

# Asignatura Digitalización 4º ESO

**CURSO:** 2025/2026

**GRUPOS:** 4EA, 4EB, 4EC, 4ED, 4EE

**PROFESORES**

David Velasco González

## ÍNDICE

1. MARCO NORMATIVO.	3
1.1. Normativa de ESO.	3
1.2. Normativa relativa a cuarto de ESO (LOMLOE).	3
1.3. Normativa relativa a evaluación, promoción y titulación.	3
2. CONTEXTO.	4
2.1. Entorno.	4
2.2. Centro educativo: el IES María Moliner.	4
2.3. Nuestro departamento.	5
3. OBJETIVOS.	6
3.1. Objetivos de etapa en ESO.	6
INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA.	7
4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES DE LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS.	10
5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS QUE SE ASOCIAN.	12
6. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL QUE SE TRABAJARÁN DESDE LA MATERIA.	18
7. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.	22
8. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.	25
9. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA.	25
10. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.	26
11. MEDIDAS DE RECUPERACIÓN.	32
12. APRECIACIÓN PERSONAL DEL PROFESOR.	33
13. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.	34
14. MEDIDAS DE ACTITUD EMPRENDEDORA Y FOMENTO DE LA LECTURA.	35
15. SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN.	36
16. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DE AULA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.	37
17. OTROS ASPECTOS PROPIOS DE LA PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO.	38
18. PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.	38

## 1. MARCO NORMATIVO

- Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre modifica a la Ley Orgánica de Educación 2/2006 de 3 de mayo en su artículo único. Esta programación didáctica pretende obedecer a las modificaciones realizadas por la nueva normativa de educación en aquellos cursos en los que la nueva normativa se aplique (cursos impares), así como en aquellos que aún obedecen a la ley anterior (cursos pares).

- Esta programación se enmarca dentro del Proyecto Educativo de Centro del IES MARÍA MOLINER y, por lo tanto, está estrechamente relacionada con éste.

### 1.1. Normativa de ESO

### 1.2. Normativa relativa a cuarto de ESO (LOMLOE)

- **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo** por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas educación secundaria.

- **Orden EFP/754/2022, de 28 de julio**, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Secundaria Obligatoria en el ámbito de gestión del Ministerio de Educación.

- **Decreto 39/2022 de 29 septiembre**, por el que se establece la ordenación y el currículo del currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

### 1.3. Normativa relativa a evaluación, promoción y titulación

- **Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre**, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.

- **Orden EDU/1597/2021, de 16 de diciembre**, por la que se concreta la actuación de los equipos docentes y los centros educativos de Castilla y León que impartan educación secundaria obligatoria en materia de evaluación, promoción y titulación, durante los cursos académicos 2021-2022 y 2022-2023.

- **Instrucción de 1 de junio de la secretaría general de la consejería de educación** por la que se establecen orientaciones para la evaluación. Promoción y titulación en las diferentes enseñanzas, así como los documentos oficiales de evaluación en las diferentes enseñanzas para los cursos 2021/2022 y 2022/2023.

- **Orden EFP/279/2022, de 4 de abril**, por la que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria

Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en el ámbito de gestión del Ministerio de Educación y Formación Profesional.

## 2. CONTEXTO

### 2.1. Entorno

El Instituto María Moliner se encuentra ubicado en la ciudad de Segovia, más concretamente en el barrio de La Albuera, barrio que tiene aproximadamente 14.000 habitantes.

Además de este Instituto, en el barrio existe otro, denominado, La Albuera, que también procede de un antiguo Centro de Formación Profesional, en el que se imparten, como en éste, E.S.O., Bachillerato y Formación Profesional Específica.

Por lo que se refiere a la Educación Primaria, existen en el barrio dos colegios: El Peñascal y Eresma (éste último adscrito al I.E.S. La Albuera). Hay también un Centro concertado Cooperativa Alcázar, que imparte Educación Primaria, E.S.O. y Bachillerato.

El barrio cuenta con:

A. Instalaciones deportivas (campos de fútbol, canchas deportivas, frontón cubierto, pistas de atletismo, piscina municipal al aire libre).

B. Dotaciones sanitarias, culturales, recreativas y religiosas (Centro Multiusos, donde tienen su sede: un centro recreativo para la tercera edad, la institución municipal CEAS Norte y la privada A.F.A. (Asociación de Familiares de Alzheimer), Centro de Salud Segovia II, Centro de Día, Iglesia de San Frutos, Iglesia de El Carmen)

C. Otras dotaciones, como el Mercado Municipal de La Albuera, así como numerosas asociaciones de vecinos y del barrio, que llevan a cabo actividades variadas. En su relación con el entorno, este Instituto cede sus instalaciones a las diferentes asociaciones afincadas en el mismo para la realización de actividades culturales y deportivas y también colabora con otras instituciones de índole local y regional: Junta de Castilla y León, Ayuntamiento, Colegios Profesionales y Universidades públicas y privadas. Además, el Centro cede sus instalaciones a grupos particulares para impartir cursos o llevar a cabo actividades culturales y deportivas. Por último, cabe señalar que en el Centro funciona un taller de Cerámica y tiene su sede, igualmente, la Asociación Micológica Segoviana.

### 2.2. Centro educativo: el IES María Moliner

El IES María Moliner es un instituto público de Enseñanza Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional. Dentro de la Formación Profesional, el instituto cuenta con las siguientes familias profesionales: Informática y

Comunicaciones, Electricidad y Electrónica y Administración y Finanzas, y en todas ellas se imparten estudios de formación profesional de grado medio y formación profesional de grado superior. Además, en las dos primeras familias profesionales mencionadas se imparten enseñanzas de formación profesional básica.

También este centro tiene un acuerdo con el British Council para proporcionar educación bilingüe en educación secundaria obligatoria e imparte el Bachillerato de excelencia en idiomas.

### 2.3. Nuestro departamento

El Departamento de Informática y Comunicaciones del IES María Moliner es un departamento de familia profesional que integra un total de 16 profesores, siendo con toda probabilidad uno de los departamentos más numerosos de la provincia, e imparte un total de más de 45 asignaturas o módulos distintos, pertenecientes a los siguientes estudios:

- Ciclo Formativo de Grado Superior de Administración de Sistemas Informáticos en Red
- Ciclo Formativo de Grado Superior de Desarrollo de Aplicaciones Web
- Ciclo Formativo de Grado Superior a Distancia de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
- Ciclo Formativo de Grado Medio de Sistemas Microinformáticos y Redes
  - Formación Profesional Básica de Informática y Comunicaciones
  - Asignaturas de Programación informática de 4º de ESO, y Digitalización de 4º ESO, y TIC de 1º de Bachillerato.

Este Departamento viene participando en diferentes proyectos, como el proyecto experimental de bilingüismo, que se ha llevado a cabo desde el curso 2009-2010 de forma ininterrumpida hasta el curso 2019-2020, proyecto que se retomará, ya de manera oficial, probablemente el próximo curso.

Además, este departamento está muy comprometido con la internacionalización de los alumnos y del centro, participando en proyectos europeos Erasmus+ de manera exitosa desde hace años. Para todos estos proyectos, siempre contamos con la colaboración del profesorado y lectores del departamento de inglés, que nos apoya y proporciona una inestimable ayuda.

A todo esto, hay que añadir que también participa con su alumnado en otros proyectos como el proyecto "(In)Fórmate" desarrollado por la FAD para la alfabetización mediática y el desarrollo del pensamiento crítico, programa de formación "Espacios ciberseguridad" del INCIBE (Instituto Nacional de Ciberseguridad), CISCO Networking Academy, colaboración con empresas del entorno para prácticas (FCT) y formación de los alumnos (píldoras formativas), etc...

### 3. OBJETIVOS

En el artículo 33 de la Ley Orgánica de Educación 2/2006 de 3 de mayo modificada por la Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre, de educación se detallan los objetivos de la etapa de enseñanza secundaria obligatoria.

#### 3.1. Objetivos de etapa en ESO

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado 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, 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.

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

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.

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

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

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

## INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA

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 entre hombres y mujeres 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.

En este sentido, 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 los océanos de 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 desarrollen 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. Finalmente, 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.

### **Contribución de la materia al desarrollo de los objetivos de etapa**

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:* 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 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:* 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:* 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:* 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:* 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:* 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. Finalmente, 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.

## Competencias específicas de la materia

Los descriptores operativos de las competencias clave son el marco de referencia a partir del cual se concretan las competencias específicas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras, ahora sí, específicas para cada materia.

En el caso de la materia Digitalización se organizan alrededor de cuatro ejes. Una primera competencia se centra en la gestión y mantenimiento de los dispositivos digitales habituales en el ámbito del alumnado, tanto para la resolución de problemas sencillos que pudieran aparecer, como en el manejo del software básico para el funcionamiento de estos.

La siguiente competencia aborda los entornos personales digitales de aprendizaje, tanto en su gestión como en la creación y desarrollo de contenidos digitales.

Una tercera competencia hace referencia a los riesgos existentes en el mundo digital, así como a las medidas de seguridad que hay que tomar a nivel de protección de dispositivos, de protección de los datos y de los propios usuarios.

Finalmente, la cuarta competencia se centra en el ejercicio de una ciudadanía activa en la red y el uso ético de la tecnología.

#### 4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES DE LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS

##### Competencias Específicas

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

La competencia hace referencia a la gestión y mantenimiento de los dispositivos digitales habituales en el entorno del alumnado, actuando como el principal objetivo de la misma. El uso extendido de las tecnologías digitales implica que el alumnado debe adquirir destrezas relativas al mantenimiento de los dispositivos, al ajuste de los mismos y a la identificación y resolución de problemas técnicos habituales, garantizando el máximo aprovechamiento de estas tecnologías y enfrentándose a ellos con una actitud resiliente. Dotar de autonomía al alumnado en este campo le va a permitir efectuar la conexión de dispositivos, el mantenimiento de los sistemas operativos, así como estar en condiciones de resolver los pequeños problemas que surjan en el día a día digital.

La competencia engloba aspectos técnicos relativos al funcionamiento de los equipos y a las aplicaciones y programas requeridos para su uso. Asimismo, se debe considerar el papel que asumen en la actualidad las tecnologías de la comunicación y su implicación en la sociedad. Por ello, se considera fundamental abordar las funcionalidades de internet, los elementos de distintos sistemas de comunicación y la incorporación de las nuevas tecnologías relativas a la digitalización y conexión de objetivos (IoT). El avance del internet de las cosas (IoT), en los últimos años, hace necesario que este tipo de tecnología deba estar muy presente en la materia.

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.*

La presencia de elementos tecnológicos y medios digitales en nuestras vidas es un hecho que, progresivamente, va adquiriendo mayor trascendencia. Es indudable que el avance del mundo digital en nuestra sociedad hace necesaria su inclusión en cualquier proceso educativo o formativo. Por ello, con el fin de optimizar y garantizar un aprendizaje permanente en contextos formales, no formales e informales, se hace necesaria la integración de recursos digitales en el proceso formativo, así como la gestión adecuada del entorno personal de aprendizaje (Personal

Learning Environment, PLE) del alumnado del siglo XXI, que contendrá multitud de elementos digitales.

La competencia abarca aspectos relacionados con la alfabetización informacional y el aprovechamiento apropiado de las estrategias de búsqueda y tratamiento de la información, así como con la generación de nuevo conocimiento mediante la edición, programación y desarrollo de contenidos, empleando aplicaciones digitales. De esta manera, el alumnado puede desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en su vida personal, académica y profesional, respetando los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso, y posibilitando su aprendizaje permanente. De manera concreta, esta competencia pretende ayudar no solo a una adquisición apropiada de contenidos extraídos de fuentes digitales, sino a la creación de contenidos propios como documentos, gráficas, imágenes o blogs, y al respeto, tanto de los derechos de los creadores como al que se debe ejercer en las comunicaciones del mundo digital.

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

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.*

La competencia hace referencia a las medidas de seguridad que han de adoptarse para cuidar dispositivos, datos personales y la salud individual. La estrecha interacción que se realiza de forma habitual con la tecnología y con los dispositivos aumenta la exposición a riesgos, amenazas y ataques. Por ello, la presencia cada vez más constante del ámbito digital en nuestras vidas hace extremadamente importante la adopción de hábitos saludables en nuestras interacciones digitales. Por eso, el alumnado debe adquirir hábitos que le permitan preservar y cuidar su bienestar y su identidad digital, aprendiendo a protegerse ante posibles amenazas que supongan un riesgo para la salud física y mental, y adquiriendo pautas adecuadas de respuesta, eligiendo la mejor opción y evaluando el bienestar individual y colectivo.

Esta competencia pretende poner de relieve la protección de los dispositivos y de los propios datos, y concienciar al alumnado de los problemas que puede generar un bienestar digital inadecuado, así como proporcionarle estrategias para actuar ante posibles amenazas para su seguridad digital y personal. Asimismo, la competencia engloba tanto aspectos técnicos, relativos a la configuración de dispositivos, como los relacionados con la protección de los datos personales. También incide en la gestión eficaz de la identidad digital del alumnado, abordando el tema del

bienestar personal ante posibles amenazas externas en el contexto de problemas como el ciberacoso, la sextorsión, la dependencia tecnológica o el acceso a contenidos inadecuados como la pornografía o el abuso en el juego. 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.*

La competencia hace referencia al conocimiento de las posibles acciones que se pueden realizar para el ejercicio de una ciudadanía activa en la red mediante la participación proactiva en actividades en línea. Por ello, esta cuarta competencia persigue que el alumnado conozca diversas opciones en las que poder ejercer, desde un punto de vista ético y responsable, una ciudadanía digital activa. Por ejemplo, desde el punto de vista del comportamiento hacia otros usuarios de la red, se pone de manifiesto la importancia que los medios digitales van adquiriendo en nuestro día a día tanto en servicios públicos como privados (relación con la Administración, transacciones económicas, entre otros) o la necesidad de un análisis crítico de la información que llega por medios digitales. El conocimiento de estas situaciones, por parte del alumnado, permitirá concienciarlo de la brecha social de acceso y uso para diversos colectivos, y del impacto socio social de las mismas.

En este curso, esta competencia engloba aspectos de interacción con usuarios y de contenido en la red, de forma que se trabajan tanto el trato correcto al internauta como el respeto a las acciones que otras personas realizan y a la autoría de los materiales ajenos. Aborda también las gestiones administrativas telemáticas, las acciones comerciales electrónicas y el activismo en línea. Asimismo, hace reflexionar al alumnado sobre las tecnologías emergentes y el uso ético de los datos que gestionan estas tecnologías; todo ello para educar a usuarios y usuarias digitales activos, pero sobre todo críticos en el uso de la tecnología. Finalmente, con esta competencia se persigue que el alumnado reflexione sobre las tecnologías que aparecen día a día, así como el impacto que tiene sobre la sociedad la distinta capacidad de acceso a las mismas.

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.

## 5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS QUE SE ASOCIAN

Se han redactado los siguientes criterios para cada una de las competencias específicas 1, 2, 3 y 4.

### *Competencia específica 1*

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. (STEM2, CD4)

Indicadores de logros

- **IL1** Saber identificar los diferentes elementos hardware y software
- **IL2** Saber conectar dispositivos en red fija y móvil

1.2 Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (CD4)

Indicadores de logros

- **IL3** Saber instalar software y aplicar actividades de mantenimiento.

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, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE1, CE3)

Indicadores de logros

- **IL4** Saber identificar elementos de red, tecnologías de transmisión.
- **IL5** Saber detectar pequeñas averías en computador y en la red.

1.4 Configurar y conectar dispositivos IoT y Wearables, midiendo, mandando y recibiendo información a través de Internet. (CD1, CD5, CCEC4)

Indicadores de logros

- **IL6** Saber identificar elementos IoT y Wearables
- **IL7** Saber configurar y conectar dispositivos IoT y Wearables.

### *Competencia específica 2*

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)

Indicadores de logros

- **IL8** Conocer los servicios y como se prestan en la red, que es la nube
- **IL9** Conocer las diferentes herramientas de búsqueda de información

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)

Indicadores de logros

- **IL10** Saber gestionar archivos y carpetas de forma local y remota
- **IL11** Conocer e identificar la propiedad intelectual



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)

Indicadores de logros

- **IL12** Manejar herramientas avanzado de procesadores de texto hojas de cálculo y presentaciones
- **IL13** Identificar software libre y propietario, normas de licencias.
- **IL14** Creación y manejo herramientas en línea.

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)

Indicadores de logros

- **IL15** Identificar aplicaciones móviles, realidad virtual y aumentada.
- **IL16** Aplicar y diseñar aplicaciones de herramientas móviles, RV y aumentada.

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)

Indicadores de logros

- **IL17** Creación y manejo de Blogger, wikis y otras herramientas en línea.

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)

Indicadores de logros

- **IL18** Saber crear, editar imágenes, logos en diversos formatos.

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)

Indicadores de logros

- **IL19** Saber manejar diferentes herramientas colaborativas en red

### *Competencia específica 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)



Indicadores de logros

- **IL20** Saber manejar las configuraciones de privacidad en varios entornos de aplicación en la red.

3.2 Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. (CD4)

Indicadores de logros

- **IL21** Saber gestionar la actualización de contraseñas, sistemas operativos y antivirus en diferentes dispositivos informáticos.

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)

Indicadores de logros

- **IL22** Saber identificar riesgos, amenazas, ataques, acosos en la red.
- **IL23** Saber aplicar técnicas frente riesgos, amenazas, ataque y acosos en la red.

*Competencia específica 4*

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, CC1, CE1)

Indicadores de logros

- **IL24** Conocer los conceptos de sociedad digital y ciudadano digital
- **IL25** Conocer las herramientas de identificación digital y cookies.

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)

Indicadores de logros

- **IL26** Conocer los beneficios de gestiones digital de registros y certificados.
- **IL27** Conocer el comercio electrónico pago digital y criptomonedas.

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, CC1, CC3)

#### Indicadores de logros

- **IL28** Conocer las herramientas de divulgación de contenidos
- **IL29** Conocer e identificar de forma crítica las opiniones, fake news etc.

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, ciber voluntariado y comunidades de desarrollo de software y hardware libres. (CP2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1, CE3)

#### Indicadores de logros

- **IL30** Conocer las herramientas en la red uso colectivo, ciudadano, económico, ciber voluntariado y comunidades de software libre.

4.5 Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo eco socialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto. (CD4, CC2, CC3, CE1)

#### Indicadores de logros

- **IL31** Saber reflexionar sobre la aplicación sostenible, accesible y desarrollo de las aplicaciones tecnológicas digitales.
- **IL32** Saber indicar varios beneficios y aplicaciones de la tecnología digital.

Tecnología y 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	✓				✓							✓			✓	✓									✓								✓	✓	
Competencia Específica 5		✓				✓			✓		✓			✓	✓			✓	✓		✓	✓						✓		✓					
Competencia Específica 6						✓			✓			✓		✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓					✓								
Competencia Específica 7										✓			✓				✓								✓	✓	✓								

A continuación, se detalla una relación de unidades de trabajo en que se divide esta materia, junto con los indicadores de logro asociados:

Relación Unidades de trabajo / Indicadores de Logro	
A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación	
UD1: Sistemas informáticos	IL1
Representación digital de la información.	IL2
Equipos informáticos.	IL3

Sistemas operativos. Estructuras de almacenamiento. Entorno de los sistemas operativos. Gestión de programas Sistemas periféricos	
UD2: Redes Redes informáticas La red en internet Componentes de una red Tecnologías de red: Internet, Fibra y Móvil Sistemas de comunicación en internet Red domestica Dispositivos IoT+Weables	IL4 IL5 IL6 IL7
<b>B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</b>	
UD3: Entornos de búsqueda de información Servicios de internet Páginas y sitios web Navegadores Búsqueda de información Selección de contenidos en internet Organización de la información en la red Gestión de archivos y carpetas Servicios en la nube Propiedad intelectual	IL8 IL9 IL10 IL11
UD4: Creación de contenidos digitales Entornos personales de aprendizaje Inteligencia colectiva Foros de discusión y correo electrónico Gestión del correo electrónico Edición de wikis Creación de blogs con Blogger Diseño de sitios web en Google sites Redes sociales	IL12 IL13 IL14 IL15 IL16 IL17 IL18 IL19
<b>C. Seguridad y bienestar digital</b>	
UD5: Seguridad de nuestros dispositivos Seguridad informática Amenazas Riesgos Ataques Protección del sistema informático Protección de la información Identidad digital Riesgos y precauciones en el uso de la red Preservar el bienestar digital y evitar fraudes en internet Consecuencias del uso prolongado de las tecnologías	IL20 IL21 IL22 IL23
<b>D. Ciudadanía digital crítica</b>	
UD6: Seguridad de nosotros en la red	IL24

Sociedad digital	IL25
Interactividad en la red	IL26
Protección de datos personales	IL27
Gestiones administrativas en línea	IL28
Comercio electrónico	IL29
Ética en el uso de datos y herramientas digitales	IL30
Activismo en línea	IL31
	IL32

## 6. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL QUE SE TRABAJARÁN DESDE LA MATERIA

Decreto 39/2022 de 29 septiembre por el que se establece la ordenación y el currículo de educación secundaria en la Comunidad de Castilla y León estipula que:

CT1. En todas las materias de la etapa se trabajarán las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable, así como la educación para la convivencia escolar proactiva orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

CT2. Igualmente, desde todas las materias se trabajarán las técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales. Asimismo, se desarrollarán actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura, así como destrezas para una correcta expresión escrita.

CT3. Los centros educativos fomentarán la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, la pluralidad, el respeto a los derechos humanos y al Estado de derecho, y el rechazo al terrorismo y a cualquier tipo de violencia.

CT4. Asimismo, garantizarán la transmisión al alumnado de los valores y oportunidades de la Comunidad de Castilla y León como una opción favorable para su desarrollo personal y profesional.

A continuación, se plasman los contenidos transversales vinculados a criterios de evaluación a través de los indicadores de logro:

Indicadores de logro	Contenidos transversales
CE1-1.1 Conectar dispositivos de red y gestionar redes locales <ul style="list-style-type: none"> <li>IL1 Saber identificar los diferentes elementos hardware y software</li> <li>IL2 Saber conectar dispositivos en red fija y móvil</li> </ul>	Se trabajará en la idea de mejorar el desarrollo personal hacia ideas innovadoras fruto de la transmisión de valores y las nuevas oportunidades emergentes. Se trabajarán las técnicas y herramientas propias de la oratoria, así como actividades que fomenten la lectura y las destrezas de escritura en relación con la elaboración de presentaciones.

CE1-1.2 Instalar y mantener sistemas operativos <ul style="list-style-type: none"> <li>IL3 Saber instalar software y aplicar actividades de mantenimiento.</li> </ul>	Se trabajará en la idea de mejorar el desarrollo personal hacia ideas innovadoras fruto de la transmisión de valores y las nuevas oportunidades emergentes.
CE1-1.3 Identificar y resolver problemas técnicos <ul style="list-style-type: none"> <li>IL4 Saber identificar elementos de red, tecnologías de transmisión.</li> <li>IL5 Saber detectar pequeñas averías en computador y en la red.</li> </ul>	Se trabajará en la idea de mejorar el desarrollo personal hacia ideas innovadoras fruto de la transmisión de valores y las nuevas oportunidades emergentes.
CE1-1.4 Configurar y conectar dispositivos IoT y Wearables <ul style="list-style-type: none"> <li>IL6 Saber identificar elementos IoT y Wearables</li> <li>IL7 Saber configurar y conectar dispositivos IoT y Wearables.</li> <li></li> </ul>	Mediante el uso de las TIC de uso cotidiano facilitar la interacción familiar, social, personal.
CE2-2.1 Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital <ul style="list-style-type: none"> <li>IL8 Conocer los servicios y como se prestan en la red, que es la nube</li> <li>IL9 Conocer las diferentes herramientas de búsqueda de información</li> </ul>	Mediante el uso de las TIC de uso cotidiano facilitar la interacción familiar, social, personal.
CE2-2.2 Buscar, seleccionar y archivar información <ul style="list-style-type: none"> <li>IL10 Saber gestionar archivos y carpetas de forma local y remota</li> <li>IL11 Conocer y edificar la propiedad intelectual</li> </ul>	Profundizar en el aprendizaje personal y la interrelación generacional en el uso compartido de herramientas digitales de uso general.
CE2-2.3 Crear y editar a un nivel avanzado documentos de texto y hojas de cálculo <ul style="list-style-type: none"> <li>IL12 Manejar herramientas avanzado de</li> </ul>	Uso ético y social de herramientas y contenidos en la red, facilitando el uso colaborativo, social.

<p>procesadores de texto hojas de cálculo y presentaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• IL13 Identificar software libre y propietario, normas de licencias.</li> <li>• IL14 Creación y manejo herramientas en línea.</li> </ul>	
<p>CE2- 2.4 Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• IL15 Identificar aplicaciones móviles, realidad virtual y aumentada.</li> <li>• IL16 Aplicar y diseñar aplicaciones de herramientas móviles, RV y aumentada.</li> </ul>	<p>Se trabajará en la idea de mejorar el desarrollo personal hacia ideas innovadoras fruto de la transmisión de valores y las nuevas oportunidades emergentes.</p>
<p>CE2- 2.5 Crear y gestionar blogs, seleccionando las herramientas adecuadas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• IL17 Creación y manejo de Blogger, wikis y otras herramientas en línea.</li> </ul>	<p>Vincular las TIC con la gestión de las emociones, la educación en convivencia y la mejora de las habilidades sociales a través del desarrollo de habilidades personales. A través del buen uso de las TIC, trabajar mediante la participación en debates la gestión de las emociones y la educación en convivencia con respeto y diversidad</p>
<p>CE2- 2.6 Editar y crear digitalmente imágenes en forma de mapas de bits</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• IL18 Saber crear, editar imágenes, logos en diversos formatos.</li> </ul>	<p>Trabajar la marca personal a través de técnicas de logotipos utilizando el uso de las TIC, de forma colaborativa y mejorando la educación en convivencia y diversidad, gestionando emociones e impulsando las habilidades sociales.</p>
<p>CE2- 2.7 Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• IL19 Saber manejar diferentes herramientas colaborativas en red</li> </ul>	<p>A través del buen uso de las TIC, trabajar mediante la participación en debates la gestión de las emociones y la educación en convivencia con respeto y diversidad</p>
<p>CE3- 3.1 Proteger los datos personales, la reputación y las huellas digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• IL20 Saber manejar las configuraciones de privacidad en varios entornos de aplicación en la red.</li> </ul>	<p>A través del buen uso de las TIC, trabajar mediante técnicas de protección de la privacidad que se pueden trasladar al ámbito intergeneracional, familiar, amigos y social.</p>



<p>CE3- 3.2 Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>IL21 Saber gestionar la actualización de contraseñas, sistemas operativos y antivirus en diferentes dispositivos informáticos.</li> </ul>	<p>A través del buen uso de las TIC, trabajar mediante técnicas de protección de la privacidad que se pueden trasladar al ámbito intergeneracional, familiar, amigos y social.</p>
<p>CE3- 3.3 Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>IL22 Saber identificar riesgos, amenazas, ataques, acosos en la red.</li> <li>IL23 Saber aplicar técnicas frente riesgos, amenazas, ataque y acosos en la red.</li> </ul>	<p>A través del buen uso de las TIC, trabajar mediante técnicas de protección de la privacidad que se pueden trasladar al ámbito intergeneracional, familiar, amigos y social.</p> <p>Protección de la intimidad de la persona, el respeto hacia el otro, respecto a grupos sociales de discapacidad, étnicos, religiosos, respecto a la mujer y cualquier tipo de condición sexual.</p>
<p>CE4- 4.1 Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>IL24 Conocer los conceptos de sociedad digital y ciudadano digital</li> <li>IL25 Conocer las herramientas de identificación digital y cookies.</li> </ul>	<p>A través del buen uso de las TIC, trabajar mediante técnicas de protección de la privacidad que se pueden trasladar al ámbito intergeneracional, familiar, amigos y social.</p>
<p>CE4- 4.2 Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>IL26 Conocer los beneficios de gestiones digital de registros y certificados.</li> <li>IL27 Conocer el comercio electrónico pago digital y criptomonedas.</li> </ul>	<p>A través del buen uso de las TIC, trabajar mediante técnicas de protección de la privacidad que se pueden trasladar al ámbito intergeneracional, familiar, amigos y social.</p>
<p>CE4- 4.3 Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>IL28 Conocer las herramientas de divulgación de contenidos</li> <li>IL29 Conocer e identificar de forma crítica las opiniones, fake news etc.</li> </ul>	<p>Utilizar técnicas tanto de oratoria como de expresión escrita para la exposición de las ideas emprendedoras halladas a la vez que reforcemos mediante un aprendizaje constante situaciones que puedan darse en ciertos momentos de conflicto dentro del grupo de trabajo.</p>
<p>CE4-4.4 Poner en valor el uso y aprovechamiento de las tecnologías</p>	<p>Conocer el impacto de la tecnología que puede tener en la transmisión de</p>

<p>digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>IL30 Conocer las herramientas en la red uso colectivo, ciudadano, económico, ciber voluntariado y comunidades de software libre.</li> </ul>	<p>los conocimientos a nivel global, la fuerza transformadora que puede aplicarse a nuestra sociedad más cercana y lejana dentro de la aplicación de conceptos como la equidad, igualdad empleando un análisis ético y responsable.</p>
<p>CE4-4.4 Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo eco socialmente responsable</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>IL31 Saber reflexionar sobre la aplicación sostenible, accesible y desarrollo de las aplicaciones tecnológicas digitales.</li> <li>IL32 Saber indicar varios beneficios y aplicaciones de la tecnología digital.</li> </ul>	<p>Conocer y saber transmitir en su ámbito social, familiar. La importancia del uso de la tecnología en el uso cotidiano de forma responsable y ética.</p>

## 7. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

### Estilos de enseñanza

Estas orientaciones se concretan para la materia Digitalización a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A de este decreto.

A su vez, estas orientaciones continúan las propuestas establecidas para la materia Tecnología y Digitalización, presente en los anteriores cursos de ESO. El grado de autonomía del alumnado del último curso de ESO va a aconsejar que el estilo de enseñanza de esta materia se incline más hacia un estilo integrador, que conviva en algún momento concreto con otro más directivo.

El profesorado será, por tanto, el supervisor que oriente las actividades del alumnado para que éste adquiriera las competencias específicas partiendo de su iniciativa y motivación, guiadas a través de metodologías activas tales como ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) o gamificación.

Teniendo en cuenta la naturaleza digital de la materia, los materiales que se utilizarán en la misma serán, en su mayoría, diferentes tipos de software (ofimático, de tratamiento de imagen y de sonido, herramientas para la edición de blogs, entre otros) para el trabajo de las distintas competencias.

En sincronía con los propios contenidos de la materia, se hace aconsejable utilizar software con licencia libre o abierta, además de cualquier recurso informático que la administración educativa pueda proveer.

Las características inherentes a la materia determinan que el espacio de trabajo sea un aula digital y, para un aprovechamiento óptimo, sería deseable que cada estudiante contase con un equipo con el que poder trabajar, condicionando los posibles agrupamientos en la materia a este requisito, sin impedir el necesario agrupamiento en parejas o grupos pequeños para la realización de tareas concretas o proyectos colaborativos.

Tomando como punto de partida la relación del alumnado con sus entornos personales de aprendizaje se podrán establecer retos o tareas para ser abordadas con una mínima guía y asesoramiento del docente, siendo importante propiciar situaciones en las que el propio alumnado ponga en común cómo ha resuelto una determinada situación o exponga el resultado de su creación.

### **Estrategias metodológicas y técnicas**

En cuanto a la metodología primarán los principios de individualización del aprendizaje, de progresiva promoción de la autonomía del alumno y de aprovechamiento del trabajo en equipo.

Los ritmos individuales de aprendizaje del alumnado se respetarán por medio del diseño de situaciones de aprendizaje, en cuya selección y planificación se considerará la importancia que deben tener procedimientos como el trabajo por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas o retos. Dicho diseño tendrá en cuenta que en su desarrollo puedan adaptarse, además de a los distintos ritmos de aprendizaje del alumnado, a las posibles necesidades educativas especiales, altas capacidades intelectuales, casos de integración tardía o dificultades específicas de aprendizaje.

El trabajo autónomo del alumnado y el trabajo en equipo se aúnan en el uso de las metodologías activas, con las que el alumnado se familiarizará con la técnica expositiva, la argumentación, el estudio biográfico, el diálogo, la discusión o el debate, el seminario, el estudio de casos, la resolución de problemas, la demostración, la experimentación, la investigación, la interacción o el descubrimiento para realizar las tareas encomendadas de manera creativa y colaborativa.

La autonomía del alumno y el trabajo en equipo marcarán la gradación en el proceso de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida. Además, promoverán la reflexión sobre el propio aprendizaje, que de este modo se hará visible por medio de la metacognición a través de diferentes técnicas y procedimientos.

Por tanto, la estrategia que se sigue en la asignatura, basado en todo lo expuesto anteriormente, es la de intentar mantener al alumnado interesado en la misma, utilizando diferentes actividades, metodologías, que primen el aprendizaje continuo del alumno a lo largo de todo el curso, planteando una estructura en la que el alumno adquiera los conocimientos básicos, fomente el aprender a aprender, se involucre en proyectos desafiantes y pueda resolver satisfactoriamente los retos planteados posteriormente. Asimismo, se tendrán

en cuenta todos los ritmos de aprendizaje, planteando actividades de diferentes dificultades además de fomentar el aprendizaje entre iguales.

### **Sobre los Recursos y materiales de desarrollo del currículo**

La selección de materiales y recursos didácticos y de desarrollo curricular se adaptará a las condiciones que impone el fomento y desarrollo del cambio metodológico hacia una perspectiva competencial e integradora.

Los materiales didácticos se caracterizarán por su variedad, polivalencia y capacidad de motivación o estímulo, y potenciarán la manipulación, la observación, la investigación y la elaboración creativa. Se hará uso, por tanto, de material, tanto tradicional como innovador, en diferentes soportes, tales como materiales impresos (murales, libros, prensa, diccionarios...), audiovisuales, multimedia e informáticos, que aseguren la accesibilidad a la diversidad del mismo.

Al ser esta materia de Digitalización, será esencial su uso, tanto en lo que se refiere al equipamiento (ordenadores, tabletas, pizarra digital, panel interactivo, dispositivos personales, móviles inteligentes...) como a herramientas y programas (robots, realidad aumentada y apps de usos muy diferenciados).

El profesorado, además, elaborará sus propios recursos de desarrollo curricular procurando integrar variedad de estos: analógicos, digitales, manipulativos, informativos, ilustrativos y tecnológicos con el fin de posibilitar el acceso al aprendizaje a todo el alumnado.

### **De los Agrupamientos y organización del espacio y el tiempo**

La organización del aula se planteará con vistas a favorecer los procesos dialógicos, la alternancia de actividades individuales con otras de trabajo en grupos heterogéneos. Esta organización del trabajo cooperativo y colaborativo facilitará la resolución conjunta de las tareas, la realización de proyectos o el afrontamiento de retos, con el fin de que los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus iguales y puedan aplicarlas a situaciones similares, con lo que se facilitarán los procesos de generalización y de transferencia de los aprendizajes.

Se buscará una distribución variable y movable de los espacios y la diversidad de agrupamientos que aporten un flujo de comunicación real entre alumnado y profesorado.

En cuanto a la gestión de la estructura de la sesión, se partirá de la premisa de que el alumnado debe asumir un desempeño activo durante la mayor parte del tiempo. Para ello las estructuras de la sesión podrán ser muy variadas, destacando entre ellas:

- Sistema clásico: con un inicio de clase para el abordaje de los aspectos teóricos, el resto de la sesión de trabajo de carácter práctico, y una conclusión y/o presentación del resultado o producto de la sesión de trabajo.

- Clase invertida: en la que el trabajo individual o algunos procesos de aprendizaje se transfieren fuera del aula y se reserva el tiempo en el aula para dinamizar el intercambio y trabajo de aplicación y colaborativo.
- Sesiones de trabajo (proyectos): en las que se inicia la sesión con una reunión con uno de los representantes de cada equipo de trabajo con el fin de organizar el trabajo del día (o semana) y coordinar actuaciones, planteando las tareas y objetivos a cubrir para, a continuación, dar paso al trabajo autónomo de los alumnos, por equipos de trabajo.

## 8. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR

Los materiales y recursos de desarrollo que se van a utilizar a lo largo del curso son los siguientes:

- **Materiales de desarrollo curricular:**

1. Impresos:
  - a. Libro de texto (si el profesor recomienda libro para esta materia)
  - b. Materiales elaborados por el departamento.
  - c. Materiales elaborados por el profesor.
2. Digitales e informáticos
  - a. Aula Virtual del centro, donde cada profesor pondrá a disposición de los alumnos los materiales oportunos.
  - b. Web de la editorial.
3. Medios audiovisuales y multimedia
  - a. Videos y recursos adecuados a la materia, accesibles a través de internet o puestos a disposición de los alumnos, mediante los enlaces correspondientes, en el aula virtual.

- **Recursos de desarrollo curricular:**

1. Impresos:
  - a. Revistas:
2. Digitales e informáticos
  - a. Ordenador: Un ordenador portátil del centro por cada dos alumnos
  - b. Pizarra digital de aula
  - c. Teléfono móvil: Teléfono personal del alumno cuando es necesario
  - d. Páginas web
  - e. Revistas digitales
3. Medios audiovisuales y multimedia
  - a. Películas
  - b. Podcast

## 9. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA

A continuación, se concreta la implicación desde la materia en los diferentes planes, programas y proyectos del centro:

- Día de Internet seguro (Safer Internet Day)

Se planteará la participación de los alumnos en el Día de Internet Segura, que se celebra en todo el mundo cada año en el mes de febrero, bajo el lema en la edición de este año: 'Juntos por una Internet mejor (Together for a better internet)'.

Se trata de un evento internacional organizado por la red INSAFE/INHOPE de Centros de Seguridad en Internet en Europa, con el apoyo de la Comisión Europea, que se realiza para promover el uso seguro y positivo de la tecnología, especialmente entre niños, niñas y jóvenes. Así, millones de personas se unen en todo el mundo para inspirar cambios positivos en línea, crear conciencia sobre los problemas de seguridad y participar en eventos y actividades.

- Proyectos Erasmus+

Se planteará la posibilidad de seguir participando con los alumnos de 1º de Bachillerato en proyectos Erasmus relacionados con el uso seguro de la tecnología y temas relacionados con la alfabetización digital, etc., tal y como se ha hecho en cursos anteriores con la participación de nuestro centro en diferentes proyectos Erasmus+ KA2 como: "Cybersensibility" o "Copilots".

## 10. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

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

La evaluación de los aprendizajes del alumnado tendrá como referente último la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias previstas en el perfil de salida.

No obstante, en virtud de las vinculaciones entre las competencias clave y los criterios de evaluación de cada competencia específica, el referente fundamental a fin de valorar el grado de adquisición de las competencias específicas de cada materia o ámbito, serán los criterios de evaluación.

### En relación con las técnicas e instrumentos de evaluación:

Las técnicas para emplear permitirán la valoración objetiva de los aprendizajes del alumnado.

Los instrumentos serán variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones que se planteen. Se utilizará, como mínimo, un instrumento perteneciente a cada tipo de técnica: de observación, de análisis del desempeño y de rendimiento.

Para las técnicas de observación y seguimiento se utilizará preferiblemente:



- Una lista de control
- El registro de anotaciones tabuladas por parte del docente.

Para las técnicas de análisis del desempeño se utilizará:

- La realización de proyectos o investigaciones
- Realización de actividades
- Un diario de aprendizaje

Como técnicas dirigidas más específicamente al análisis del rendimiento, se utilizarán:

- La exposición oral y la puesta en común
- Intervenciones en clase
- Pruebas escritas

Se asignará a cada instrumento los criterios de evaluación que pretende valorar.

### **En relación con los momentos de evaluación:**

La evaluación será continua sin perjuicio de la realización, a comienzo de curso, de una evaluación inicial. En todo caso, la unidad temporal de programación será la situación de aprendizaje.

Las técnicas e instrumentos de evaluación se aplicarán de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.

Más adelante se detalla en qué momento se aplicará cada instrumento de evaluación en función de los criterios de evaluación e indicadores de logro que evalúan.

### **Agentes evaluadores:**

Los profesores buscarán la participación del alumnado a través de su propia evaluación y de la evaluación entre iguales. Para ello, se procurará plantear pruebas de autoevaluación y de coevaluación.

Para cada instrumento de evaluación se establecerá si la evaluación se llevará a cabo mediante heteroevaluación, autoevaluación y/o coevaluación.

### **En relación con los criterios de calificación:**

Se establecerá el criterio de calificación o peso de cada uno de los criterios de evaluación de la materia.

Asimismo, y dada la relación existente entre instrumentos de evaluación y los criterios de evaluación, se establecerán también los criterios de calificación de cada uno de los instrumentos de evaluación.

A los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo se le adaptará el proceso de evaluación, aspecto que también se reflejará en las oportunas programaciones didácticas.

<b>BLOQUE A:</b> <b>Peso del Bloque A sobre la nota final 20%</b>				
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores de logro</b>	<b>Situaciones de aprendizaje</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Criterio de calificación (Peso / %)</b>
1.1	IL1 IL2	Realización de pruebas técnicas de red	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro anecdótico (10%)</li> <li>Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>Actividades (60%)</li> </ul>	25%
1.2	IL3	Instalación de Sistemas Operativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro anecdótico (10%)</li> <li>Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>Actividades (60%)</li> </ul>	25%
1.3	IL4 IL5	Simulación de averías en equipo o red	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro anecdótico (10%)</li> <li>Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>Actividades (60%)</li> </ul>	25%
1.4	IL6 IL7	Realización de manual de uso de un dispositivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro anecdótico (10%)</li> <li>Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>Actividades (60%)</li> </ul>	25%
<b>BLOQUE B:</b> <b>Peso del Bloque B sobre la nota final 25%</b>				
2.1	IL8 IL9	Crear un contenido en la nube	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro anecdótico (10%)</li> <li>Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>Actividades (60%)</li> </ul>	10%
2.2	IL10 IL11	Crear estructura de carpetas en red o localmente	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro anecdótico (10%)</li> <li>Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>Actividades (60%)</li> </ul>	10%
2.3	IL12 IL13	Actividad compartida	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro anecdótico (10%)</li> </ul>	20%

	IL14	alojada en la red	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>• Actividades (60%)</li> </ul>	
2.4	IL15 IL16	Desarrollo aplicación móviles y web	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro anecdótico (10%)</li> <li>• Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>• Actividades (60%)</li> </ul>	10%
2.5	IL17	Creación Blog personal (repartir temáticas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro anecdótico (10%)</li> <li>• Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>• Actividades (60%)</li> </ul>	20%
2.6	IL18	Creación de un logo personal empleando herramienta 2D	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro anecdótico (10%)</li> <li>• Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>• Actividades (60%)</li> </ul>	10%

2.7	IL19	Empleando Blog de compañeros realizar publicaciones sobre la temática de cada blog	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro anecdótico (10%)</li> <li>• Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>• Actividades (60%)</li> </ul>	20%
<b>BLOQUE C:</b> <b>Peso del Bloque C sobre la nota final 30%</b>				
3.1	IL20	Investiga y crea un informe de seguridad en una aplicación. Incluyendo conclusiones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro anecdótico (10%)</li> <li>• Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>• Actividades (60%)</li> </ul>	30%
3.2	IL21	Realiza informe sobre instalación de antivirus, copia de seguridad o herramientas o políticas de contraseñas. Incluyendo conclusiones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro anecdótico (10%)</li> <li>• Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>• Actividades (60%)</li> </ul>	30%
3.3	IL22 IL23	Desarrolla un caso práctico propio o conocido de una amenaza en la red o técnicas de salud en el uso de tecnologías. Incluyendo conclusiones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro anecdótico (10%)</li> <li>• Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>• Actividades (60%)</li> </ul>	40%
<b>BLOQUE D:</b> <b>Peso del Bloque D sobre la nota final 25%</b>				
4.1	IL24 IL25	Investiga en la red contenidos con clasificación de privacidad y licencias de uso Incluyendo conclusiones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro anecdótico (10%)</li> <li>• Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>• Actividades (60%)</li> </ul>	20%

4.2	IL26 IL27	Investiga sobre registro y certificado electrónicos o pago digital y/o criptomonedas. Incluyendo conclusiones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro anecdótico (10%)</li> <li>• Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>• Actividades (60%)</li> </ul>	20%
4.3	IL28 IL29	Investiga en la red contenidos y analízalos desde el punto de vista de: objetividad, ideología, intencionalidad, sesgo y caducidad. Incluyendo conclusiones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro anecdótico (10%)</li> <li>• Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>• Actividades (60%)</li> </ul>	20%
4.4	IL30	Investiga en la red contenidos de uso colectivo, iniciativas ciudadanas, economía colaborativa, ciber voluntariado, comunidades de desarrollo de software y hardware libre. Incluyendo conclusiones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro anecdótico (10%)</li> <li>• Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>• Actividades (60%)</li> </ul>	20%
4.5	IL31 IL32	Investiga en la red contenidos referentes a accesibilidad, y sostenibilidad junto con la aplicación de tecnología digital analizar la necesidad y beneficios globales y desarrollo eco socialmente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro anecdótico (10%)</li> <li>• Realización investigación y proyectos (30%)</li> <li>• Actividades (60%)</li> </ul>	20%

		responsable en su uso.		
--	--	------------------------	--	--

En relación con los criterios de evaluación y calificación, a continuación, se detalla el peso que tendrá cada uno de los instrumentos de evaluación empleados:

Criterio de evaluación por instrumentos de Evaluación Tabla A:

Instrumento evaluador	Criterio de evaluación
Realización de actividades	60%
Realización de proyectos	30%
Registro anecdótico	10%

Criterio de evaluación por bloques de Evaluación Tabla B:

Instrumento evaluador	Criterio de evaluación
Bloque A	20%
Bloque B	25%
Bloque C	30%
Bloque D	25%

Será requisito indispensable para aprobar la asignatura obtener una nota igual o superior a 5 puntos en cada uno de los instrumentos de evaluación de la tabla A e igual o superior 5 puntos en cada uno de los Bloques A, B, C y D, tabla B. Asimismo, en cada una de las pruebas escritas a lo largo del curso es necesario obtener una nota igual o superior a 5 puntos para aprobar la asignatura.

No obstante, quedará a criterio de cada profesor ser más flexible y poder incluir o eliminar alguno de los instrumentos de evaluación para las situaciones de aprendizaje si se considera oportuno.

Las actividades y proyectos tendrán una fecha de entrega límite, por lo que pasada dicha fecha no se admitirá la entrega y ésta será calificada con 0 puntos.

No obstante, quedará a criterio de cada profesor ser más flexible y poder incluir o eliminar alguno de los instrumentos de evaluación para las situaciones de aprendizaje si se considera oportuno.

## 11. MEDIDAS DE RECUPERACIÓN

La recuperación tanto de Bloques como por competencias se realizará en la evaluación extraordinaria de junio debiéndose entregar prácticas y/o actividades o trabajos relacionadas con los bloques o competencias no superadas, pudiéndose solicitar la exposición de alguno de las prácticas y/o actividades o trabajos, la entrega será 15 días antes de la evaluación extraordinaria y no podrá ser enviada posteriormente, en cuyo caso la puntuación será 0.



A criterio del profesor podrá flexibilizar el plazo de entre de dichas actividades siempre durante el curso lectivo.

## 12. APRECIACIÓN PERSONAL DEL PROFESOR

Se considerará un parámetro de apreciación personal del profesor, en relación con los factores que se enumeran a continuación:

Educación: Se deberá extremar el respeto tanto al profesor como a los compañeros

- Asistir a clase regularmente y guardar la puntualidad.
- No hablar y no molestar en clase
- Colaboración en el trabajo en equipo.
- Actitud positiva frente al módulo.
- Participación en clase.
- Autonomía.
- Cuidado del aula (limpieza y orden) y buen uso de la misma y de los equipos (hardware).
- Mantenimiento del puesto de trabajo (software: S.O. y aplicaciones)
- Organización, elaboración y limpieza del material recopilado por el alumno (apuntes, programas, discos, etc.).
- Atender las explicaciones y realizar exclusivamente las tareas que mande el profesor
- Organización, elaboración y limpieza del material recopilado por el alumno (apuntes, programas, discos, etc.).

Cualquiera de estos incumplimientos será penalizado con negativos que tendrán el valor de -0,1 cada vez que ocurran a lo largo del trimestre

Esta calificación será de 0 puntos para aquellos alumnos que:

- Instalen, descarguen o utilicen programas distintos de los permitidos.
- Manipulen a sabiendas de forma incorrecta los equipos o programas informáticos.
- Intenten deliberadamente burlar la seguridad de la red, especialmente si es con intención de causar daño.
- Utilicen Internet sin permiso. No podrán chatear, ni utilizar el correo, ni descargar música o videos, etc. Sólo podrán utilizar Internet cuando se les autorice y siempre para buscar información, descargar programas o apuntes de uso libre relacionados con la asignatura.
- Tengan faltas de respeto graves (insultos, agresiones, ...) hacia sus compañeros o hacia algún profesor

Si algún alumno persistiera, tras ser advertido, en el uso inadecuado de Internet, de la red o de los equipos y programas informáticos o de un comportamiento inadecuado se tomarán otras medidas disciplinarias se podrá incrementar el peso del 10% a la parte del comportamiento en la nota y en caso extremo se le podrá suspender la asignatura.

### 13. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO

#### Planes específicos

- De refuerzo: Para aquellos alumnos que no hayan promocionado el curso anterior o que presenten dificultades en la comprensión de la materia, se aplicarán planes específicos de refuerzo.
- De recuperación: Al ser una asignatura de 4º ESO, no habrá alumnos con la materia pendiente del curso anterior.
- De enriquecimiento curricular: Para aquellos alumnos excepcionalmente brillantes o que demuestren que dominan la materia, el profesor les propondrá un plan de enriquecimiento curricular con ampliación de contenidos y tareas de investigación individual.

#### Adaptaciones curriculares

- **De acceso:** Para aquellos alumnos que requieran modificaciones y recursos especiales (materiales, personales y de comunicación), se pondrá a su disposición todos los medios con que cuenta el departamento de informática y comunicaciones para facilitar el desarrollo del currículo.
- **No significativas:** Para aquellos alumnos que así lo requieran, se contempla la posibilidad de adaptación de las actividades en cuanto al planteamiento de los enunciados, organización del trabajo al tiempo requerido para su realización.

#### 14. MEDIDAS DE ACTITUD EMPRENDEDORA Y FOMENTO DE LA LECTURA

Como medida para el fomento de la lectura y la iniciativa emprendedora, se propone una actividad que hasta la fecha ha tenido mucha aceptación por parte de los alumnos que es la siguiente:

<b>Actividad:</b>	Comentario de una noticia de actualidad relacionada con la tecnología.
<b>Temporalización</b>	Semanal
<b>Responsable:</b>	Un alumno cada semana
<b>Descripción:</b>	<p>Cada semana, uno de los alumnos del grupo será responsable de seleccionar una noticia relacionada con la tecnología, enviársela a sus compañeros para que puedan conocerla con anterioridad a la clase, y comentarla.</p> <p>La lectura de la noticia y la respuesta a dos preguntas fundamentales: ¿cómo afecta a nuestras vidas la tecnología? y ¿qué podemos hacer para mejorar nuestra sociedad?, nos permitirán trabajar en este ámbito.</p>

## 15. SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN

*\*El número de sesiones es orientativo, y dependerá del número de sesiones real de cada curso, así como del número de sesiones necesarias para la realización de pruebas de evaluación y/o recuperación.*

Unidades de trabajo/Temporalización		
A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación		Sesiones
UD1: Sistemas informáticos	1º Trimestre	13
UD2: Redes		11
B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.		
UD3: Entornos de búsqueda de información	2º Trimestre	10
UD4: Creación de contenidos digitales		13
C. Seguridad y bienestar digital		
UD5: Seguridad de nuestros dispositivos	3º Trimestre	13
D. Seguridad y bienestar digital		
UD6: Seguridad de nosotros en la red		10

## 16. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DE AULA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

En este punto se tendrán en cuenta dos ámbitos de evaluación, de la programación de aula y de la práctica docente.

Para la evaluación de la programación de aula de la asignatura de Digitalización de 4º ESO, los docentes extraerán sus conclusiones a partir de los siguientes indicadores:

<b>Evaluación de la programación de aula</b>	1	2	3	4	5
Elaboración de la programación de aula					
<i>Observaciones:</i>					
Grado de cumplimiento de la programación de aula					
<i>Observaciones:</i>					
Necesidad de Revisión y adaptación de la programación de aula					
<i>Observaciones:</i>					

Para la evaluación de la práctica docente, los docentes extraerán sus conclusiones a partir de los indicadores del siguiente cuestionario:

<b>Evaluación de la práctica docente</b>	1	2	3	4	5
<b>Planificación</b>					
Grado de planificación de la práctica docente					
Grado de coordinación del equipo docente					
<b>Motivación</b>					
Motivación inicial del alumnado					
Motivación durante el proceso					
<b>Proceso de enseñanza-aprendizaje</b>					
Actividades desarrolladas					
Organización del aula					
Clima del aula					
Utilización de recursos y materiales					
<b>Seguimiento</b>					
Seguimiento respecto de lo programado					
Satisfacción del alumnado					
<b>Evaluación del proceso</b>					

Los criterios de evaluación han sido adecuados					
Los instrumentos de evaluación empleados han sido adecuados					
<b>Observaciones:</b>					

Las técnicas e instrumentos que se utilizarán para llevar a cabo esta evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente son:

- Análisis de la programación de aula
- Observación
- Grupo de discusión del equipo docente
- Cuestionarios bajo la modalidad de autoinforme
- Diario del profesor

El momento para llevar a cabo este proceso:

- La evaluación será continua, ya que los procesos de enseñanza, y la práctica docente, están en permanente revisión, actualización y mejora. En todo caso, la unidad temporal de referencia será la evaluación trimestral.

Los agentes evaluadores serán:

- Los profesores, que llevarán a cabo una autoevaluación sobre la programación de aula que han diseñado y acerca de su propia práctica docente.

## 17. OTROS ASPECTOS PROPIOS DE LA PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO

No se ha planteado, hasta el momento, el ofertar esta asignatura en modalidad bilingüe en inglés, pero no se descarta la posibilidad, como complemento, si finalmente nuestro departamento se involucra en los proyectos de bilingüismo de los ciclos formativos de FP.

## 18. PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

En este apartado se establece el procedimiento para evaluar la programación didáctica.



### Indicadores de logro

Los indicadores de logro que se utilizará para la evaluación de la programación didáctica se reflejan en el siguiente cuestionario:

Evaluación de la programación didáctica	1	2	3	4	5
Las unidades de trabajo planteadas son adecuadas					
Se han trabajado en el aula todas las unidades de trabajo programadas					
Cuál ha sido el grado de cumplimiento con la temporalización planificada					
El diseño de la evaluación inicial es adecuado					
El proceso de evaluación es adecuado para esta materia según se ha programado					
Los instrumentos de evaluación han sido elegidos correctamente					
Se ha elegido bien los indicadores de logro y son medibles					
La metodología empleada coincide con lo programado					
La metodología planteada en la programación es adecuada					
Se ha llevado a cabo el tratamiento de los contenidos de carácter transversal programado					
Los materiales y recursos empleados son adecuados					
Se echa en falta algunos materiales y/o recursos, o mayor disponibilidad de los mismos.					
Las actividades complementarias llevadas a cabo son adecuadas y suficientes					
El diseño del tratamiento de la atención a la diversidad es adecuado					
El tratamiento de la actitud emprendedora y el fomento de la lectura es adecuado y da buenos resultados					
<b>Observaciones:</b>					

### Instrumentos de evaluación

Las técnicas e instrumentos que se utilizarán para llevar a cabo esta evaluación de la programación didáctica, además de tener en cuenta los resultados de la evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente, son:

- Análisis de la programación
- Grupo de discusión del equipo docente
- Cuestionarios bajo la modalidad de autoinforme

### Momentos en los que se realizará la evaluación

La evaluación de la programación didáctica se llevará a cabo esencialmente tras la evaluación final de curso, aunque trimestralmente se podrá llevar a cabo una revisión de elementos como la temporalización, metodología o recursos para adaptarla a los grupos de alumnos y su evolución.

### **Quién llevará a cabo la evaluación de la programación**

La evaluación de la programación la llevará a cabo cada docente, con la ayuda del equipo educativo y el tutor del grupo, quienes aportarán sus propias impresiones.