas de calificación.

En este sentido, el proyecto incluye distintas tipologías de actividades (abiertas, cerradas, concursos, actividades individuales, grupales, digitales, etc.) e instrumentos de evaluación específicos (listas de control, rúbricas, fichas, registros, generadores de pruebas, etc.). En concreto, se dispone de herramientas para hacer el seguimiento de las actividades que son evidencia clave del aprendizaje de los alumnos:

- Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)
- Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)
- Rúbrica (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)

En las siguientes tablas se establecen las relaciones que permiten responder cómo, con qué se evalúa y quienes son los agentes evaluadores.

Los momentos en los que se llevará a cabo la evaluación dependerá de la temporalización de las situaciones de aprendizaje, establecidas en el punto 13 de este documento. En cada evaluación quedan establecidas las situaciones de aprendizaje a desarrollar, y con respecto a ellas se ejecutarán las técnicas e instrumentos de evaluación descritos, teniendo en cuenta el porcentaje aplicado a cada una de ellas para obtener el resultado de la evaluación.

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente</i>			<i>Situaciones de aprendizaje</i>							
			<i>A</i>	<i>C</i>	<i>H</i>	<i>SA0</i>	<i>SA1</i>	<i>SA2</i>	<i>SA3</i>	<i>SA4</i>	<i>SA5</i>	<i>SA6</i>	<i>SA7</i>
Colegio Amor de Dios - Salamanca													

Tabla para la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado:

Digitalización. 4º ESO.

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumento de evaluación	Agente			Situaciones de aprendizaje							
			A	C	H	SA0	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6	SA7
Colegio Amor de Dios - Salamanca													

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumento de evaluación	Agente			Situaciones de aprendizaje							
			A	C	H	SA0	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6	SA7
I.1 Conectar dispositivos de red y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. (STEM2, CD4)	I.1.1.- Conecta correctamente dispositivos aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación.	Cuaderno de alumno Registro anecdótico			X		X						
	I.1.2.- Gestiona redes locales correctamente.	Prueba			X				X				
I.2 Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (CD4)	I.2.1.- instala sistemas operativos configurando sus características según las indicaciones.	Registro anecdótico. Prueba	X	X				X					
	I.2.2.- Realiza un mantenimiento correcto del sistema operativo.	Prueba			X			X					

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumento de evaluación	Agente		Situaciones de aprendizaje								
			A	C	H	SA0	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6	SA7
Colegio Amor de Dios - Salamanca													

I.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. (STEM1, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE1, CE3)	I.3.1.- identifica correctamente los componentes de un dispositivo.	Registro anecdótico. Prueba.	X	X	X		X						
	I.3.2.- Resuelve problemas técnicos sencillos evaluando soluciones.	Proyecto. Guía de observación. Prueba	X	X	X		X						
I.4 Configurar y conectar dispositivos IoT y Wearables, midiendo, mandando y recibiendo información a través de Internet. (CD1, CD5, CCEC4)	I.4.1.- Configura correctamente dispositivos IoT y Wearables midiendo, mandando y recibiendo información a través de internet.	Registro anecdótico.	X	X	X								X
	I.4.2.- Conecta correctamente dispositivos.	Registro anecdótico.			X		X						

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumento de evaluación	Agente		Situaciones de aprendizaje								
			A	C	H	SA0	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6	SA7
Colegio Amor de Dios - Salamanca													

2.1 Gestiónar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. (CD2, CPSAA1, CPSAA5)	2.1.1.- Configura el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	Proyecto. Prueba.	X	X	X				X	X			
	2.2 Buscar, 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. (CCL3, CD1, CPSAA4)	Guía de observación. Registro anecdótico Proyecto	X	X	X	X	X	X	X	X			
	2.2.2.- Selecciona información con sentido crítico siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	Guía de observación Proyecto		X	X	X	X	X	X	X			X
	2.2.3.- Archiva información correctamente.	Guía de observación Proyecto		X	X	X	X	X	X	X			

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumento de evaluación	Agente		Situaciones de aprendizaje							
			A	C	H	SA0	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6
Colegio Amor de Dios - Salamanca			A	C	H	SA0	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6

2.3 Crear y editar a un nivel avanzado documentos de texto y hojas de cálculo, seleccionando las herramientas más apropiadas para crear contenidos y respetando derechos de autor y licencias. (STEM4, CD2, CCEC4)	2.3.1.- Crea documentos de texto y hojas de cálculo seleccionando las herramientas más apropiadas para crear contenidos.	Proyecto Prueba	X	X	X	X				X		
	2.3.2.- Edita a nivel avanzado documentos de texto y hojas de cálculo, respetando derechos de autor y licencias.	Proyecto Prueba	X	X	X	X				X		
2.4 Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales para dispositivos móviles y web (aplicaciones sencillas y de productividad, realidad virtual, aumentada y mixta) de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y	2.4.1.- Crea contenidos digitales para móviles y web de forma individual o colaborativa, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento.	Proyecto. Prueba	X	X	X					X	X	
	2.4.2.- Programa contenidos digitales de manera creativa respetando derechos de autor y licencias de uso.	Prueba			X					X	X	

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumento de evaluación	Agente		Situaciones de aprendizaje							
			A	C	H	SA0	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6
Colegio Amor de Dios - Salamanca			A	C	H	SA0	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6

licencias de uso. (CD2, CD3, CD5, CE3, CCEC4)	2.4.3.- Integra y reelabora contenido digital para móviles y web.	Prueba			X						X	X	
2.5 Crear y gestionar blogs, seleccionando las herramientas adecuadas para generar contenido de modo creativo, gestionando sus configuraciones, su privacidad y posibilidad de uso compartido, y respetando los derechos de autor y licencias. (CCL3, CD1, CD2, CD3, CCEC4)	2.5.1.- Crea blogs seleccionando las herramientas adecuadas para general contenido de modo creativo, respetando los derechos de autor y licencias..	Proyecto. Prueba		X	X								X
	2.5.2.- Gestiona blogs configurando correctamente sus opciones, su privacidad y su posibilidad de uso compartido.	Prueba			X								X
2.6 Editar y crear digitalmente imágenes en forma de mapas de bits, en diversos formatos, a través del uso creativo de herramientas adecuadas, respetando derechos de autor y licencias. (CCEC4)	2.6.1.- Edita digitalmente imágenes.	Prueba Proyecto		X	X						X		
	2.6.2.- Crea imágenes en diversos formatos a través del uso creativo de herramientas adecuadas, respetando derechos de autor y licencias..	Proyecto Prueba	X	X	X						X		

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente</i>		<i>Situaciones de aprendizaje</i>								
			<i>A</i>	<i>C</i>	<i>H</i>	<i>SA0</i>	<i>SA1</i>	<i>SA2</i>	<i>SA3</i>	<i>SA4</i>	<i>SA5</i>	<i>SA6</i>	<i>SA7</i>
Colegio Amor de Dios - Salamanca													

2.7 Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, y publicando y difundiendo información y datos, ejerciendo la responsabilidad en redes, y adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa. (CCL3, CD3, CPSAA1, CE3)	2.7.1.- Interactúa en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, publicando y difundiendo información y datos, ejerciendo la responsabilidad en redes y adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	<i>Registro anecdótico</i> <i>Prueba</i>			<i>X</i>								<i>X</i>
3.1 Proteger los datos personales, la reputación y las huellas digitales generadas en Internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. (STEM5, CD1, CD4, CPSAA2)	3.1.1.- Protege los datos personales, la reputación y las huellas digitales generadas en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.	<i>Guía de observación</i> <i>Prueba</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>					<i>X</i>			
3.2 Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma	3.2.1.- Configura contraseñas, sistemas operativos y antivirus.	<i>Prueba</i>			<i>X</i>			<i>X</i>	<i>X</i>				

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumento de evaluación	Agente		Situaciones de aprendizaje						
			A	C	H	SA0	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5
Colegio Amor de Dios - Salamanca											

periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. (CD4)	3.2.2.- Actualiza contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales.	Proyecto	X	X	X			X	X		
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. (CCL3, STEM5, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3)	3.3.1.- Identifica situaciones que representan una amenaza en la red.	Registro anecdótico Prueba		X	X			X	X		
	3.3.2.- Sabe reaccionar ante situaciones amenazantes, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras.	Proyecto	X	X	X			X	X		
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	4.1.1.- Hace un uso ético de los datos y herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso	Registro anecdótico. Prueba	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumento de evaluación	Agente		Situaciones de aprendizaje								
			A	C	H	SA0	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6	SA7
Colegio Amor de Dios - Salamanca													

comunicación, colaboración y participación activa en la red. (CD3, CCI, CE1)	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 (registros y certificados) y el comercio electrónico (formas de pago digital y criptomonedas), siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. (CPSAA3, CC2, CC3, CC4)	4.2.1.- Reconoce 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.	Proyecto. Prueba	X	X		X		X				X
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	4.3.1.- Valora la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión de suponen los medios digitales conectados.	Proyecto. Guía de observación	X	X	X			X				X

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumento de evaluación	Agente		Situaciones de aprendizaje								
			A	C	H	SA0	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6	SA7
Colegio Amor de Dios - Salamanca													

reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad. (CD4, CPSAA1, CPSAA5, CCI, CC3)	4.3.2.- Analiza de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten, teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	Proyecto. Guía de observación	X	X	X					X			X
	4.4 Poner en valor el uso y aprovechamiento de las tecnologías digitales para diversos usos colectivos, conociendo la actividad de plataformas de iniciativas ciudadanas, economía colaborativa, cibervoluntariado y comunidades de desarrollo de software y hardware libres. (CP2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CCI, CC2, CC3, CC4, CE1, CE3)		4.4.1.- Pone en valor el uso y aprovechamiento de las tecnologías digitales para diversos usos colectivos.	Proyecto. Prueba		X	X	X		X			X
4.4 Poner en valor el uso y aprovechamiento de las tecnologías digitales para diversos usos colectivos, conociendo la actividad de plataformas de iniciativas ciudadanas, economía colaborativa, cibervoluntariado y comunidades de desarrollo de software y hardware libres. (CP2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CCI, CC2, CC3, CC4, CE1, CE3)	4.4.2.- Conoce la actividad de plataformas de iniciativas ciudadanas, economía colaborativa, cibervoluntariado y comunidades de desarrollo de software y hardware libres.	Prueba				X							X

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumento de evaluación	Agente		Situaciones de aprendizaje								
			A	C	H	SA0	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6	SA7
Colegio Amor de Dios - Salamanca													

4.5 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. (CD4, CC2, CC3, CE1)	4.5.1.- Analiza 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.	Proyecto. Guía de observación Prueba	X	X	X								X

A: Autoevaluación

C: Coevaluación

H: Heteroevaluación

SA: Situación de Aprendizaje

Criterios de calificación del centro

El Departamento de Ciencias ha decidido llevar a la práctica los siguientes criterios de calificación para toda la etapa de Educación Secundaria:

- Se realizarán tres evaluaciones a lo largo del curso y una final en Junio.
 - Cada evaluación no superada se podrá recuperar con una prueba de los contenidos correspondientes a dicha evaluación.
 - En el caso de que un alumno no haga alguna prueba, ésta la realizará en la recuperación, computándose para la calificación definitiva todas las notas anteriores.
 - El alumno podrá ver el examen corregido y calificado, si lo desea, siempre con el profesor y dentro de la evaluación correspondiente.
- En los exámenes finales, el alumno si quiere ver la prueba, deberá hacerlo en las fechas destinadas para ello. Fuera de este plazo, no será posible.

Criterios de calificación de la materia

1.- Como norma general se realizará una prueba escrita en cada una de las evaluaciones. Además, se realizarán pruebas orales. En cualquier tipo de prueba se puede utilizar la calificación positivo/negativo.

2.- Las pruebas podrán contener preguntas a desarrollar, preguntas tipo test o de respuesta concisa, o una combinación de esas modalidades. Las pruebas escritas podrán incluir también preguntas de contenido eminentemente práctico (ejercicios y problemas).

3.- Los exámenes se realizarán en tinta de color azul o negro. Se anulará una pregunta si está contestada en cualquier otro color o a lápiz, salvo que, de modo excepcional, el profesor indique de forma clara al inicio de la prueba, si existe alguna pregunta que pueda contestarse así.

4.- Para calificar una prueba, todas las preguntas propuestas tendrán el mismo valor. En caso contrario, tendrán indicado su valor de modo expreso o bien se indicará verbalmente antes de iniciarse la prueba. Ese valor el profesor lo distribuirá entre las cuestiones que tenga la pregunta según su criterio.

5.- Se considera que una pregunta teórica está bien contestada cuando presenta un desarrollo razonado y guarda relación expresa con el enunciado formulado. Si es necesario relacionar su contenido con otras cuestiones del temario, esta relación debe ser realizada de manera clara, ordenada y concreta.

6.- Una pregunta práctica se entiende que está bien respondida cuando su planteamiento es correcto, su desarrollo está razonado, no contiene errores y se obtiene un resultado correcto.

7.- En la corrección de cualquier pregunta se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Correcta utilización de los conceptos
- Definiciones y propiedades relacionadas con la naturaleza de la situación que se trata de resolver.
- Justificaciones teóricas que se aporten para el desarrollo de las respuestas.

- Claridad y coherencia en la exposición.
- Precisión en los cálculos y en las notaciones.
- Deben figurar explícitamente las operaciones no triviales, de modo que puedan reconstruirse la argumentación lógica y los cálculos.
- Deben figurar expresamente las unidades correspondientes en los resultados.

8.- Se valorará positivamente la correcta presentación y la limpieza de las pruebas escritas, el orden y la claridad en la exposición y se penalizarán las faltas de ortografía.

Respecto a la presentación de las pruebas escritas, en 1º y 2º de E.S.O., se aceptarán blocs de examen u hojas microperforadas (nunca arrancadas del cuaderno) o folios en blanco. A partir de 3º de E.S.O., los exámenes sólo se aceptarán en folios en blanco.

La expresión y la presentación se penalizarán en E.S.O. con menos 0,2 por márgenes inadecuados; menos 0,2 por mala presentación y menos 0,2 por caligrafía deficiente.

La penalización de las faltas de ortografía, para la E.S.O. será la siguiente:

- En 1º y 2º de E.S.O. menos 0,1 por cada falta hasta un máximo de 1 punto, sin distinción entre tildes o faltas de letra o palabra.
- En 3º y 4º de E.S.O. menos 0,2 por falta hasta un máximo de 1,4 puntos, sin distinción entre tildes o faltas de letra o palabra.

Esta penalización no será aplicada a aquellos alumnos que acrediten debidamente un trastorno de lecto-escritura.

9.- Será motivo para anular una pregunta, si está respondida de modo que no esté claro o sea incomprensible su desarrollo, tenga errores muy graves de concepto, muestre excesivos tachones, haya mucho desorden o la letra sea prácticamente ilegible.

10.- Será motivo para anular una pregunta, si al responderla, se cambian los datos del enunciado, se incurre en errores conceptuales, instrumentales y operacionales muy graves o su respuesta no corresponde con el enunciado propuesto.

11.- El uso o el intento de uso de cualquier sistema de copia durante la realización de un examen ("chuletas", libros, apuntes o sistemas digitales) causará automáticamente para el alumno la retirada del correspondiente examen y la obtención de un cero en el resultado de este, con las consecuencias de ello deriven.

12.- Todas las pruebas escritas, una vez recogidas y calificadas, serán mostradas a los alumnos que lo deseen para que comprueben sus aciertos y puedan ver los errores cometidos.

13.- La actitud durante la realización de un examen debe ser impecable. Cualquier alteración del orden será penalizada con un punto en dicho examen, retirada del examen y/o expulsión del mismo. En este caso, el resultado de la prueba para los alumnos que él considere responsable de tal alteración será de 0 puntos (con las consecuencias que de ello se deriven) pudiendo además el docente tomar las medidas disciplinarias que considere adecuadas.

14.- El Departamento utilizará rúbricas (VER ANEXO 1) para la evaluación de:

- el resumen de una lectura crítica
- la exposición oral de trabajos
- la redacción y la presentación de trabajos escritos
- la resolución individual de ejercicios
- los apuntes de clase
- mapas conceptuales
- un debate
- un examen

15.- Cada alumno está obligado a llevar a clase un cuaderno propio de trabajo (tamaño folio y hoja cuadriculada) y uso exclusivo para cada asignatura. En él debe tomar nota de los apuntes y explicaciones dadas en clase. También debe diariamente copiar el enunciado y realizar los ejercicios mandados por el profesor.

El cuaderno debe mantenerse limpio y ordenado y los ejercicios deben realizarse de forma razonada y ordenada (como el profesor los explica en clase) siendo corregidos en caso necesario.

El cuaderno podrá ser recogido y visto por el profesor en cualquier momento.

En el trabajo con dispositivos electrónicos, lo comentado para el cuaderno de trabajo, se aplicará, cuando el profesor así lo estime, para el sistema de almacenamiento usado por el alumno.

No entregar el cuaderno cuando sea solicitado por el profesor, la falta de realización en el cuaderno de las obligaciones estipuladas, la entrega de ejercicios en formatos diferentes a los que el profesor ha indicado o entregar ejercicios copiados de otros compañeros o trabajos, originará la pérdida de todos los puntos del porcentaje reflejado en las programaciones del aula para este apartado del trabajo diario, con las consecuencias que de ello deriven.

16.- Para la nota de evaluación del alumno, el profesor tendrá en cuenta los resultados en las pruebas que considere realizar o recoger (exámenes, exposiciones, trabajo, apuntes, cuadernos, participación.....) y en el porcentaje que figure en su programación. Se comunicará a los alumnos. Se tendrán en cuenta todos los puntos recogidos en estos criterios para configurar la nota final del alumno.

17.-Se considera que la evaluación se ha superado positivamente si el alumno alcanza como mínimo una nota final de evaluación de cinco puntos sobre diez.

18.- La Calificación final será la nota media de las tres evaluaciones. Se considera que el curso se ha superado positivamente si el alumno alcanza como mínimo una nota media de cinco puntos sobre diez.

19.- En el examen final de Junio se podrán recuperar cada una de las evaluaciones suspensas.

20.- Para los alumnos que deseen presentarse a subir su nota media, cada profesor decidirá entre una de estas dos posibilidades:

1. Aquellos alumnos con la evaluación aprobada, en las recuperaciones de cada evaluación, podrán optar a modificar su nota de evaluación si al examinarse del contenido teórico de esa evaluación obtiene como mínimo un punto de diferencia respecto a su nota media. Si se da esta circunstancia, su nota de evaluación se modificará como mucho en un punto, teniendo en cuenta que el examen se valora en el porcentaje que cada profesor asigne a la parte teórica de su asignatura (Esto quedará recogido en las programaciones de aula correspondientes)
2. Aquellos alumnos con las tres evaluaciones aprobadas, en el examen final de Junio, podrán optar a modificar su nota final si al examinarse de toda la materia obtienen como mínimo un punto de diferencia respecto a su nota media. Si se da esta circunstancia, su nota media se modificará como mucho en un punto teniendo en cuenta que el examen se valora en el porcentaje que cada profesor asigne a la parte teórica de su asignatura (Esto quedará recogido en las programaciones de aula correspondientes)

Una vez aplicado el correspondiente porcentaje de teoría al resultado de la recuperación o prueba final, la nota obtenida debería ser como mínimo un punto superior a la nota media obtenida en la evaluación o en el curso, según la opción aportada por cada profesor, para poder modificarla, subiendo en este caso en un punto su nota de evaluación o final (según la opción).

Recuperación de pruebas escritas

- En cada evaluación, se hará una prueba de recuperación y si la nota final de la evaluación no fuera, como mínimo, de 5 puntos sobre diez, el alumno no superará la evaluación. Esta prueba de recuperación sustituirá sólamente a la parte teórica de la evaluación. Para la obtención de la nota final de la evaluación se aplicarán los mismos criterios y porcentajes que se han utilizado durante el curso en el proceso de evaluación continua
- Aquellos alumnos que tengan alguna evaluación suspensa tendrán la posibilidad de recuperarla en el examen global de Junio.
- Se considera que el curso se ha superado positivamente en junio si el alumno alcanza como mínimo una nota media de cinco puntos sobre diez.

En el caso de que alguna evaluación no sea superada en la convocatoria ordinaria, el alumno debe preparar toda la materia explicada durante el curso así como los trabajos que se le indiquen y debe entregarlos en el mismo momento de la realización del examen de la convocatoria extraordinaria.

Para aprobar la materia, en este caso, los trabajos deben cumplir las normas indicadas y se deberán cumplir los mismos criterios y porcentajes que se han utilizado durante el curso en el proceso de evaluación continua y que quedará reflejado en las programaciones de aula de cada asignatura.

Porcentajes de valoración.

(apartado 17 de los criterios)

Debido a la programación realizada, se considera idóneo el establecimiento de porcentajes según los instrumentos de evaluación utilizados, estableciéndose los siguientes:

Exámenes (escritos en folios o digitales). –

60%

Práctica diaria en clase, Trabajo realizado, cuestiones y preguntas de clase (orales, escritas o digitales)

(– teniendo en cuenta el apartado 15 de los criterios, aplicado al trabajo digital realizado, guardado en el medio físico o virtual ordenado por el profesor.)*

Limpio, ordenado -formato idóneo siguiendo las normas que el profesor indique-, completo – realización de número de ejercicios requeridos; enunciado, datos, proceso, resolución- y trabajado -corregido- diariamente. Entregado en tiempo y forma.

Las cuestiones versarán, a juicio del profesor, sobre ejercicios o apartados vistos en clase, visitas o actividades realizadas, aplicación a la realidad de la teoría estudiada, temas de actualidad, trabajos de investigación, y podrán ser preguntados a lo largo de la evaluación o en el mismo día del examen.

35%

Participación y actitud.

5%

Cumplimiento de las normas de convivencia del Centro. Actitud correcta en las clases, escucha activa y ausencia de interrupciones a compañeros y profesor en las explicaciones y trabajo. En principio, en cada evaluación, este porcentaje inicialmente se posee, y se tendrán en cuenta las advertencias o llamadas de atención realizadas – cada una de ellas supondrá la pérdida del valor correspondiente a un punto porcentual. Si prosigue la actitud negativa, es reiterada o la advertencia es por motivo grave según las normas de convivencia, no se obtendrá punto alguno en este apartado.

Nota

***: Obligatoriedad de realizarlo, entregarlo y superarlo para poder optar a alguno de los puntos correspondientes a este porcentaje.**

Alumnos que deseen subir su nota.

(apartado 20 de los criterios)

Se selecciona la primera de las opciones: Se ofrece la posibilidad de modificar la nota en las recuperaciones de las evaluaciones, tal como está redactada la primera de las opciones existentes en el apartado 20.

Digitalización
4º ESO

Competencias específicas	Criterios de evaluación	% Competencia	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN			
			% Criterio	EXAMEN	PRACTICA	PARTICIPACIÓN
<i>CE01. 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.</i>	1.1. Conectar dispositivos de red y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. (STEMD, CD4)	22,0%	8,0%	4,8%	2,8%	0,4%
	1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (CD4)		8,0%	4,8%	2,8%	0,4%
	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. (STEM1, CD4, CDS, CPSAA1, CPSAA5, CE1, CE3)		3,0%	1,8%	1,1%	0,2%
	1.4. Configurar y conectar dispositivos IoT y Wearables, midiendo, mandando y recibiendo información a través de Internet. (CD1, CDS, CCEC4)		3,0%	1,8%	1,1%	0,2%
<i>CE02. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.</i>	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. (CD2, CPSAA1, CPSAA5)	48,0%	8,0%	4,8%	2,8%	0,4%
	2.2. Buscar, 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. (CCL3, CD1, CPSAAA)		8,0%	4,8%	2,8%	0,4%
	2.3. Crear y editar a un nivel avanzado documentos de texto y hojas de cálculo, seleccionando las herramientas más apropiadas para crear contenidos y respetando derechos de autor y licencias. (STEM4, CD2, CCEC4)		8,0%	4,8%	2,8%	0,4%
	2.4. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales para dispositivos móviles y web (aplicaciones sencillas y de productividad, realidad virtual, aumentada y mixta) de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias de uso. (CD2, CD3, CDS, CE3, CCEC4)		8,0%	4,8%	2,8%	0,4%
	2.5. Crear y gestionar blogs, seleccionando las herramientas adecuadas para generar contenido de modo creativo, gestionando sus configuraciones, su privacidad y posibilidad de uso compartido, y respetando los derechos de autor y licencias. (CCL3, CD1, CD2, CD3, CCEC4)		3,0%	1,8%	1,1%	0,2%
	2.6. Editar y crear digitalmente imágenes en forma de mapas de bits, en diversos formatos, a través del uso creativo de herramientas adecuadas, respetando derechos de autor y licencias. (CCEC4)		8,0%	4,8%	2,8%	0,4%
	2.7. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, y publicando y difundiendo información y datos, ejerciendo la responsabilidad en redes, y adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa. (CCL3, CD3, CPSAA1, CE3)		5,0%	3,0%	1,8%	0,3%
	3.1. Proteger los datos personales, la reputación y las huellas digitales generadas en Internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. (STEM5, CD1, CD4, CPSAA2)		5,0%	3,0%	1,8%	0,3%
<i>CE03. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.</i>	3.2. Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. (CD4)	15,0%	5,0%	3,0%	1,8%	0,3%
	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. (CCL3, STEM5, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3)		5,0%	3,0%	1,8%	0,3%
	3.4. 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. (CD3, CC1, CE1)		3,0%	1,8%	1,1%	0,2%
<i>CE04. 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.</i>	4.1. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas (registros y certificados) y el comercio electrónico (formas de pago digital y criptomonedas), siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. (CPSAA3, CC2, CC3, CC4, CE1, CE3)	15,0%	3,0%	1,8%	1,1%	0,2%
	4.2. 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. (CD4, CPSAA1, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1, CE3)		3,0%	1,8%	1,1%	0,2%
	4.3. Poner en valor el uso y aprovechamiento de las tecnologías digitales para diversos usos colectivos, conociendo la actividad de plataformas de iniciativas ciudadanas, economía colaborativa, cibervoluntariado y comunidades de desarrollo de software y hardware libres. (CP2, CD3, CPSAA1, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1, CE3)		3,0%	1,8%	1,1%	0,2%
	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. (CD4, CC2, CC3, CE1)		3,0%	1,8%	1,1%	0,2%
	4.5. 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. (CD4, CC2, CC3, CE1)		3,0%	1,8%	1,1%	0,2%
TOTAL		100%	100%	60%	35%	5%

12.- Atención a las diferencias individuales del alumnado.

Medidas de atención a la diversidad.

La Educación Secundaria Obligatoria trata de asegurar la igualdad de oportunidades a todos los alumnos/as, la cual tiene que articularse de forma coherente con el principio de atención diferenciada a la individualidad, que se manifiesta en distintos ámbitos: capacidad para aprender, motivación, estilos de aprendizaje e intereses.

Nuestras propuestas para el tratamiento de la individualidad son:

- Actividades con distinto grado de estructuración.
- Actividades de diagnóstico.
- Actividades secuenciadas según el grado de complejidad, que permiten trabajar los mismos contenidos, pero con exigencias distintas.
- Actividades de ampliación, para alumnos/as que pueden avanzar más rápidamente o de un modo más autónomo, y que pueden profundizar en los contenidos a través de un trabajo individual.
- Actividades de autoevaluación, con las que los alumnos/as realizarán una valoración de su aprendizaje y profundizarán en aquellos aspectos que crean necesario.
- Actividades de refuerzo, específicas para ayudar a aquellos alumnos que precisan corregir y consolidar contenidos.

Planes específicos de recuperación

Existe en el Centro un Plan de Recuperación de Asignaturas Pendientes (PRAP), por lo que se aplicará para los alumnos que tengan esta materia pendiente.

- La asignatura será dividida en partes y harán una prueba de los contenidos correspondientes.
- De cada una de las partes en las que se divida la asignatura para su examen se realizará un seguimiento controlado por el profesor. Este seguimiento (Jueves alternos, hora a determinar. Se comunicará a alumnos y padres) puede ser realizado mediante la entrega de ejercicios previamente propuestos, trabajos, etc.
- Si no se entrega lo encomendado por el profesor en tiempo y forma automáticamente pierde el derecho al examen por partes y deberá presentarse con toda la materia a un examen final en el mes de Mayo o Junio.
- Si alguna de las partes en las que se divide el examen no fuera superada, el alumno deberá presentarse al examen final de Junio

- La realización de las pruebas correspondientes a las partes de la materia serán en los meses de Diciembre y Marzo

- El profesor indicará a los alumnos las pautas adecuadas para preparar la materia y estará a disposición de los mismos para aclarar cualquier tipo de dudas que puedan tener en la preparación de la prueba.

Medidas de refuerzo para el alumnado con dificultades de aprendizaje

Dentro del aula, atención individualizada y adaptación del currículo según necesidades.

Medidas para estimular el interés y hábito de la lectura y la capacidad de expresarse correctamente

Es habitual encontrar en la lectura aspectos relacionados con el mundo de la Ciencia y la Tecnología.

A partir de una selección de textos en los que se da esta circunstancia trabajaremos según las pautas:

- Lectura reposada anotando las palabras desconocidas para buscar posteriormente su significado.
- Realizar determinadas preguntas sobre el contenido del texto.
- Señalar los aspectos Científico y Tecnológico encontrados en la lectura.

Realizaremos estas actividades en distintos momentos a lo largo del curso en función de la actualidad y los intereses de los alumnos.

13.- Secuencia ordenada de las unidades temporales de programación que se van a emplear durante el curso escolar.

La organización temporal de la impartición del currículo debe ser particularmente flexible: por una parte, ha de responder a la realidad del centro educativo, ya que ni los alumnos ni el claustro de profesores ni, en definitiva, el contexto escolar es el mismo para todos ellos; y por otra, debe estar sujeto a una revisión permanente, ya que la realidad del aula no es inmutable.

Digitalización 4º ESO

Orden	Título	Evaluación -previsión-
0	Inicio. Asentándonos en la nueva materia. Prácticas iniciales. Mecanograffía. Introducción a la informática. Historia de la informática.	1 ^a evaluación
1	Elige tu dispositivo. 1- ¿Cómo se elige tu dispositivo digital? 2.- Conoce sus componentes básicos. 3.- ¿Cómo elegimos nuestro ordenador personal? 4.- ¿Que es un ordenador de bajo coste? 5.- ¿Cómo resolverías problemas en el dispositivo digital?	1 ^a evaluación
2	Configura tu equipo. 1.- Elige tu sistema operativo. 2.- Conceptos previos. 3.- Instalación de un sistema operativo. 4.- Administra tu sistema operativo. 5.- Trabaja con máquinas virtuales.	1 ^a evaluación
3	Diseña tu red. 1.- ¿Qué son y cómo funcionan las redes? 2.- Dispositivos de red. 3.- Internet. La red de redes.	2 ^a evaluación
4	Utiliza tu equipo para la gestión. 1.- Gestiona tus documentos. 2.- ¿Qué entendemos por datos? 3.- Expón tus ideas 4.- Utiliza tu equipo de forma segura.	2 ^a evaluación
5	Utiliza tu equipo para la creación de contenido multimedia. 1.- Contenidos multimedia. 2.- Imagen digital. 3.- Sonido digital. 4.- Video digital. 5.- Realidad aumentada y realidad virtual. 6.- Esteganografía. 7.- El lenguaje audiovisual.	2 ^a evaluación
6	Crea tus propias aplicaciones.	3 ^a evaluación

	1.- Los lenguajes de programación. 2.- El proceso de desarrollo de software. 3.- Entornos de desarrollo (IDE). 4.- Diseño de algoritmos. 5.- Datos. 6.- Funciones. 7.- Estructuras de control. 8.- Desarrollo de aplicaciones móviles. 9.- Inteligencia Artificial. 10.- Ética en el desarrollo de aplicaciones.	
7	Interactúa en la Red.	3 ^a evaluación
	1.- Compramos en la Red. El comercio electrónico. 2.- interactuamos con nuestro hogar. Internet de las cosas (IoT). 3.- Creamos contenidos. 4.- Buscamos y utilizamos contenidos. 5.- Tomamos la iniciativa y colaboramos.	

Digitalización 4º ESO

**Unidades didácticas. Unidades temporales de programación.
Situaciones de aprendizaje.**

0.- Inicio

Asentándonos en la nueva materia.
Prácticas iniciales.
Mecanografía.
Introducción a la informática.
Historia de la informática.

1.- Elige tu dispositivo.

- 1- ¿Cómo se elige tu dispositivo digital?
- 2.- Conoce sus componentes básicos.
- 3.- ¿Cómo elegimos nuestro ordenador personal?
- 4.- ¿Qué es un ordenador de bajo coste?
- 5.- ¿Cómo resolverías problemas en el dispositivo digital?

2.- Configura tu equipo.

- 1.- Elige tu sistema operativo.
- 2.- Conceptos previos.
- 3.- Instalación de un sistema operativo.
- 4.- Administra tu sistema operativo.
- 5.- Trabaja con máquinas virtuales.

3.- Diseña tu red.

- 1.- ¿Qué son y cómo funcionan las redes?
- 2.- Dispositivos de red.
- 3.- Internet. La red de redes.

4.- Utiliza tu equipo para la gestión.

- 1.- Gestiona tus documentos.
- 2.- ¿Qué entendemos por datos?
- 3.- Expón tus ideas
- 4.- Utiliza tu equipo de forma segura.

5.- Utiliza tu equipo para la creación de contenido multimedia.

- 1.- Contenidos multimedia.
- 2.- Imagen digital.
- 3.- Sonido digital.
- 4.- Video digital.
- 5.- Realidad aumentada y realidad virtual.
- 6.- Esteganografía.
- 7.- El lenguaje audiovisual.

6.- Crea tus propias aplicaciones.

- 1.- Los lenguajes de programación.
- 2.- El proceso de desarrollo de software.
- 3.- Entornos de desarrollo (IDE).
- 4.- Diseño de algoritmos.
- 5.- Datos.
- 6.- Funciones.

- 7.- Estructuras de control.
- 8.- Desarrollo de aplicaciones móviles.
- 9.- Inteligencia Artificial.
- 10.- Ética en el desarrollo de aplicaciones.

7- Interactúa en la Red.

- 1.- Compramos en la Red. El comercio electrónico.
- 2.- interactuamos con nuestro hogar. Internet de las cosas (IoT).
- 3.- Creamos contenidos.
- 4.- Buscamos y utilizamos contenidos.
- 5.- Tomamos la iniciativa y colaboramos.

A.- Proyectos

Desarrollo de proyectos para aplicación práctica.

Planificación, organización

Realización práctica.

Utilización correcta de equipos y programas. Aplicación de normas.

Cuaderno de clase. Formato correcto de documento.

Digitalización de contenidos. Creación de documentos.

Uso de aplicaciones informáticas.

Presentación.

Evaluación.

14.- Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y de la práctica docente.

En el artículo 21.13 del decreto 39/2022 por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León se indica que el profesorado que imparte educación secundaria obligatoria evaluará su propia práctica docente como punto de partida para su mejora.

En este sentido, la evaluación de la programación de aula y de la práctica docente se podrá realizar mediante las respuestas de los alumnos a un cuestionario de carácter anónimo, que puede quedar recogido en un anexo, aunque en este sentido, el Departamento considera que sus integrantes podrán utilizar cualquier otra fórmula siempre y cuando permita la comprobación y contribuya a mejorar la práctica docente de cara a cursos futuros. En cualquier caso deberá contener cuestiones relacionadas con la metodología propia, la dificultad de los conocimientos impartidos, las actividades realizadas, los recursos y materiales utilizados en la práctica docente, etc.

15.- Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Esta evaluación ha de hacerse en función del progreso que los alumnos manifiesten a nivel general y a nivel personal.

Los profesores de la asignatura nos reuniremos periódicamente para contrastar las experiencias que vayamos teniendo, así como los posibles aspectos que sean susceptibles de mejora dentro de la programación.

En este último caso y en función de los aspectos que necesiten ser rectificados replantearemos el proceso.

Cada profesor de la asignatura revisará su Programación observando si tiene validez en el aula, si puede llegar a cumplir los objetivos propuestos, si los contenidos y su forma de exponerlos en clase son comprendidos por los alumnos.

Entre los indicadores que analizaremos para verificar la validez de las programaciones podrían estar incluidos los siguientes:

- materiales utilizados.
- planificación de actividades y nivel de dificultad.
- grado de motivación del alumnado.
- participación de las familias
- medidas de atención a la diversidad
- inclusión de temas transversales

Para comprobar si la programación es adecuada, realizaremos diferentes pruebas a lo largo del curso: preguntas orales, ejercicios en la pizarra, trabajos individuales, pruebas escritas en las que se evalúen las distintas destrezas, realización y entrega del trabajo diario, etc, y todas ellas estarán destinadas a comprobar el nivel de comprensión individual y grupal.

Al final de curso, el mismo Departamento de Ciencias evaluará los resultados obtenidos y hará las gráficas correspondientes, dejando constancia de ellos en la Memoria del Centro.