

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DIGITALIZACIÓN

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

2024/2025

ASPECTOS GENERALES

1. Contextualización y relación con el Plan de centro
2. Marco legal
3. Organización del Departamento de coordinación didáctica:
4. Objetivos de la etapa
5. Principios Pedagógicos
6. Evaluación
7. Seguimiento de la Programación Didáctica

CONCRECIÓN ANUAL

4º de E.S.O. Digitalización

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DIGITALIZACIÓN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA 2024/2025

ASPECTOS GENERALES

1. Contextualización y relación con el Plan de centro (Planes y programas, tipo de alumnado y centro):

Contextualización

Nuestro Centro se encuentra situado en el municipio de Mijas, localidad de la Costa del Sol Occidental, ubicada entre los municipios de Fuengirola y Marbella, que cuenta con una población de unos 80.000 habitantes. El término municipal se divide fundamentalmente en tres núcleos urbanos de población: Mijas Pueblo, Las Lagunas y La Cala de Mijas.

El I.E.S. Torre Almenara se encuentra situado en La Cala de Mijas, pequeño núcleo de población, con aproximadamente 4.000 habitantes. Se trata del núcleo costero, centro de los 12 km. de costa con los que cuenta el municipio y alrededor del cual se extienden grandes urbanizaciones que ocupan todo el litoral como son Calahonda, Riviera, El Faro, El Chaparral, etc. con una población total que supera los 30.000 habitantes.

El I.E.S. Torre Almenara se crea en el curso académico 2005/06 convirtiéndose en el segundo Instituto de Educación Secundaria de La Cala de Mijas, tipo C (actualmente tipo B), ocupando el edificio que dejó vacante el I.E.S. Cala de Mijas tras su traslado a unas nuevas instalaciones. El Centro tiene dos centros adscritos: C.E.Pr. El Chaparral y C.E.I.P. Jardín Botánico. Así mismo está adscrito, para Bachillerato, al I.E.S. La Cala de Mijas.

En sus orígenes el Centro estaba limitado por bastante suelo sin urbanizar. En la actualidad este panorama ha cambiado con nuevos servicios y calles de nuevo trazado.

Características del alumnado y familias.

Atendiendo a la edad de nuestro alumnado, ésta oscila entre los 12 años (incluso a veces con 11 años) hasta los 18, ya que además de ser un centro de Educación Secundaria Obligatoria también imparte enseñanzas de C.F.G.B. Uno de los rasgos más característicos de nuestro centro es la heterogeneidad en la procedencia de nuestro alumnado. El número de alumnos y alumnas extranjeros es muy elevado; son 46 nacionalidades las que conviven (datos pertenecientes al curso académico 2023/2024), esta interculturalidad enriquece a toda la comunidad educativa. Dado el elevado número de alumnado de origen extranjero, hay que resaltar el alto número de alumnos y alumnas que vuelven a su país de origen o que, por el contrario, vienen de su país de origen con el curso comenzado, lo cual supone inestabilidad organizativa y académica para el centro y para el alumnado.

En el actual contexto económico, una mayor parte de nuestro alumnado que finaliza la E.S.O. y obtiene el título de graduado sigue estudiando bachillerato. Es más reducido el número que hace ciclos formativos de grado medio.

La influencia de este centro nos viene dada por familias de nivel socioeconómico y cultural medio. Si en alguna de ellas hubiera algún desajuste que influya en el alumno o la alumna, el Centro trabaja estrechamente con los Servicios Sociales Municipales para solventar el problema.

Relación con el Plan de Centro.

En la elaboración de la presente programación didáctica El Plan de Centro del IES Torre Almenara, constituye uno de los marcos de referencia para la elaboración de la misma, permitiéndonos trazar y, en consecuencia, llevar a cabo, modelos de funcionamiento propios. En el Proyecto Educativo del centro se recogen los valores, los fines y las prioridades de actuación, se incorpora la concreción de los currículos establecidos por la Administración educativa, que corresponde fijar y aprobar al Claustro, impulsa y desarrolla los principios, objetivos y metodología propios de un aprendizaje competencial orientado al ejercicio de una ciudadanía activa. Establece los procedimientos y criterios de evaluación y las medidas de atención a la diversidad de acuerdo con las necesidades de nuestro alumnado, y las características del entorno en el que nos encontramos.

Asimismo, incluye un tratamiento transversal de la educación en valores, del desarrollo sostenible, de la igualdad entre mujeres y hombres, de la igualdad de trato y no discriminación y de la prevención de la violencia contra las niñas y las mujeres, del acoso y del ciberacoso escolar, así como la cultura de paz y los derechos humanos. Recoge la estrategia digital del centro.

Dicho proyecto tiene en cuenta las características del entorno social, económico, natural y cultural del alumnado del centro, así como las relaciones con agentes educativos, sociales, económicos y culturales del entorno. El proyecto recoge, los planes de lectura y respeta los principios de no discriminación y de inclusión educativa como valores fundamentales, especificando medidas académicas que se adoptarán para favorecer y formar en la igualdad

particularmente de mujeres y hombres.

Nuestro centro educativo forma parte de un mundo en cambio permanente, y de una sociedad y un mercado laboral cada vez más digitalizados, por tanto, es nuestro deber dar respuestas a esas necesidades y demandas de la sociedad y del mercado laboral, para poder formar ciudadanos del futuro con las competencias necesarias que les ayuden a desenvolverse en un entorno tecnológico y digitalizado. ¿? Para ello, es necesario que se elaboren y desarrollen marcos de acción que permitan acordar y coordinar diversos aspectos que afectan al uso de las tecnologías, desde aquellos relacionados con cuestiones organizativas, hasta otros más pedagógicos y propios de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El Proyecto educativo del IES Torre Almenara sirve de referencia al departamento para una integración real y adecuada de las tecnologías en la educación del alumnado.

En los objetivos propios para la mejora del rendimiento escolar y la continuidad del alumnado en el sistema educativo, así como en líneas generales de actuación pedagógica que aparecen en nuestro Proyecto Educativo aparecen continuas referencias a la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso educativo como medio de desarrollo de las aptitudes necesarias para la sociedad del conocimiento, así como a educar en la utilización crítica y autocontrol de las tecnologías, evitando situaciones de riesgo derivadas de estas.

La materia de Digitalización contribuye a dar respuesta a las necesidades de la ciudadanía digital ante los desafíos y retos tecnológicos que plantea la sociedad actual. Así, esta materia servirá de base no solo para comprender la evolución social, sino también para poder actuar con criterios técnicos, científicos y éticos en el ejercicio de una ciudadanía responsable y activa, utilizando la generación del conocimiento como motor de desarrollo y fomentando la participación del alumnado en igualdad, con una visión integral de la disciplina y resaltando su aspecto social.

Planes y Proyectos Educativos.

El IES Torre Almenara en el curso 2024-2025 desarrolla toda una serie de planes, proyectos y programas educativos con implicaciones curriculares, que afectan a la planificación y al desarrollo del currículo de nuestra materia. Así pues, en la programación didáctica se incorporan las implicaciones que tienen algunos los planes, programas o proyectos del centro.

Plan de igualdad de género en educación y Plan de Prevención de violencia de género.

Desde la Digitalización se fomenta la igualdad de género, trabajando en grupo con criterios que reconozcan la riqueza que aporta la diversidad creando un clima de respeto e igualdad y proporcionando al alumnado las habilidades y conocimientos necesarios que proporcionen análogas expectativas en salidas profesionales para la eliminación del sesgo de género en la elección de estudios posteriores.

Plan de convivencia escolar y Escuela Espacio de Paz.

Desde la Digitalización y a través de los contenidos propios de la materia, así como desde el enfoque metodológico de la misma se fomentará el respeto a los derechos y libertades fundamentales, y el respeto en las relaciones interpersonales, la competencia emocional, el auto concepto, la imagen corporal y la autoestima como elementos necesarios para el adecuado desarrollo personal, el rechazo y la prevención de situaciones de acoso escolar, discriminación o maltrato, la promoción del bienestar, de la seguridad y de la protección de todos los miembros de la comunidad educativa.

Se trabajará desde nuestra materia mediante el trabajo en equipo, se trata de desarrollar en los alumnos actitudes de rechazo a las discriminaciones por cualquier tipo de razón, asumiendo el trabajo en equipo como un modelo de organización social en igualdad de oportunidades.

Plan de actuación digital.

La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.

La digitalización colabora al uso crítico de las tecnologías de la información y la comunicación mediante el desarrollo de actividades que implican búsqueda, edición y publicación de información. La forma de trabajar e integrar transversalmente el uso de las TIC aparece reflejada dentro de la metodología del Departamento.

Plan de actuación de lectura en el centro.

Desde nuestra materia se potenciará la lectura mediante la realización de lecturas tanto de libros relacionados con la materia recomendados por el departamento como mediante textos de diferentes tipos, relacionados con los aprendizajes previstos en el currículo de la materia. El departamento seguirá las pautas establecidas en el plan de lectura del centro.

Programas de Innovación. (pendientes de su publicación y solicitud)

Aldea.

La tecnología tiene una relación con las problemáticas ambientales desde la perspectiva de la aplicación y la intervención. La técnica es un elemento de extraordinaria relevancia en nuestro mundo y sus posibles impactos sobre el medio ambiente son objeto de preocupación social y de valoraciones contradictorias.

Desde la tecnología se pueden realizar planteamientos de análisis de estas problemáticas, sensibilizando a los alumnos sobre el impacto que puede tener la actividad tecnológica en el entorno cercano en particular y en el ambiente en general. El impacto ambiental de la sobreexplotación de recursos nos llevará a conseguir una concienciación de la existencia limitada de recursos naturales en nuestro planeta, de un planeta finito que en la mayoría de los casos es incapaz de absorber los residuos y contaminantes, y en definitiva de las consecuencias ambientales de un mal uso o abuso de la tecnología. Se trata de desarrollar en el alumno actitudes de responsabilidad hacia su propia actividad técnica.

Forma Joven en el ámbito educativo.

Desde nuestra materia y los contenidos curriculares propios de ella se trabajan las medidas de prevención y promoción de la salud, las relaciones igualitarias, el uso responsable de las tecnologías y la prevención de adicciones a las nuevas tecnologías.

AuladCine

Desarrollo de Proyectos de elaboración de productos propios, un spot para una campaña promocional o publicitaria, un cortometraje, u otra forma de expresión audiovisual, abordando todos los pasos de preproducción, producción y postproducción, de forma práctica.

Steam: Investigación aeroespacial aplicada al aula.

La participación del departamento de Tecnología en este proyecto pretende poder mejorar las competencias del alumnado en ciencia y tecnología, poniendo al mismo en el papel de investigador acerca de los avances en el estudio aeroespacial y fomentar las vocaciones STEAM en el alumnado, especialmente entre las alumnas, contribuyendo a la igualdad de oportunidades.

2. Marco legal:

De acuerdo con lo dispuesto en los puntos 2 y 3 del artículo 27 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo de 2023, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, «2. En el marco de las funciones asignadas a los distintos órganos existentes en los centros en la normativa reguladora de la organización y el funcionamiento de los mismos, los centros docentes desarrollarán y concretarán, en su caso, el currículo en su Proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentra, configurando así su oferta formativa. 3. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 120.4 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, los centros docentes, en el ejercicio de su autonomía, podrán adoptar experimentaciones, innovaciones pedagógicas, programas educativos, planes de trabajo, formas de organización, normas de convivencia o ampliación del calendario escolar o del horario lectivo de ámbitos, áreas o materias de acuerdo con lo que establezca al respecto la Consejería competente en materia de educación y dentro de las posibilidades que permita la normativa aplicable, incluida la laboral, sin que, en ningún caso, suponga discriminación de ningún tipo, ni se impongan aportaciones a las familias ni exigencias a la Administración educativa. ».

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4.3 de la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas, «Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 2.4, los departamentos de coordinación didáctica concretarán las líneas de actuación en la Programación didáctica, incluyendo las distintas medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales que deban llevarse a cabo de acuerdo con las necesidades del alumnado

y en el marco establecido en el capítulo V del Decreto 102/2023, de 9 de mayo.».

Además y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.4 de la Orden de 30 de mayo de 2023, «El profesorado integrante de los distintos departamentos de coordinación didáctica elaborará las programaciones didácticas, según lo dispuesto en el artículo 29 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, de las materias de cada curso que tengan asignadas, a partir de lo establecido en los Anexos II, III, IV y V, mediante la concreción de las competencias específicas, de los criterios de evaluación, de la adecuación de los saberes básicos y de su vinculación con dichos criterios de evaluación, así como el establecimiento de situaciones de aprendizaje que integren estos elementos y contribuyan a la adquisición de las competencias, respetando los principios pedagógicos regulados en el artículo 6 del citado Decreto 102/2023, de 9 de mayo.».

Justificación Legal:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.
- Instrucciones de 21 de junio de 2023, de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la competencia en comunicación lingüística en Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.
- Instrucciones de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre las medidas para el fomento del Razonamiento Matemático a través del planteamiento y la resolución de retos y problemas en Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.

3. Organización del Departamento de coordinación didáctica:

El Departamento de Tecnología está integrado por los siguientes miembros:

Dña. Maria del Mar Cambril de Jodra, Profesora de Educación Secundaria Obligatoria y Directora del IES Torre Almenara.

Dña. Carolina S. Mensa Bistuer, Profesora de Educación Secundaria Obligatoria y Jefa de estudios del IES Torre Almenara.

D. Francisco Javier Barba Gallego, Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Jefe del Departamento de Tecnología.

D. Juan Luís Cervera Díaz, Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Tutor de 3º ESO.

D. Rubén Darío Osorio Quesada, , Profesor de Educación Secundaria Obligatoria, Tutor de 3º ESO y Coordinador del Plan de Autoprotección.

Criterios de asignación de materias y elección de grupos.

Los criterios seguidos por los miembros del Departamento de Tecnología para la asignación de materias y elección de grupos han sido los siguientes:

1. El Departamento consideró que sería adecuado que cada nivel educativo fuera impartido por el menor número de docentes posible. Con ello se pretendía facilitar la coordinación del profesorado para conseguir una mayor homogeneidad en la didáctica de la materia, garantizando la unidad y coherencia en las enseñanzas que se

imparten en un mismo curso y asegurando que la práctica educativa se sustente en unos principios educativos comunes dentro de la materia.

2. Dentro del Departamento se intentará asignar las enseñanzas de materias de manera consensuada, de no ser así la Dirección del Centro será la encargada de hacerlo. En cualquier caso, se asignarán las enseñanzas procurando repartir los grupos entre todos los miembros de la manera más equitativa posible. Siempre se procurará que la distribución de las materias se realice con la presencia de todos los miembros que componen el Departamento.

Partiendo de estos criterios se asignaron las materias y grupos por consenso.

Dña. Maria del Mar Cambriel de Jodra:

Tecnología y Digitalización 2ºESO (1 grupo)
Tecnología y Digitalización 3ºESO (1 grupo)

Dña. Carolina S. Mensa Bistuer:

Tecnología y Digitalización 2ºESO (1 grupo)
Computación y Robótica 2ºESO (1 grupo)

D. Francisco Javier Barba Gallego:

Tecnología y Digitalización 2ºESO (2 grupos)
Tecnología 4ºESO (1 grupo)
Digitalización 4ºESO (2 grupos)

D. Juan Luís Cervera Díaz:

Tecnología y Digitalización 2ºESO (1 grupo)
Computación y Robótica 2ºESO (1 grupo)
Tecnología y Digitalización 3ºESO (2 grupos)
Computación y Robótica 3º ESO (2 grupos)

D. Rubén Darío Osorio Quesada:

Computación y Robótica 1ºESO (3 grupos)
Tecnología y Digitalización 3ºESO (3 grupos)
Dibujo Técnico 4º ESO (1 grupo)

4. Objetivos de la etapa:

Conforme a lo dispuesto en el artículo 5 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo de 2023. la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

- 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.
- 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.
- 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.
- Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- 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.
- 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 propia y de las demás personas, apreciando los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como otros hechos diferenciadores como el flamenco, para que sean conocidos, valorados y respetados como patrimonio propio.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de las otras personas, 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 medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora, reconociendo la riqueza paisajística y medioambiental andaluza.

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

m) Conocer y apreciar la peculiaridad lingüística andaluza en todas sus variedades.

n) Conocer y respetar el patrimonio cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de nuestra cultura, reconociendo a Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

5. Principios Pedagógicos:

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 6 Decreto 102/2023, de 9 de mayo de 2023. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, en Andalucía el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria responderá a los siguientes principios:

a) La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las materias incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a 30 minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo planificado de dicha competencia. Asimismo, deben permitir que el alumnado desarrolle destrezas orales básicas, potenciando aspectos clave como el debate y la oratoria.

b) La intervención educativa buscará desarrollar y asentar progresivamente las bases que faciliten a cada alumno o alumna una adecuada adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil competencial al término de segundo curso y en el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica.

c) Desde las distintas materias se favorecerá la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.

d) Asimismo, se trabajarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, el funcionamiento del medio físico y natural y la repercusión que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno medioambiental como elemento determinante de la calidad de vida.

e) Se potenciará el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) con objeto de garantizar una efectiva educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado. Para ello, en la práctica docente se desarrollarán dinámicas de trabajo que ayuden a descubrir el talento y el potencial de cada alumno y alumna y se integrarán diferentes formas de presentación del currículo, metodologías variadas y recursos que respondan a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado.

f) Se fomentará el uso de herramientas de inteligencia emocional para el acercamiento del alumnado a las estrategias de gestión de emociones, desarrollando principios de empatía y resolución de conflictos que le permitan convivir en la sociedad plural en la que vivimos.

g) El patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad, su historia, sus paisajes, su folclore, las distintas variedades de la modalidad lingüística andaluza, la diversidad de sus manifestaciones artísticas, entre ellas, el flamenco, la música, la literatura o la pintura, tanto tradicionales como actuales, así como las contribuciones de su ciudadanía a la construcción del acervo cultural andaluz, formarán parte del desarrollo del currículo.

h) Atendiendo a lo recogido en el capítulo I del título II de la Ley 12/2007, de 26 de noviembre, para la promoción de la igualdad de género en Andalucía, se favorecerá la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia basados en la diversidad, la tolerancia y el respeto a la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y

hombres.

i) En los términos recogidos en el Proyecto educativo de cada centro, con objeto de fomentar la integración de las competencias clave, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado, así como a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, el emprendimiento, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.

j) Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, de sistematización y de presentación de la información, para aplicar procesos de análisis, de observación y de experimentación, mejorando habilidades de cálculo y desarrollando la capacidad de resolución de problemas, fortaleciendo así habilidades y destrezas de razonamiento matemático.

6. Evaluación:

6.1 Evaluación y calificación del alumnado:

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 10.1 de la Orden de 30 de mayo de 2023, «La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva según las distintas materias del currículo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación de las diferentes materias curriculares, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas.»

Igualmente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 11.1 de la Orden de 30 de mayo de 2023, «El profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de cada materia.»

Asimismo en el artículo 11.4 de la citada ley: «Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, coherentes con los criterios de evaluación y con las características específicas del alumnado, garantizando así que la evaluación responde al principio de atención a la diversidad y a las diferencias individuales. Se fomentarán los procesos de coevaluación, evaluación entre iguales, así como la autoevaluación del alumnado, potenciando la capacidad del mismo para juzgar sus logros respecto a una tarea determinada.»

Igualmente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 13.6 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo, «El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente.»

La calificación de la materia se calculará haciendo la media de las calificaciones de las Competencias Específicas, las cuales a su vez se obtienen haciendo la media de las calificaciones de los Criterios de Evaluación de cada Competencia Específica.

6.2 Evaluación de la práctica docente:

Resultados de la evaluación de la materia.

Métodos didácticos y Pedagógicos.

Adecuación de los materiales y recursos didácticos.

Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.

Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados.

7. Seguimiento de la Programación Didáctica

Según el artículo 92.2 en su apartado d, del Decreto 327/2010, de 13 de julio, es competencia de los departamentos de coordinación didáctica, realizar el seguimiento del grado de cumplimiento de la programación didáctica y proponer las medidas de mejora que se deriven del mismo.

CONCRECIÓN ANUAL

4º de E.S.O. Digitalización

1. Evaluación inicial:

Durante las dos primeras semanas de curso el equipo docente ha realizado la evaluación inicial del alumnado para valorar el nivel de desarrollo de las competencias específicas de su materia, asimismo se han tenido en cuenta los informes del curso anterior. La evaluación inicial ha consistido principalmente en la observación diaria, los resultados no figurarán en los documentos oficiales de evaluación. Entre el 31 de septiembre y el 02 de octubre se celebraron las sesiones de evaluación inicial con carácter orientador para elaborar las programaciones, adecuándolas a las características y el grado de desarrollo de las competencias específicas del alumnado. Durante estas sesiones se han adoptado las medidas de atención a la diversidad pertinentes por parte del equipo docente, con el asesoramiento del departamento de orientación.

2. Principios Pedagógicos:

La lectura, a la que los alumnos han de dedicar 30 minutos diarios; la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación; el desarrollo sostenible y el medio ambiente, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra; la inteligencia emocional para el acercamiento del alumnado a las estrategias de gestión de emociones, desarrollando principios de empatía mediante la resolución pacífica de conflictos; el patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad, su historia, sus paisajes, su folclore, las distintas variedades de la modalidad lingüística andaluza; el emprendimiento; la reflexión y la responsabilidad del alumnado, el desarrollo del pensamiento crítico, etc. Todos ellos han de estar presentes en las prácticas educativas de todas las materias tal y como se recoge en el artículo 6 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo.

Desde la materia de Digitalización se van a trabajar estos principios de la siguiente manera:

Desde nuestra materia se potenciará la lectura mediante la realización de lecturas tanto de libros relacionados con la materia como cualquier otro libro que el alumnado libremente decida leer, siempre y cuando sea adecuado a su edad y la temática sea apropiada. También se emplearán textos breves relacionados con los aprendizajes previstos en el currículo de la materia.

Se dedicará un tiempo de lectura diaria de, al menos 30 minutos, para ello se han creado unos cuadrantes de lectura en Google Drive donde los miembros de cada equipo educativo han anotado cuando van a realizar las lecturas con cada uno de sus grupos. El tiempo de lectura para cada grupo se ha dividido en 2 semanas A y B, de forma que en cada materia se lea un mínimo de 30 minutos en semanas alternas.

Los miembros del Departamento de Tecnología dispondrán de un banco de textos breves relacionados con la materia, adecuados y adaptados a los diferentes niveles de nuestro alumnado, en los que se trabajará el vocabulario, la expresión oral, la extracción de ideas principales y se buscará mejorar su expresión escrita mediante la elaboración de reflexiones y comentarios de los mimos.

Se potenciará la comprensión lectora e incluirán debates dirigidos e intercambios de experiencias en torno a lo leído, así como la presentación oral y escrita de trabajos personales del alumnado o de grupo. Se procurará, además, el uso de diferentes tipos de textos continuos y discontinuos, tanto de carácter literario como periodístico, divulgativo o científico, adecuados a la edad del alumnado.

La contribución a la competencia lectora se va a realizar también a través de la adquisición de vocabulario específico, que ha de ser utilizado en los procesos de búsqueda, análisis, selección, resumen y comunicación de información. Es necesario el uso del diccionario para consulta de palabras de significado desconocido que les permita ampliar su vocabulario.

El profesorado realizará en las actividades, preguntas de comprensión lectora.

Con estas actividades se pretende el fomento de la comprensión de textos escritos y el gusto por la lectura.

Del mismo modo, se animará a los estudiantes a leer libros que no se encuentran en esta lista principal, sino que son comentados o recomendados por los profesores o descubiertos por ellos mismos, previa consulta con el profesor.

Se atenderá con sumo cuidado la expresión oral, mediante la exposición de tareas y trabajos.

Se cuidará la expresión escrita, así como la ortografía, tanto en la realización de ejercicios, trabajos como exámenes.

Se atenderá con sumo cuidado la expresión oral, mediante la exposición de tareas y trabajos.

Se cuidará la expresión escrita, así como la ortografía, tanto en la realización de ejercicios, trabajos como exámenes.

Se potenciará la realización de informes, trabajos, análisis de textos científicos, etc. en los que el alumnado deba buscar, seleccionar y redactar información.

Lecturas recomendadas

Se ha elaborado una lista de lecturas recomendadas adecuadas a cada curso. En lo posible, se ha elegido un texto de ficción relacionado con la ciencia o un texto de divulgación científica. Estas lecturas recomendadas se solicitarán al encargado de la biblioteca para que disponga de algunos ejemplares (4-5) que puedan ser prestados a los estudiantes.

Del mismo modo, se animará a los estudiantes a leer libros que no se encuentran en esta lista principal, sino que son comentados o recomendados por los profesores o descubiertos por ellos mismos, previa consulta con el profesor.

Estas lecturas se ofrecerán de forma voluntaria a los estudiantes.

Las lecturas recomendadas por el departamento son:

Yo robot ,de Isaac Asimov: Está construido a modo de fix-up, es decir, varios relatos concatenados que juntos forman una novela completa. Se nos narra la historia de los robots, desde el más primitivo y rudimentario que no podía ni siquiera hablar, hasta el más moderno y sofisticado con aspecto y comportamiento casi humano.

Emprendimiento

La aportación al crecimiento económico desde principios y modelos de desarrollo sostenible y utilidad social, la formación de una conciencia ciudadana que favorezca el cumplimiento correcto de las obligaciones tributarias y la lucha contra el fraude, como formas de contribuir al sostenimiento de los servicios públicos de acuerdo con los principios de solidaridad, justicia, igualdad y responsabilidad social, el fomento del emprendimiento, de la ética empresarial y de la igualdad de oportunidades.

Desde nuestra materia y a través del estudio de los diferentes procedimientos de fabricación y elaboración de productos, se acercará al alumnado a la realidad del mundo empresarial.

Inteligencia emocional

Mediante el desarrollo de las competencias emocionales, el alumnado aprende a emplear diversas estrategias emocionales como la regulación emocional, asertividad, empatía, resolución de conflictos, con el fin de hacer frente a situaciones emocionalmente difíciles, dentro del ámbito escolar y en contexto no escolar, familiar y social. Desde nuestra materia se trabajará, por ejemplo, mediante enunciados que reflejen valores y actitudes positivas (compartir, solucionar un problema que alguien tiene). Puede ser interesante, incluso ¿siempre con medida, por supuesto¿, hacer un paréntesis en el temario de la clase para dejarles que se expresen o bien hacerles preguntas que les permitan reflexionar y trabajar competencias vinculadas a la inteligencia emocional.

3. Aspectos metodológicos para la construcción de situaciones de aprendizaje:

De acuerdo con el artículo 7 del Decreto 102/2023, «la metodología tendrá un carácter fundamentalmente activo, motivador y participativo, partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el

aprendizaje entre iguales mediante la utilización de enfoques orientados desde una perspectiva de género, al respeto a las diferencias individuales, a la inclusión y al trato no discriminatorio, e integrará en todas las materias referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato».

Orientaciones metodológicas

Se seguirán las orientaciones metodológicas que aparecen reflejadas en la programación general del Departamento de Tecnología, que son:

Adecuación del proceso de enseñanza a los conocimientos previos del alumnado.

Metodología Activa.

Individualización. Aprendizaje personalizado.

Socialización.

Creatividad.

Contextualización.

Continuidad y progresión de los contenidos.

Se utilizará de forma combinada la metodología expositiva, interrogativa e investigadora.

Dinámica en el aula

Se dará un tratamiento totalmente práctico a los contenidos, por la lógica razón de que no es posible aprender a manejar programas informáticos, sin manejarlos.

Se utilizarán como materiales, entre otros: ordenador y dispositivos disponibles en el aula, papel, bolígrafo y material elaborado por la profesora y que llegará al alumnado en formato digital. No está prevista la utilización de ningún libro de texto.

La dinámica habitual será la resolución de problemas relacionados con el entorno del alumno, con situaciones cotidianas y temas de actualidad aparecidos en los medios de comunicación, aprovechando para ello las posibilidades de los programas pertinentes.

Se realizarán simulaciones de fenómenos reales, realizando modelos que ayuden a tomar decisiones.

Se tratará de motivar los distintos ritmos de aprendizaje que puedan darse en el aula, en función de las distintas capacidades de los alumnos, el mayor o menor conocimiento previo de un tema en concreto o el interés mostrado. Para ello existirán actividades de iniciación, ampliación y refuerzo.

Se propiciará, con actividades al efecto, el autoaprendizaje, destreza básica en el mundo de la informática.

El proceso de enseñanza-aprendizaje conllevará la realización de las siguientes tareas:

Una vez conocido el punto de partida del alumnado y expuesto de forma general los contenidos de la unidad a desarrollar se realizarán ejercicios que lleven a la

práctica los contenidos de la unidad de trabajo. En una primera fase, serán guiados u orientados por el profesorado y después serán resueltos de manera autónoma a nivel individual o grupal por los alumnos.

Durante la explicación de la unidad el alumno será una entidad activa. Por su parte, el profesor, además de explicar y resolver en cualquier momento las dudas que los estudiantes le planteen, fomentará en ellos una actitud investigadora y de colaboración

grupal en el trabajo. Como parte básica y fundamental de la metodología se incluye el tratamiento de los elementos transversales, ya que además de enseñar se pretende educar, con el objetivo de que el individuo crezca a nivel personal, social, moral, etc. Estos temas se tratarán durante el desarrollo de las unidades de trabajo. Atención a la diversidad, mediante una graduación en la dificultad de las tareas, flexibilidad en la realización de los trabajos, diferenciación de los aspectos esenciales de aquellos que los profundizan o amplían, y la propuesta de actividades complementarias.

Aplicación del proceso de evaluación continua, extensiva a las actividades desarrolladas en cada unidad e integradora de todas ellas.

Actividades

Proyectos cooperativos en un marco de trabajo digital, que se encuadren en los bloques de contenidos de la materia, y que tengan como objetivo la creación y publicación de contenidos digitales.

Actividades que les permita navegar, buscar y analizar información en la web, comparando diferentes fuentes, y gestionar y almacenar archivos.

Actividades que les inviten a emplear aplicaciones de correo electrónico, mensajería, calendarios, redes sociales, blogs y otras herramientas digitales

Actividades que permitan crear y editar documentos, hojas de cálculo, presentaciones, bases de datos, imágenes y contenido multimedia, conociendo los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.

Actividades que les permitan emplear técnicas de protección personal, protección de datos, protección de identidad digital y protección de equipos; y resolver problemas a través de herramientas digitales, de forma autónoma y creativa, seleccionando la herramienta digital apropiada al propósito. para comunicarse, compartir, conectar y colaborar de forma responsable, respetuosa y segura.

Programa de recuperación para el alumnado repetidor:

En el departamento de Tecnología vamos a hacer un seguimiento del alumnado que ha repetido causado por nuestra materia entre otras.

Para ello usaremos distintas metodologías, entre ellas enumeramos las más importantes como:

Apoyar al alumnado con ejercicios de refuerzo

Sentar al alumnado delante para verificar que se entera de las explicaciones en clase.

Consulta personalizada para detectar si está haciendo un buen aprendizaje de conceptos.

Si el alumnado necesitará de alguna otra medida se irá aplicando en función de las necesidades del mismo.

4. Materiales y recursos:

Se utilizarán aquellos que posean mayor potencialidad didáctica, debiendo existir coherencia entre el modelo didáctico, el tipo de recursos que estemos utilizando y la función que tiene.

Los recursos didácticos son:

Pizarra tradicional y digital.

Libros de texto. No se emplea libro de texto para el desarrollo de la materia.

Los profesores que ejercen la docencia elaborarán su propio material y ofrecerán al alumnado materiales diversos (vídeos, tutoriales, web, etc) para el desarrollo de la materia. El material de apoyo al alumnado se proporcionará principalmente a través de la plataforma Google Classroom y la entrega de material fotocopiado.

Artículos de prensa y revistas.

Fichas de trabajo (Ampliación. Consolidación. Refuerzo), elaborado por el profesorado.

Recursos TIC (ordenadores, proyector, PDI, páginas web, etc.)

Software: Open Office: Base, Calc, Draw, Impress, Writer, Math, Gimp, Qcad, Internet, etc.

Entorno G-Suite: correo corporativo, Google Drive, Google Classroom, Google Calendar y Google Meet.

5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva, según las distintas materias del currículo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación de las diferentes materias, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas.

Los criterios de evaluación se han de poder valorar, y su medición ha de ser transparente y conocida por el alumnado para poder transponer la evaluación a la calificación de manera objetiva, para ello se necesitan criterios de calificación claros que determinen, cuando el alumnado ha logrado el nivel debido de desarrollo de cada criterio de evaluación. Tal y como se indica en las ordenes correspondientes, los criterios de evaluación han de ser medibles, por lo que se han de establecer mecanismos objetivos de observación de las acciones que describen. Los mecanismos que garanticen la objetividad de la evaluación deberán ser concretados en las programaciones didácticas y ajustados de acuerdo con la evaluación inicial del alumnado y de su contexto.

El alumnado tiene derecho a ser evaluado conforme a criterios de plena objetividad, a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos de manera objetiva. Asimismo, el alumnado tiene derecho a conocer los resultados de sus evaluaciones para que la información que se obtenga a través de la evaluación tenga valor formativo y lo comprometa en la mejora de su educación. Para garantizar la objetividad y la transparencia en la evaluación, al comienzo de cada curso, los profesores y profesoras informarán al alumnado acerca de los criterios de evaluación de cada una de las materias, incluidas las materias pendientes de cursos anteriores, así como de los procedimientos y criterios de evaluación y calificación.

Instrumentos de evaluación

El profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje, en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de cada materia.

Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, coherentes con los criterios de evaluación y con las características específicas del alumnado garantizando así que la evaluación responde al principio de atención a la diversidad y a las diferencias individuales. Se fomentarán los procesos de coevaluación, evaluación entre iguales, así como la autoevaluación del alumnado, potenciando la capacidad del mismo para juzgar sus logros respecto a una tarea determinada.

Para llevar a cabo esta evaluación es necesario la utilización de varias y diversas técnicas e instrumentos de evaluación, entre las que podemos destacar:

1.-Técnicas de observación. La observación permite prestar atención a los aspectos más significativos y captar sus detalles más reveladores.

Se observará al alumno de forma sistemática y directa en el aula obteniendo la siguiente información:

Su participación en clase.

Su iniciativa, interés y creatividad en el trabajo diario, tanto individual como en grupo. La realización de las actividades propuestas para casa.

La conclusión de las tareas y presentación de los trabajos y proyectos en los plazos propuestos.

Los datos obtenidos de la observación serán recogidos en el diario del profesor.

2.-Técnicas de información directa. Otros instrumentos básicos para la evaluación del alumnado serán:

Respuestas del alumnado a las cuestiones que se le plantean en clase tanto de forma oral como escrita.

Cuaderno de clase.

Elaboración de trabajos monográficos, memorias técnicas e informes.

Proyectos prácticos.

Actividades prácticas realizadas en el aula de informática.

3.-Pruebas o actividades específicas de evaluación. Su objetivo es valorar los conocimientos que poseen los alumnos y su habilidad para relacionar y aplicar las adquisiciones logradas. Como instrumentos posibles podemos destacar:

Pruebas de composición: El alumno redacta los contenidos de un tema concreto.

Pruebas mixtas: El alumno responderá una serie de preguntas de respuesta breve, y otras de desarrollo.

Pruebas objetivas: Consiste en una serie de preguntas, cada una de ellas tiene asociada varias opciones de respuesta entre las cuales se debe elegir la correcta. Aquí se incluyen los test multi-opción y los test de respuestas cortas.

Pruebas o supuestos prácticos: Consiste en la resolución de problemas prácticos.

Criterios de calificación

Los criterios de calificación estarán basados en la superación de los criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas.

La totalidad de los criterios de evaluación contribuyen en la misma medida, al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar el grado de desarrollo de la misma.

Por tanto, el Departamento de Tecnología, acuerda no ponderar los criterios de evaluación, con lo cual, todos los criterios tendrán el mismo valor. De esta forma, la calificación de cada trimestre será una media aritmética de los criterios de evaluación trabajados a lo largo del mismo.

En el caso de que un criterio haya sido calificado en más de una ocasión, la

nota de dicho criterio será una media aritmética de las distintas notas.

La calificación obtenida se ajustará a las graduaciones de insuficiente (del 1 al 4), suficiente (del 5 al 6), bien (entre el 6 y el 7), notable (entre el 7 y el 8) y sobresaliente (entre el 9 y el 10).

6. Temporalización:

6.1 Unidades de programación:

La temporalización la hemos realizado después de realizar las correspondientes evaluaciones iniciales. Ha quedado de la siguiente manera:

PRIMER TRIMESTRE:

- Ordenadores y sistemas operativos. HW y SW
- Creación y gestión de documentos (Drive).
- Ofimática I, paquete Google

SEGUNDO TRIMESTRE:

- Ofimática II, paquete Google
- Creación de contenidos multimedia, Gimp, Audacity.

TERCER TRIMESTRE:

- Seguridad y bienestar digital.
- Educación digital, interacción en la red.
- Utilidad de la Inteligencia Artificial y otras aplicaciones en la red.

6.2 Situaciones de aprendizaje:

- DIG4 1. Ordenadores, HW, SW y redes
- DIG4 2. Creación y producción de documentos. Drive
- DIG4 3. La escritura digital
- DIG4 4. Hojas de Cálculo y herramientas compartidas
- DIG4 5. Creación de contenidos multimedia
- DIG4 6. Seguridad y bienestar digital.
- DIG4 7. Educación digital, interacción en la red
- DIG4 8. Programación de aplicaciones

7. Actividades complementarias y extraescolares:

El alumnado de digitalización participará en las actividades propuestas por el departamento de tecnología para 4º ESO y además pondrá en marcha las siguientes actividades:

2º Trimestre: Con motivo de la celebración del día de la mujer trabajadora (8 de marzo), se realizará un trabajo de investigación sobre el papel de la mujer en el desarrollo de las TIC.

3er trimestre: Con motivo de la celebración del día mundial de las Telecomunicaciones y la Sociedad de la Información (17 de mayo) el alumnado realizará una exposición de trabajos de cómo han evolucionado las TIC a lo largo del siglo XX y XXI

8. Atención a la diversidad y a las diferencias individuales:

8.1. Medidas generales:

- Agrupamientos flexibles.
- Aprendizaje por proyectos.
- Desdoblamientos de grupos.
- Tutoría entre iguales.

8.2. Medidas específicas:

- Adaptaciones curriculares dirigidas al alumnado con altas capacidades intelectuales.
- Adaptaciones de acceso al currículo para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.
- Medidas de flexibilización temporal.
- Programas de profundización.
- Programas de refuerzo del aprendizaje.

8.3. Observaciones:

9. Descriptores operativos:

Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.
Descriptores operativos:
CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.
Competencia clave: Competencia digital.
Descriptores operativos:
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia clave: Competencia ciudadana.

Descriptorios operativos:

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC2. Analiza y asume fundamentalmente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

Competencia clave: Competencia emprendedora.

Descriptorios operativos:

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

Descriptorios operativos:

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos

(gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

Competencia clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender.

Descriptorios operativos:

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

Competencia clave: Competencia plurilingüe.

Descriptorios operativos:

CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

Competencia clave: Competencia en conciencia y expresión culturales.

Descriptorios operativos:

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

10. Competencias específicas:

Denominación
DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.
DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.
DIG.4.3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.
DIG.4.4. 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.

11. Criterios de evaluación:

Competencia específica: DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.
Criterios de evaluación:
DIG.4.1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. Método de calificación: Media aritmética.
DIG.4.1.2. Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma sostenible. Método de calificación: Media aritmética.
DIG.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, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/o tecnológicos de manera sostenible y responsable. Método de calificación: Media aritmética.
Competencia específica: DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.
Criterios de evaluación:
DIG.4.2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. Método de calificación: Media aritmética.
DIG.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. Método de calificación: Media aritmética.
DIG.4.2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. Método de calificación: Media aritmética.
DIG.4.2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa. Método de calificación: Media aritmética.
Competencia específica: DIG.4.3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.
Criterios de evaluación:
DIG.4.3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. Método de calificación: Media aritmética.
DIG.4.3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. Método de calificación: Media aritmética.
DIG.4.3.3. 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. Método de calificación: Media aritmética.
Competencia específica: DIG.4.4. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.
Criterios de evaluación:
DIG.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, basadas en el respeto mutuo. Método de calificación: Media aritmética.
DIG.4.4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas, y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para

diversos colectivos.

Método de calificación: Media aritmética.

DIG.4.4.3. 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.

Método de calificación: Media aritmética.

DIG.4.4.4. 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.

Método de calificación: Media aritmética.

12. Sáberes básicos:

A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.

1. Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.
2. Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.
3. Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.
4. Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos.

B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información.
2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.
3. Comunicación y colaboración en red.
4. Publicación y difusión responsable en redes.

C. Seguridad y bienestar digital.

1. Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.
2. 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.
3. 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.

1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.
2. Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.
3. Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.
4. Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.
5. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.
6. Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.

13. Vinculación de las competencias específicas con las competencias clave:

	CC1	CC2	CC3	CC4	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CE1	CE2	CE3	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CP1	CP2	CP3
DIG.4.1								X	X			X										X	X				X							
DIG.4.2					X	X	X					X															X		X	X				
DIG.4.3		X	X		X			X							X										X		X			X				
DIG.4.4	X	X	X	X			X	X		X																X								

Leyenda competencias clave	
Código	Descripción
CC	Competencia ciudadana.
CD	Competencia digital.
CE	Competencia emprendedora.
CCL	Competencia en comunicación lingüística.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales.
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CP	Competencia plurilingüe.

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 29004109

Fecha Generación: 27/10/2024 19:36:34

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2024/2025

Curso: 4º de E.S.O.

Título: DIG4 1. Ordenadores, HW, SW y redes

Temporalización: 12 sesiones

Justificación: A diario y en todas partes del mundo se utilizan los ordenadores y otros dispositivos derivados como los teléfonos móviles, tabletas, pantallas inteligentes, etc.
 Como todos los inventos tecnológicos, han sido mejorados varias veces a lo largo del tiempo.
 En esta SA vamos a estudiar el proceso de creación y mejora de los ordenadores desde su nacimiento.
 También, vamos a conocer los componentes físicos que componen un ordenador, la manera de conectarlos entre sí y los problemas que podemos encontrar. Además de conocer cómo tratar los dehechos electrónicos. Estos conocimientos pueden ayudarnos a decidirnos a la hora de adquirir un ordenador.
 Los sistemas operativos son los programas esenciales que hacen funcionar a los ordenadores. Existen multitud de sistemas operativos, unos son gratuitos y otros son de pago.
 Se explicarán los distintos sistemas operativos, sus características y cómo instalarlos y manejarlos, lo que nos puede servir para decantarnos por uno u otro para instalar en nuestro ordenador.
 Para que la conexión a Internet funcione bien, hay que diseñar bien la forma de la red y la interconexión entre los dispositivos de red, por ello hablaremos distintos dispositivos de red y cómo podemos interconectarlos y configurarlos.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Digitalización

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
DIG.4.1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. DIG.4.1.2. Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma sostenible. DIG.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, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/o tecnológicos de manera sostenible y responsable.
SABERES BÁSICOS
DIG.4.A.1. Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas. DIG.4.A.2. Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario. DIG.4.A.3. Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. DIG.4.A.4. Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos.
DESCRIPTORES OPERATIVOS
CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías. CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético. CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender. CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos. CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Prueba escrita sobre conceptos de un ordenador

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 1. Introducción Informática (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Explicación de conocimientos teóricos sobre la informática, fundamentos, diferencia entre software y hardware y componentes de un ordenador	
EJERCICIOS	
1.1 Unidades de medida de información 1.2 Cuestionario 1.3 Presentación grupal sobre componentes de un ordenador	
METODOLOGÍA	
Sesión explicativa sobre los conceptos de informática. Trabajo individual. Trabajo grupal.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
8 sesiones	Presentación, apuntes en PDF, ordenadores del aula y conexión a internet
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	
CRITERIOS	
DIG.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, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/o tecnológicos de manera sostenible y responsable.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 2. SSOO y redes (TIPO DE LA ACTIVIDAD:)	
Descripción sobre los diversos sistemas operativos del mercado, funcionales, utilidades y trabajo práctico sobre Windows. Conceptos sobre redes y conexión de equipos.	
EJERCICIOS	
1.4 Cuestionario sobre SSOO y redes 1.5 Comparativa entre teléfonos móviles 1.6 Práctica sobre SSOO, creación de carpetas, accesos directos y archivos comprimibles 1.7 Práctica 2 sobre SSOO, extensiones de archivos, papelera de reciclaje	
METODOLOGÍA	
Sesiones expositivas Trabajo individual Trabajo grupal	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
16 sesiones	Presentación, apuntes en PDF, ordenadores del aula y conexión a internet
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	
CRITERIOS	
DIG.4.1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. DIG.4.1.2. Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma sostenible.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

Ref.Doc.: InfProSitApreLomloe_2023

Cód. Centro: 29004109

Fecha de generación: 27/10/2024 19:55:05

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 2. SSOO y redes (TIPO DE LA ACTIVIDAD:)

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Ref.Doc.: InfProSitApreLomloe_2023

Cód.Centro: 29004109

Fecha de generación: 27/10/2024 19:55:05

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2024/2025

Curso: 4º de E.S.O.

Título: DIG4 2. Creación y producción de documentos. Drive

Temporalización: 12 Sesiones

Justificación: En el mundo digital cada vez hacemos más uso de los documentos a través de los dispositivos electrónicos. Saber construir documentos bien estructurados es primordial en cualquier ámbito académico y laboral. Manejar procesadores de texto, hojas de cálculos y herramientas de ofimática son esenciales en la era digital para formar alumnos y alumnas.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Digitalización

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
DIG.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. DIG.4.2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.
SABERES BÁSICOS
DIG.4.B.1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información. DIG.4.B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. DIG.4.B.3. Comunicación y colaboración en red. DIG.4.B.4. Publicación y difusión responsable en redes. DIG.4.C.2. 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. DIG.4.C.3. 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). DIG.4.D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. DIG.4.D.5. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. DIG.4.D.6. Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.
DESCRIPTORES OPERATIVOS
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente. CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva. CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender. CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos. CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la

información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Documento y Hoja de cálculo

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 1. Trabajo en Word (TIPO DE LA ACTIVIDAD:)	
Trabajo en el procesador de texto Microsoft Word, adquiriendo habilidades sobre el manejo de formato: párrafo, márgenes, índices, tablas, formas y estilos.	
EJERCICIOS	
Actividad 3.1 Fuentes y sangrías Actividad 3.2 Interlineados y espacios Actividad EXTRA Tabulaciones Actividad 3.3 Bordes y sombreados Actividad 3.4 Columnas Actividad 3.5 Viñetas y listas multinivel Actividad 3.6 Uso y creación de estilos Actividad 3.7 Índices Actividad 3.8 Tablas I Actividad 3.9 Tablas II Actividad 3.10 Formas Actividad 3.11 Encabezado y pie de página Actividad 3.12 Imágenes	
METODOLOGÍA	
Trabajo práctico individual Trabajo práctico en grupo Ejercicios de repaso	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
13 sesiones	Ordenadores de clase Microsoft Office 2016 Google Docs Acceso a internet
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.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. DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4.Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 2. Trabajo en Excel (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Manejo de hojas de cálculo, para llevar control, realizar cuentas, facturas, gráficos y otras utilidades	
EJERCICIOS	
Actividad 3.13 Introducción Actividad 3.14 Referencias absolutas y relativas Actividad 3.15 Gráficos Actividad 3.16 Facturas con IVA Actividad 3.17 Función buscar Actividad 3.18 Letra DNI Actividad 3.19 Función CONTAR Actividad 3.20 Función SI	
METODOLOGÍA	
Trabajo práctico individual	

Ref.Doc.: InfProSitApreLomloe_2023

Cód.Centro: 29004109

Fecha de generación: 27/10/2024 19:58:05

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 2. Trabajo en Excel (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Trabajo práctico en grupo Actividades de repaso	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
12 sesiones	Ordenadores de clase Microsoft Office 2016 Hojas de cálculo de Google Acceso a internet
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.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.	
DIG.4.2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	
DIG.4.2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2024/2025

Curso: 4º de E.S.O.

Título: DIG4 3. La escritura digital

Temporalización: 12 Sesiones

Justificación: La aparición de los procesadores de texto a modificado la forma de escribir, lo que hace imprescindible que los alumnos conozcan esta herramienta y la forma adecuada de usarla, para mejorar su rendimiento académico, su creatividad y prepararse para los retos que le deparan el futuro.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Digitalización

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
DIG.4.2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.
SABERES BÁSICOS
DIG.4.B.1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información. DIG.4.B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. DIG.4.B.4. Publicación y difusión responsable en redes. DIG.4.D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.
DESCRIPTORES OPERATIVOS
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente. CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva. CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender. CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos. CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes. CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Guía Turística de la localidad

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: EL procesador de textos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Se presenta un video sobre los procesadores de texto y se le presenta el resto a realizar, en este caso un tríptico turístico de	
EJERCICIOS	
1.- Visualización de video 2.- Presentación de Imágenes de textos 2.- Presentar la rutina de trabajo	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
0,5 Sesiones	Video sobre la impresión digital
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Qué se del procesador? (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
- Se indaga sobre las ideas previas que el alumno tiene sobre los conceptos básicos de la edición digital	
EJERCICIOS	
1.- Conocer la interfaz del programa	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
0,5 Sesiones	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	
TRAZABILIDAD	
Diario de aprendizaje	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Formatos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)	
Se presentan distintos retos en los que el alumno debe aplicar formatos a los distintos elementos: caracteres, Párrafos, Páginas. Así como la inserción de imágenes, tablas, enlaces y campos	
EJERCICIOS	
1.- Formato de página (Margenes y orientación) 2.- Formato de Párrafo (Alineación, Sangrías, interlineado y espaciado), Formato de Caracter (Tipo de letra, tamaño y color) 3.-	
METODOLOGÍA	

Ref.Doc.: InfProSitApreLomloe_2023

Cód.Centro: 230004109

Fecha de generación: 27/10/2024 19:58:17

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Formatos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)	
4 Sesiones	TEMPORALIZACIÓN
	RECURSOS
	Writer
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	
TRAZABILIDAD	
Portfolio	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Diseño documentos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
El alumno debe ser capaz de identificar los elementos y aplicarlos a un ejemplo de texto, siendo capaz de reproducir lo más fiel posible el aspecto del documento ya impreso	
EJERCICIOS	
1.- Reproducir documentos impresos	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2 Sesiones	Documentos impresos
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: La Guía (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
El alumno generará una guía turística de la localidad, En forma de tríptico donde incluirá textos originales, imágenes, gráficos, mapas, etc.	
EJERCICIOS	
- Creación del Tríptico.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2,5 Sesiones	Ordenador y conexión a internet
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: La Guía (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	
TRAZABILIDAD	
Portfolio	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Exposición de la guía (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
El alumnos expondrá su trabajo. Se evaluará la creación de la guía,la originalidad del contenido, el respeto de los derechos de autor en los contenidos gráficos no originales.	
EJERCICIOS	
- presentación del trabajo y evaluación por pares	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
0,5 Sesiones	rubrica de evaluación del contenido rubrica de evaluación entre iguales
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno individual	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2024/2025

Curso: 4º de E.S.O.

Título: DIG4 4. Hojas de Cálculo y herramientas compartidas

Temporalización: 16 Sesiones

Justificación: Aprender a usar fórmulas usando alguna aplicación de hoja de cálculo de la Gsuite de Google y así conocer el funcionamiento de las herramientas compartidas.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Digitalización

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.</p> <p>DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.</p> <p>DIG.4.3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.</p> <p>DIG.4.4. 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.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>DIG.4.1.2. Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma sostenible.</p> <p>DIG.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, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/o tecnológicos de manera sostenible y responsable.</p> <p>DIG.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.</p> <p>DIG.4.2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.</p> <p>DIG.4.3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.</p> <p>DIG.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, basadas en el respeto mutuo.</p> <p>DIG.4.4.4. 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.</p>
SABERES BÁSICOS
<p>DIG.4.A.1. Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.</p> <p>DIG.4.A.2. Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.</p> <p>DIG.4.B.1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información.</p> <p>DIG.4.B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.</p> <p>DIG.4.B.3. Comunicación y colaboración en red.</p> <p>DIG.4.B.4. Publicación y difusión responsable en redes.</p> <p>DIG.4.C.2. 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>DIG.4.C.3. 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>DIG.4.D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.</p> <p>DIG.4.D.3. Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.</p> <p>DIG.4.D.5. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.</p>

DESCRIPTORES OPERATIVOS

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo

de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA
EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2024/2025

Curso: 4º de E.S.O.

Título: DIG4 5. Creación de contenidos multimedia

Temporalización: 17 sesiones

Justificación: La edición de los contenidos multimedia son un básico imprescindible en la era digital. Para ello es necesario conocer las técnicas y herramientas disponible sobre edición de fotografías, videos y audios. Conociendo los formatos disponibles y la forma de tratamiento.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Digitalización

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
DIG.4.2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.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. DIG.4.2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.
SABERES BÁSICOS
DIG.4.B.1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información. DIG.4.B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. DIG.4.B.4. Publicación y difusión responsable en redes. DIG.4.C.2. 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. DIG.4.C.3. 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). DIG.4.D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.
DESCRIPTORES OPERATIVOS
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente. CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva. CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender. CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos. CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes. CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Edición fotográfica profesional

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 1. Trabajo con GIMP (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Edición de fotografías haciendo uso del software libre disponible, como es el caso de GIMP, manejando aspecto como las capas, recortes, filtros, máscaras.	
EJERCICIOS	
Actividad 4.1 Cuestionario sobre GIMP Actividad 4.2 Exportar archivos Actividad 4.3 Herramientas de clonado Actividad 4.4 Pincel y selección Actividad 4.5 Selección con lazo Actividad 4.6 Capa transparente Actividad 4.7 Coloreado por capas	
METODOLOGÍA	
Trabajo práctico individual Trabajo de repaso	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
10 sesiones	Ordenadores del aula Acceso a internet Imágenes sin copyright Editor fotográfico GIMP
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2024/2025

Curso: 4º de E.S.O.

Título: DIG4 6. Seguridad y bienestar digital.

Temporalización: 11 sesiones

Justificación: Realizar un uso responsable de las nuevas tecnologías. Conservar la privacidad y mantener la identidad segura mediante la utilización de contraseñas adecuadas. Reconocer los distintos tipos de licencias de uso de los materiales en Internet. Utilizar los certificados electrónicos y todas las posibilidades de tu DNI electrónico.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Digitalización

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente. DIG.4.4.Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.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, basadas en el respeto mutuo.
SABERES BÁSICOS
DIG.4.B.1.Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información. DIG.4.D.1.Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. DIG.4.D.3.Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. DIG.4.D.5.Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.
DESCRIPTORES OPERATIVOS
CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto. CC2. Analiza y asume fundamentamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial. CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia. CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable. CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente. CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva. CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro,

saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Creación de un BLOG

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 1. Ética en la red (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Se hablarán de los conceptos básicos sobre la ética y la estética en la red para posteriormente aplicar los contenidos en un BLOG digital	
EJERCICIOS	
Actividad 2.1 Cuestionario Actividad 2.2 Creación de un blog Actividad 2.3 Crear una entrada en un blog	
METODOLOGÍA	
Aprendizaje basado en proyecto	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
11 sesiones	Ordenadores del aula Acceso a internet Google Blogger
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente. DIG.4.4. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.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, basadas en el respeto mutuo.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2024/2025

Curso: 4º de E.S.O.

Título: DIG4 7. Educación digital, interacción en la red

Temporalización: 17 sesiones

Justificación: Actualmente dedicamos un tiempo excesivo en los centros para intentar reparar las situaciones provocadas por un mal uso de las redes sociales por parte de nuestro alumnado, aunque también pueden ser provocados por adultos. Las redes sociales afectan a las habilidades sociales al sustituir parte del contacto directo de los niños con sus compañeros. Esto puede provocar insensibilidad en la comunicación y además también se pueden dar situaciones de ciberacoso. A través de las redes se pueden decir cosas muy crueles que en persona no se atreverían decir, por lo que el daño que se puede hacer es enorme. Además se puede uno dirigir a alguien de forma "anónima" para quedar impune ante su crueldad. Las redes sociales pueden llegar a ser muy perjudiciales para la salud mental de nuestro alumnado porque fomentan la comparación constante con los modelos perfectos que se presentan. Y, además, limitan la comunicación en persona, lo que a menudo conduce a un aumento de los sentimientos de depresión, ansiedad, imagen corporal deteriorada y soledad. Por otro lado, cualquiera de nosotros puede ser víctima de las redes sociales y, en especial, las personas más vulnerables: los abuelos, los alumnos más pequeños... Por todo ello, es importantísimo que en los centros se fomente una cultura del RESPETO en todas sus dimensiones y del buen uso de las redes difundiendo una educación en valores y dando a conocer los peligros de las mismas y las formas de evitar caer en ellos.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Tecnología

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>TEC.4.1. Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e iterativos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible, sostenible e innovadora.</p> <p>TEC.4.3. Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva, usando un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias, para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo.</p> <p>TEC.4.6. Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y el entorno, aplicando criterios de sostenibilidad y accesibilidad para hacer un uso ético y ecosocialmente responsable de la tecnología.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>TEC.4.1.2. Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.</p> <p>TEC.4.3.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.</p> <p>TEC.4.3.2. Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista.</p> <p>TEC.4.6.1. Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y en el diseño de estos, así como en los procesos de fabricación de productos tecnológicos, minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.</p> <p>TEC.4.6.3. Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social, por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.</p>
SABERES BÁSICOS
<p>TEC.4.A.1.1. Estrategias de gestión de proyectos colaborativos y técnicas de resolución de problemas iterativas.</p> <p>TEC.4.A.1.2. Estudio de necesidades del centro, locales y de la Comunidad Autónoma Andaluza. Planteamiento de proyectos colaborativos o cooperativos.</p> <p>TEC.4.A.1.3. Técnicas de ideación.</p> <p>TEC.4.A.1.4. Emprendimiento, perseverancia y creatividad en la resolución de problemas desde una perspectiva interdisciplinar de la actividad tecnológica y satisfacción e interés por el trabajo y la calidad del mismo.</p> <p>TEC.4.A.2.1. Ciclo de vida de un producto y sus fases. Análisis sencillos.</p> <p>TEC.4.A.2.2. Estrategias de selección de materiales en base a sus propiedades o requisitos.</p> <p>TEC.4.A.3.1. Herramientas de diseño asistido por computador en tres dimensiones en la representación o fabricación de piezas aplicadas a proyectos.</p> <p>TEC.4.A.4.1. Presentación y difusión del proyecto. Elementos, técnicas y herramientas. Comunicación efectiva de entonación, expresión,</p>

gestión del tiempo, adaptación del discurso y uso de un lenguaje inclusivo, libre de estereotipos sexistas.
 TEC.4.D.1.Sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y diseño de procesos, de productos y sistemas tecnológicos.
 TEC.4.D.2.Arquitectura bioclimática y sostenible. Ahorro energético en edificios.
 TEC.4.D.3.Transporte y sostenibilidad.
 TEC.4.D.4.Comunidades abiertas, voluntariado tecnológico y proyectos de servicio a la comunidad.

DESCRIPTORES OPERATIVOS

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

Digitalización

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

DIG.4.3.Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos,

datos personales y la propia salud.

DIG.4.4.Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

DIG.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.

DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.

DIG.4.3.1.Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.

DIG.4.3.2.Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.

DIG.4.3.3.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.

DIG.4.4.4.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.

SABERES BÁSICOS

DIG.4.B.1.Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información.

DIG.4.B.2.Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.

DIG.4.B.4.Publicación y difusión responsable en redes.

DIG.4.C.1.Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.

DIG.4.C.2.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.

DIG.4.C.3.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).

DIG.4.D.1.Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.

DIG.4.D.5.Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.

DESCRIPTORES OPERATIVOS

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Presentación, difusión y exposición El buen uso de las redes, conocer y prevenir

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Los peligros de las redes (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Visualización de videos seleccionados por el profesorado de entre los siguientes señalados en los recursos según el nivel.	
EJERCICIOS	
Realizar un analisis de los diferentes problemas planteados en el video y participa en la clase exponiendo las ideas obtenidas, las dudas y el análisis crítico del tema.	
METODOLOGÍA	
Metodología participativa: el alumnado debe participar realizando un análisis del contenido del tema y aportando sus puntos de vistas.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1 clase	https://www.youtube.com/watch?v=G8iciqvXnmk https://www.youtube.com/watch?v=u2IIY4xYS0w https://www.youtube.com/watch?v=HFvHDHUEqR0 https://www.youtube.com/watch?v=2TferQprZ0g
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.3.3.Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.	
CRITERIOS	
DIG.4.3.3.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.	
TRAZABILIDAD	
Exposición oral	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Lluvia ideas (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Utilizando Jamboard el alumnado buscará y compartirá ideas para la realización del trabajo a partir del siguiente planteamiento: ¿De qué forma puedo ayudar a las personas más vulnerables en el buen uso de las redes sociales y prevenir los peligros que suponen las mismas?	
EJERCICIOS	
Realización de la lluvia de ideas y escoger las mejores entre todos	
METODOLOGÍA	
Metodología participativa	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1 clase	Tarea de classroom donde se creará la actividad en Jamboard
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.3.3.Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.	
CRITERIOS	
DIG.4.3.3.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.	
TRAZABILIDAD	
Tarea de Classroom	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Búsqueda de información releva (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)
En esta actividad el alumnado, en grupo de tres, tienen que investigar toda la información posible sobre los diferentes peligros de las

Ref.Doc.: InfProSitApreLomloe_2023

Cód.Centro: 29004109

Fecha de generación: 27/10/2024 20:00:18

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Búsqueda de información releva (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)	
redes y las formas de prevenirlo. Se le suministra una presentación de genially con QRs con enlaces a videos y webs para facilitar la búsqueda de información. Cada alumno deberá elegir los recursos que va a utilizar de los dados en la presentación y pasar la información a un documento (doc.google).	
EJERCICIOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Cooperar en grupo: - Selección de los recursos dados - Lectura, análisis y selección de la información más relevante. - Crear un documento con la información más relevante, organizándola de forma adecuada para compartirla con el resto del grupo. 	
METODOLOGÍA	
Grupo cooperativo	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3 clases	https://view.genially.com/66a37a3c15472a83ca8546fd/presentation-las-redes-sociales
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
<p>DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.</p> <p>DIG.4.3.Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.</p> <p>DIG.4.4.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.</p>	
CRITERIOS	
<p>DIG.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.</p> <p>DIG.4.3.3.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.</p> <p>DIG.4.4.4.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.</p>	
TRAZABILIDAD	
Actividad escrita	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Encuesta público vulnerable (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)	
Realización de una investigación del punto de partida: ¿Qué conocen nuestros abuelos, compañeros pequeños.. sobre las redes sociales y sus peligros?	
EJERCICIOS	
<p>Realización de entrevistas a abuelos, compañeros más pequeños y personas que consideren vulnerables con el modelo de encuesta dada.</p> <p>Plasmación de resultados en documento digital compartido en cada grupo</p>	
METODOLOGÍA	
Cooperativa Aprendizaje y servicio	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2 días	Encuesta proporcionada por la profesora y mejorada con las aportaciones del alumnado.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
<p>DIG.4.4.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.</p> <p>TEC.4.1.Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e iterativos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible, sostenible e innovadora.</p> <p>TEC.4.3.Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva, usando un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias, para intercambiar la</p>	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Encuesta público vulnerable (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)	
información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo.	
CRITERIOS	
DIG.4.4.4.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.	
TEC.4.1.2.Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.	
TEC.4.3.1.Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.	
TEC.4.3.2.Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista.	
TRAZABILIDAD	
Formularios-cuestionarios	
ARCHIVO ADJUNTO	
Uso de las redes sociales. Cuestionario.pdf	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Presentación formativa (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Crear entre todos los miembros del grupo una presentación para difundir la información sobre los peligros de las redes y la importancia de un buen uso de las mismas. Pueden elegir el formato del trabajo a realizar: Comic, cartel en pdf, infografía, tik-tok, vídeo, presentación google...	
EJERCICIOS	
Realizar la presentación en el formato elegido siguiendo las pautas dadas en las instrucciones de la tarea de classroom: uso de QRs, identificación de autores en los materiales usados, protección de datos...	
METODOLOGÍA	
Cooperativa	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2 clases	Canva, Pixton, storyboard tik-tok...
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
DIG.4.3.Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.	
TEC.4.1.Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e iterativos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible, sostenible e innovadora.	
TEC.4.6.Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y el entorno, aplicando criterios de sostenibilidad y accesibilidad para hacer un uso ético y ecosocialmente responsable de la tecnología.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	
DIG.4.3.1.Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.	
TEC.4.1.2.Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.	
TEC.4.6.1.Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y en el diseño de estos, así como en los procesos de fabricación de productos tecnológicos, minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.	
TRAZABILIDAD	
Producto final SA	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Charlas formativas (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Con las diferentes presentaciones de cada grupo se organizarán charlas divulgativas para dar a conocer los peligros de las redes y como prevenirlos a los diferentes sectores de la comunidad educativa.	
EJERCICIOS	
Organizar, concretar y planificar en grupo las charlas divulgativas. Exponer con claridad todo lo aprendido (en grupo) al público señalado	
METODOLOGÍA	
Activa y participativa Aprendizaje cooperativo Aprendizaje y servicio	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2 clases para concretar, planificar, organizar y ensayar. Charlas divi	Las propias presentaciones y los medios de proyección del centro. Web del centro Instagram del centro Redes sociales del alumnado Todo ello previa autorización de los padres.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
TEC.4.3.Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva, usando un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias, para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo. TEC.4.6.Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y el entorno, aplicando criterios de sostenibilidad y accesibilidad para hacer un uso ético y ecosocialmente responsable de la tecnología.	
CRITERIOS	
TEC.4.3.1.Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados. TEC.4.3.2.Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista. TEC.4.6.3.Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social, por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.	
TRAZABILIDAD	
Exposición oral	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2024/2025

Curso: 4º de E.S.O.

Título: DIG4 8. Programación de aplicaciones

Temporalización: 11 SESIONES

Justificación: El alumnado reconocerá las aportaciones de las tecnologías digitales en las aplicaciones web, gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo conscientes de la existencia de la brecha social de acceso.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Digitalización

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
DIG.4.4.Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
DIG.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, basadas en el respeto mutuo. DIG.4.4.2.Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas, y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.
SABERES BÁSICOS
DIG.4.D.3.Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. DIG.4.D.4.Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas. DIG.4.D.5.Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.
DESCRIPTORES OPERATIVOS
CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto. CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial. CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia. CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable. CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva. CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías. CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional. CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Ref.Doc.: InfProSitApreLomloe_2023

Cód.Centro: 29004109

Fecha de generación: 27/10/2024 20:00:31

Situación de Aprendizaje N°1: Ordenadores y sistemas operativos. HW y SW

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA
EJERCICIOS, ACTIVIDADES, TAREAS Y PROYECTOS
SESIÓN 1 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Introducción a los equipos informáticos
SESIÓN 2 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Hardware, las partes de un ordenador.
SESIÓN 3 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Periféricos, tipos y utilidades.
SESIÓN 4 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Actividades HW y partes del ordenador
SESIÓN 5 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Actividades de HW
SESIÓN 6 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
El Software.
SESIÓN 7 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Tipos de Sistemas operativos y aplicaciones.
SESIÓN 8 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Actividades de Sistemas operativos SW
SESIÓN 9 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Actividad Reto 1
SESIÓN 10 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Actividad Reto 2
SESIÓN 11 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Realización de prueba escrita de la SA1

Situación de Aprendizaje N°2: Creación y gestión de documentos (Drive).

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA
EJERCICIOS, ACTIVIDADES, TAREAS Y PROYECTOS
SESIÓN 1 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Introducción al entorno Google Drive
SESIÓN 2 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Gestión de carpetas y documentos compartidos
SESIÓN 3 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Documentos de Google. Actividades
SESIÓN 4 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Hojas de Cálculo con Google. Actividades
SESIÓN 5 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Formularios con Google. Actividades
SESIÓN 6 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Presentaciones con Google. Actividades
SESIÓN 7 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Google Sites. Actividades
SESIÓN 8 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Dibujos de Google. Actividades
SESIÓN 9 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Google Maps. Actividades
SESIÓN 10 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Realización de prueba escrita de la SA2

Situación de Aprendizaje N°3: Ofimática I, paquete Google

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA
EJERCICIOS, ACTIVIDADES, TAREAS Y PROYECTOS
SESIÓN 1 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Introducción a Google Docs
SESIÓN 2 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Principios de la ofimática. Tipos de extensiones de documentos. Actividades
SESIÓN 3 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Selección de Textos, copiar, cortar y pegar en diferentes documentos. Actividades
SESIÓN 4 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Formatos del papel y del documento. Actividades
SESIÓN 5 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Justificación y formato de texto. Tipos de letras. Actividades
SESIÓN 6 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Formato de página, color y fondo. Actividades
SESIÓN 7 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Tablas. Actividades
SESIÓN 8 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
WordArt. Actividades
SESIÓN 9 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Gráficas. Actividades
SESIÓN 10 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Realización de prueba escrita de la SA3

Situación de Aprendizaje N°4: Ofimática II, paquete Google

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA
EJERCICIOS, ACTIVIDADES, TAREAS Y PROYECTOS
SESIÓN 1 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Introducción a las hojas de cálculo. Google Sheets
SESIÓN 2 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Descripción de celda, columna, fila.... Actividades
SESIÓN 3 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Uso en modo Calculadora. Actividades
SESIÓN 4 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Operaciones matemáticas. Actividades
SESIÓN 5 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Márgenes. Anclaje de columnas. Actividades
SESIÓN 6 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Formatos. Tipos de letras. Desbordamiento. Actividades
SESIÓN 7 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Tablas. Actividades
SESIÓN 8 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Gráficas. Actividades
SESIÓN 9 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Climogramas. Actividades
SESIÓN 10 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
WordArt. Actividades
SESIÓN 11 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Realización de prueba escrita de la SA4

Situación de Aprendizaje N°5: Creación de contenidos multimedia, Gimp, Audacity.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA
EJERCICIOS, ACTIVIDADES, TAREAS Y PROYECTOS
SESIÓN 1 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Introducción a Gimp
SESIÓN 2 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Ventanas de herramientas. Actividades
SESIÓN 3 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Dibujar líneas, tipos de líneas. Actividades
SESIÓN 4 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Cambiar tamaño de imágenes. Actividades
SESIÓN 5 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Comprimir imágenes. Actividades
SESIÓN 6 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Rotación de imágenes. Actividades
SESIÓN 7 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Efectos de imágenes. Actividades
SESIÓN 8 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Capas. Actividades
SESIÓN 9 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Imágenes transparentes. Actividades
SESIÓN 10 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Realización de prueba escrita de la SA5 Gimp
SESIÓN 11 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Introducción a Audacity

SESIÓN 12 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Grabación de audio. Uso de audios externos. Actividades
SESIÓN 13 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Recorte de pistas de audio. Actividades
SESIÓN 14 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Trabajo con varias pistas de audio simultáneamente. Actividades
SESIÓN 15 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Efectos en pistas de audio. Actividades
SESIÓN 16 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Fade in. Fade Out. Mute. Actividades
SESIÓN 17 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Normalización de las pistas de audio. Actividades
SESIÓN 18 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Efectos al master general. Actividades
SESIÓN 19 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Extensiones de los distintos archivos de audio. Actividades
SESIÓN 20 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Realización de prueba escrita de la SA5 Audacity

Situación de Aprendizaje N°6: Seguridad y bienestar digital.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA
EJERCICIOS, ACTIVIDADES, TAREAS Y PROYECTOS
SESIÓN 1 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Introducción y definición de lo que entendemos por Seguridad y bienestar digital.
SESIÓN 2 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Seguridad en nuestro equipo. Actividades
SESIÓN 3 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Seguridad en la red. Actividades
SESIÓN 4 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Seguridad de claves. Actividades
SESIÓN 5 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Malware. Actividades
SESIÓN 6 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Spam, Phishing. Actividades
SESIÓN 7 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Catfishing, Scareware. Actividades
SESIÓN 8 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
¿Qué es el Bienestar digital?
SESIÓN 9 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Gestión del bienestar digital en nuestros dispositivos. Actividades
SESIÓN 10 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Aplicaciones de ayuda para mejorar el bienestar digital. Actividades
SESIÓN 11 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Realización de prueba escrita de la SA6

Situación de Aprendizaje N°7: Educación digital, interacción en la red.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA
EJERCICIOS, ACTIVIDADES, TAREAS Y PROYECTOS
SESIÓN 1 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Qué entendemos por educación digital
SESIÓN 2 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Diferencia los tipos de aplicaciones y para qué las usamos.
SESIÓN 3 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Interacción formal. Actividades
SESIÓN 4 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Interacción social o informal. Actividades
SESIÓN 5 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Comportamiento e interacción en el email. Actividades
SESIÓN 6 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Comportamiento e interacción en foros de debate. Actividades
SESIÓN 7 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Comportamiento e interacción en Redes sociales. Actividades
SESIÓN 8 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Huella digital. Actividades
SESIÓN 9 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Derecho al olvido borrado de huella digital. Actividades
SESIÓN 10 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Actividades
SESIÓN 11 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Realización de prueba escrita de la SA7

Situación de Aprendizaje N°8: Utilidad de la Inteligencia Artificial y otras aplicaciones en la red.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA
EJERCICIOS, ACTIVIDADES, TAREAS Y PROYECTOS
SESIÓN 1 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Concepto de inteligencia artificial
SESIÓN 2 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Tipo de aplicaciones que usan Inteligencia Artificial
SESIÓN 3 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Como aprende la Inteligencia Artificial, como aportamos información a las aplicaciones
SESIÓN 4 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Procesamiento del lenguaje natural de la Inteligencia Artificial
SESIÓN 5 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Toma de decisiones de la Inteligencia Artificial
SESIÓN 6 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Razonamiento y resolución de problemas de la Inteligencia Artificial
SESIÓN 7 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Creatividad de la Inteligencia Artificial
SESIÓN 8 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Automatización de la Inteligencia Artificial
SESIÓN 9 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Actividades
SESIÓN 10 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Actividades
SESIÓN 11 (iniciación/desarrollo/evaluación/refuerzo/otros)
Realización de prueba escrita de la SA5