

3. Programación didáctica de Digitalización de ESO4

3.1 Contextualización

La programación se aplica a un grupo formado por seis alumnos y once alumnas, en el cual no se considera necesario aplicar medidas de atención a la diversidad. La evaluación de cada estudiante se realizará en base a los criterios establecidos en el curso correspondiente, sin requerir la puesta en práctica de adaptaciones curriculares o refuerzos educativos. No obstante, el grupo clase está en constante observación y evaluación, por lo que en caso de detectarse una necesidad específica de apoyo educativo durante la evaluación del progreso de un estudiante, se implementarán las medidas adecuadas de manera oportuna. Por tanto, esta programación didáctica está abierta a modificaciones según las necesidades individuales que puedan aparecer a lo largo del curso. Por último, la materia tiene una carga horaria semanal de 3 horas.

3.2 Contribución del área al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del perfil de salida

Los saberes básicos de la materia se organizan en cuatro bloques: «Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación», «Digitalización del entorno personal de aprendizaje», «Seguridad y bienestar digital» y «Ciudadanía digital crítica».

El primer bloque, **«Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación»**, parte tanto del conocimiento de la arquitectura y componentes de dispositivos digitales y sus dispositivos conectados (hardware) como de la instalación y configuración de los sistemas operativos (software). Se persigue trabajar saberes relativos a la configuración y conexión de dispositivos, la resolución de problemas y la adquisición de hábitos de reutilización de materiales y ahorro energético.

El segundo bloque, **«Digitalización del entorno personal de aprendizaje»**, permite fortalecer los conocimientos relacionados con la alfabetización digital aportando más recursos para la búsqueda, selección y archivo de la información, la creación y programación de contenidos digitales y la colaboración y difusión de sus aprendizajes, todo ello manteniendo una actitud crítica con la información y de respeto a los derechos de autor y la propiedad intelectual.

El bloque **«Seguridad y bienestar digital»** se centra en los tres pilares de la seguridad: los dispositivos, los datos y la integridad de las personas. Pretende dar a conocer e implementar medidas preventivas para hacer frente a los riesgos y amenazas a los que los dispositivos, los datos y las personas están expuestos en entornos digitales. Se debe hacer consciente al alumnado de la importancia de cuidar la identidad, la reputación digital, la privacidad de los datos y la huella digital que se deja en la red. También se abordan problemas como los discursos de odio, el ciberacoso, la suplantación de identidades, los contenidos inadecuados y el abuso en los tiempos de conexión, asuntos que pueden suponer amenazas para el bienestar físico y mental del alumnado. Por ello, busca generar actitudes de prevención y protección, además de promover el respeto a los demás.

El último bloque, **«Ciudadanía digital crítica»**, tiene por objeto que el alumnado reflexione sobre las interacciones que realiza en la red, la libertad de expresión, la etiqueta digital que debe primar en sus interacciones, el correcto uso de licencias, la propiedad intelectual de los recursos digitales compartidos, las gestiones administrativas y las interacciones comerciales en línea.

COMPETENCI A CLAVE	DESCRPTOR OPERATIVO	DIGITALIZACIÓN EN ESO													
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 4º ESO													
		1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	4.4
		1			2				3			4			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS															
CCL	CCL1														
	CCL2														
	CCL3														
	CCL4														
	CCL5														
CP	CP1														
	CP2														
	CP3														
STEM	STEM1														
	STEM2														
	STEM3														
	STEM4														
	STEM5														
CD	CD1														
	CD2														
	CD3														
	CD4														
	CD5														
CPSAA	CPSAA1														
	CPSAA2														
	CPSAA3														
	CPSAA4														
	CPSAA5														
CC	CC1														
	CC2														
	CC3														
	CC4														
CE	CE1														
	CE2														
	CE3														
CCEC	CCEC1														
	CCEC2														
	CCEC3														
	CCEC4														

3.3 Unidades de programación

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Unidad 1. Ética y estética en la interacción en red.	Primer trimestre
Unidad 2. Sistemas operativos y redes.	
Unidad 3. Internet, redes sociales, hiperconexión.	
Unidad 4. Seguridad informática.	
Unidad 5. Tratamiento de la imagen digital.	Segundo trimestre
Unidad 6. Edición de audio.	
Unidad 7. Publicación y difusión de contenidos.	Tercer trimestre

La adquisición de las competencias específicas a lo largo de la etapa se evalúa a través de los criterios de evaluación y se lleva a cabo a través de la movilización de un conjunto de saberes básicos que integran conocimientos, destrezas y actitudes.

<i>Unidad de programación (nº1): Ética y estética en la interacción en red.</i>	
<i>Trimestre: primera evaluación</i>	<i>Sesiones: 9</i>
<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
Competencia específica 4 4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red. 4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. 4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad. 4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. <ul style="list-style-type: none"> – Búsqueda y selección de información. – Comunicación y colaboración en red. – Publicación y difusión responsable en redes. – Edición y creación de contenidos: herramientas ofimáticas. – Edición y creación de contenidos multimedia: tratamiento de imágenes, sonido y video. D. Ciudadanía digital crítica. <ul style="list-style-type: none"> – Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. – Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red, herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.

<p>4.4. Valorar la contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. – Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas. – Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. – Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres. – Contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).
--	---

Unidad de programación (nº2): Sistemas operativos y redes.	
Trimestre: primera evaluación	Sesiones: 10
Criterios de evaluación	Saberes Básicos
<p>Competencia específica 1</p> <p>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.</p> <p>1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.</p> <p>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.</p> <p>1.4. Diferenciar los distintos tipos de sistemas operativos, con sus funciones y componentes.</p> <p>1.5. Manejar las utilidades del sistema operativo,</p>	<p>A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas. – Sistemas Operativos: historia, tipos, funciones y componentes. – Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario. – Sistema Operativo: manejo de las principales utilidades de un Sistema – Operativo, organización de la información almacenada. – Sistemas de comunicación e internet. Dispositivos de red y funcionamiento.

<p>así como organizar la información almacenada.</p> <p>1.6. Reconocer las diversas vías de reciclaje y reutilización de componentes y dispositivos.</p> <p>Competencia específica 2</p> <p>2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.</p> <p>2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.</p> <p>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>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.</p> <p>Competencia específica 4</p> <p>4.4. Valorar la contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. – Dispositivos conectados (“IoT+Wearables”). Configuración y conexión de dispositivos. - Consumo responsable: Reciclaje y reutilización de componentes y dispositivos. <p>B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Edición y creación de contenidos: herramientas ofimáticas. <p>D. Ciudadanía digital crítica.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).
---	---

<i>Unidad de programación (nº3): Internet, redes sociales, hiperconexión.</i>	
<i>Trimestre: primera evaluación</i>	<i>Sesiones: 10</i>
<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
<p>Competencia específica 3</p> <p>3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios</p>	<p>B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Búsqueda y selección de información. – Edición y creación de contenidos:

<p>virtuales de trabajo.</p> <p>3.2. Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.</p> <p>3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.</p> <p>Competencia específica 4</p> <p>4.4. Valorar la contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).</p>	<p>aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Comunicación y colaboración en red. – Publicación y difusión responsable en redes. – Edición y creación de contenidos: herramientas ofimáticas. <p>D. Ciudadanía digital crítica.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. – Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red, herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. – Contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).
--	---

Unidad de programación (nº4): Seguridad informática.	
Trimestre: primera evaluación	Sesiones: 10
Criterios de evaluación	Saberes Básicos
<p>Competencia específica 3</p> <p>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>Competencia específica 4</p> <p>4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.</p> <p>4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías</p>	<p>B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Edición y creación de contenidos: herramientas ofimáticas. <p>C. Seguridad y bienestar digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Seguridad de dispositivos. Medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. – Seguridad de dispositivos. Herramientas de protección de dispositivos.

<p>digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.</p> <p>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.</p> <p>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> <p>4.4. Valorar la contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Seguridad y protección de datos. Identidad, reputación, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales. – 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>D. Ciudadanía digital crítica.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. – Contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).
--	--

<i>Unidad de programación (nº5): Tratamiento de la imagen digital.</i>	
<i>Trimestre: segunda evaluación</i>	<i>Sesiones: 17</i>
<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
<p>Competencia específica 2</p> <p>2.5. Manejar herramientas para la elaboración de contenidos de imagen, audio y video. Elaborar contenidos multimedia.</p> <p>Competencia específica 4</p> <p>4.4. Valorar la contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).</p>	<p>B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Búsqueda y selección de información. – Edición y creación de contenidos: herramientas ofimáticas. – Edición y creación de contenidos multimedia: tratamiento de imágenes, sonido y video. <p>D. Ciudadanía digital crítica.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).

<i>Unidad de programación (nº6): Edición de audio.</i>	
<i>Trimestre: segunda evaluación</i>	<i>Sesiones: 16</i>
<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
<p>Competencia específica 2</p> <p>2.5. Manejar herramientas para la elaboración de contenidos de imagen, audio y video. Elaborar contenidos multimedia.</p> <p>Competencia específica 4</p> <p>4.4. Valorar la contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).</p>	<p>B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Búsqueda y selección de información. – Edición y creación de contenidos: herramientas ofimáticas. – Edición y creación de contenidos multimedia: tratamiento de imágenes, sonido y video. <p>D. Ciudadanía digital crítica.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).

<i>Unidad de programación (nº7): Publicación y difusión de contenidos.</i>	
<i>Trimestre: tercera evaluación</i>	<i>Sesiones: 36</i>
<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
<p>Competencia específica 4</p> <p>4.4. Valorar la contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).</p>	<p>B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Búsqueda y selección de información. – Edición y creación de contenidos: herramientas ofimáticas. <p>D. Ciudadanía digital crítica.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. – Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red, herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. – Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y

	<p>certificados oficiales.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas. – Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. – Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres. – Contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).
--	---

3.4 Concreción de los métodos pedagógicos y didácticos.

Esta materia se articula en torno al binomio conocimiento / aplicación, en el que ambos aspectos, mediante su integración, deben tener el peso específico apropiado en cada caso para facilitar el carácter instrumental / funcional de sus saberes básicos.

El alumno/a debe saber y saber hacer y, además, debe saber por qué se hace, sobre todo teniendo en cuenta la forma tan acelerada en que se crean nuevos conocimientos y otros se quedan obsoletos (necesidad, en consecuencia, tanto de un aprendizaje permanente como de un aprendizaje que cree las bases para ese aprendizaje permanente). En suma, debe tener una información / formación que le permita tomar decisiones libre y racionalmente, garantía de un uso racional de la tecnología, algo fundamental en alumno/as que viven rodeados de objetos tecnológicos cada vez más sofisticados y para los que una parte importante de su ocio transcurre en torno a ellos (este último aspecto puede servir para reflexionar en torno a un consumo responsable y sostenible de los inagotables objetos tecnológicos que caen en manos de los/las estudiantes, y que son desechados fácilmente y sustituidos por otros muchas veces sin necesidad).

Por todo ello consideramos que el planteamiento metodológico debe tener en cuenta los siguientes principios:

- Una parte esencial del desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje del alumno/a debe ser la actividad, tanto intelectual como manual.
- El desarrollo de la actividad debe tener un claro sentido y significado para el alumno/a.
- La función del profesor es la de organizar el proceso de aprendizaje, definiendo objetivos, seleccionando actividades y creando situaciones de aprendizaje oportunas para que los/las estudiantes construyan y enriquezcan sus conocimientos previos.

Todas estas consideraciones metodológicas han sido tenidas en cuenta en la propia actividad educativa a desarrollar:

- Tratamiento de los saberes básicos de forma que conduzcan a un aprendizaje comprensivo y significativo.
- Exposición clara, sencilla y razonada de los saberes básicos, con un lenguaje adaptado al del alumno/a.
- Estrategias de aprendizaje que propicien el análisis y comprensión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Esta forma de trabajar en el aula TIC le permitirá al alumno/a un aprendizaje autónomo (sin olvidar la importancia del trabajo en equipo), base de aprendizajes posteriores, imprescindibles en una materia como esta, en permanente proceso de renovación del conocimiento y saberes básicos, sin olvidar su aportación al proceso de adquisición de las competencias básicas.

Metodológicamente, es importante incorporar la investigación sobre las ideas ya establecidas y asimiladas por el alumno/a para avanzar en la consolidación de los nuevos saberes básicos.

En una cultura preferentemente audiovisual como la que tienen los/las estudiantes, sería un error desaprovechar las enormes posibilidades que internet pone a disposición de su aprendizaje. El hecho de que todos los saberes básicos sean desarrollados mediante actividades facilita que se sepa en cada momento cómo han sido asimilados por el alumno/a, de forma que se puedan introducir inmediatamente cuantos cambios sean precisos para corregir las desviaciones producidas en el proceso educativo.

En lo que a las actividades se refiere, es necesario que el planteamiento sea, a la vez que innovador, un reflejo de los saberes básicos trabajados, y que estén agrupadas por orden de complejidad atendiendo a los diversos intereses y posibilidades de aprendizaje del alumno/a. En este sentido, en cada unidad se abarcan todo tipo de actividades, desde experimentos sencillos, a cuestiones de razonamiento, de relación de saberes básicos, de síntesis...

El alumno/a se familiarizará con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas que no solo le facilitarán el aprendizaje sino que le permitirán tratar y presentar la información.

El ritmo de aprendizaje de los/las estudiantes depende del desarrollo cognitivo de cada uno de ellos, de su entorno social y de su entorno familiar, lo que implica contemplar en el proceso de enseñanza las diferentes opciones de aprendizaje, tanto de grupo como individuales: es lo que llamamos atención a la diversidad, y que se convierte en un elemento fundamental del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Con todo ello debemos conseguir que el aprendizaje sea significativo, es decir que parta de los conocimientos previamente adquiridos y de la realidad cercana al alumnado y a sus intereses de tal manera que se implique de manera activa y receptiva en el proceso de aprendizaje.

3.5 Materiales y recursos didácticos.

Los criterios de selección de los materiales docentes curriculares que adopten los equipos docentes se ajustan a un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuesta efectiva a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo antes propuesto. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que ayudan a evaluar la pertinencia de la selección:

1. Adecuación al contexto educativo del centro.
2. Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.
3. Coherencia de los saberes básicos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.
4. Acertada progresión de los saberes básicos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
5. Adecuación a los criterios de evaluación del centro.
6. Variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
7. Claridad y amenidad gráfica y expositiva.
8. Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.

Entre los recursos didácticos, el profesor podrá utilizar los siguientes:

- La explicación del profesor cuando sea estrictamente necesaria; si no es imprescindible, mejor que los propios alumnos/as vayan progresando en el autoaprendizaje.
- Se elaborará un portafolio digital siguiendo las directrices marcadas por el profesor.
- Ordenadores y software apropiado.

Se utilizarán las Tecnologías de la Información y Comunicación para la elaboración y difusión de materiales, empleándose también el correo electrónico como medio de comunicación y relación entre profesor-estudiante, o bien a través de la plataforma educativa Educamos. El profesor irá proporcionando materiales que se colgarán en una carpeta de Microsoft Teams, dentro de un equipo de trabajo, a la cual los/las estudiantes podrán acceder desde su cuenta de Educamos. Cada alumno/a dentro del equipo tiene su Bloc de notas, espacio donde compartir diferentes archivos, etc.

3.6 Actividades e instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.

Procedimientos	Evidencias	Instrumentos
Observación directa del trabajo diario.	Intervenciones / aportaciones en el aula Participación en el trabajo grupal Rutinas y/o destrezas de pensamiento	Listas de control Registros de trabajo (individual, grupal...) Diario de clase. Documento en el que el/la docente recoge lo que se ha trabajado en la sesión, grado de ajuste con la programación, modificaciones introducidas, valoración sobre lo que está ocurriendo en el aula y que facilita la elaboración de la memoria.
<i>Interacción con el alumnado</i>	Diálogos con el estudiante Puestas en común	Diario de clase. Registro anecdótico. Para identificar las características del alumnado, con la finalidad

		de hacer un seguimiento sistemático para obtener datos útiles y así evaluar determinada situación.
Análisis y valoración de proyectos.	Diarios de trabajo del alumno/a. Proyectos grupales: Memoria. Proyectos grupales: Ficha. Exposiciones.	Rúbrica de la unidad didáctica. Rúbrica de la memoria de proyectos. Rúbrica de fichas. Tabla de registro de calificaciones de los instrumentos de evaluación.
Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones de <i>pruebas</i> , <i>exámenes</i> .)	Cuestionarios digitales	Rúbrica. Plantillas o escalas de valoración. Tabla de registro de calificaciones de los instrumentos de evaluación.

Criterios de calificación

Los criterios de evaluación se entienden como los referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones de aprendizaje o actividades a las que se refieren las competencias específicas de la materia en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

Para poder llevar a cabo el proceso de evaluación, se han determinado las ponderaciones correspondientes a cada competencia específica y criterio de evaluación, que son las que se pueden ver en las siguientes tablas desglosadas por unidades:

Unidad didáctica 1 – Ética y estética en la interacción en la red.

Competencia específica	Criterio de evaluación	%	Instrumento de evaluación
CE nº4	4.1.	20%	Punto 1, 2 y 3 de la memoria. Rúbrica de evaluación de la Memoria.
	4.2.	25%	Punto 4 de la memoria. Rúbrica de evaluación de la Memoria.

	4.3.	25%	Punto 5 y 6 de la memoria. Rúbrica de evaluación de la Memoria.
	4.4.	25%	Punto 7 de la memoria. Rúbrica de evaluación de la Memoria.
	4.4.	5%	Registro de trabajo individual.

Unidad didáctica 2 – Sistemas Operativos y Redes

Competencia específica	Criterio de evaluación	%	Instrumento de evaluación
CE nº1	1.1.	10%	Ficha “Redes locales y comunicaciones inalámbricas”. Rúbrica de la ficha.
	1.2.	10%	Ficha “Virtualización. Instalando un Sistema Operativo”.
	1.3.	5%	Registro de trabajo individual.
	1.4.	15%	Ficha “Sistemas Operativos Libres y Propietarios”. Rúbrica de la ficha.
	1.5.	10%	Todas las fichas. Rúbrica de la ficha.
	1.6.	10%	Memoria “La basura tecnológica” Rúbrica de la Memoria.
CE nº2	2.1.	10%	Recopila, analiza y selecciona toda la información que pueda resultar útil para diseñar el proyecto, organizándola con sentido. Rúbrica de evaluación de la Memoria.
	2.2.	10%	Recopila, analiza y selecciona toda la información que pueda resultar útil para diseñar el proyecto, organizándola con sentido. Rúbrica de evaluación de la Memoria.
	2.3.	10%	Organización de las tareas que debe desempeñar de manera personal o en grupo a lo largo del proceso de construcción de la memoria. Observación en el aula

			que se registra en la rúbrica de evaluación. Rúbrica de evaluación de la Memoria.
	2.4.	5%	Organización de las tareas que debe desempeñar de manera personal o en grupo a lo largo del proceso de construcción de la memoria. Observación en el aula que se registra en la rúbrica de evaluación. Rúbrica de evaluación de la Memoria.
CE nº4	4.4.	5%	Registro de trabajo individual.

Unidad didáctica 3 – Internet, redes sociales, hiperconexión.

Competencia específica	Criterio de evaluación	%	Instrumento de evaluación
CE nº3	3.1.	30%	Punto 1 memoria Proyecto “Sombreros Negros Vs. Sombreros Blancos”. Rúbrica de la memoria.
	3.2.	30%	Punto 3 memoria Proyecto “Sombreros Negros Vs. Sombreros Blancos”. Rúbrica de la memoria.
	3.3.	35%	Punto 8 memoria Proyecto “Sombreros Negros Vs. Sombreros Blancos”. Rúbrica de la memoria.
CE nº4	4.4.	5%	Registro de trabajo individual.

Unidad didáctica 4 – Seguridad Informática.

Competencia específica	Criterio de evaluación	%	Instrumento de evaluación
CE nº3	3.1.	15%	Punto 2 memoria Proyecto “Sombreros Negros Vs. Sombreros Blancos”. Rúbrica de la memoria.
CE nº4	4.1.	20%	Punto 4 memoria Proyecto “Sombreros Negros Vs. Sombreros Blancos”.

			Rúbrica de la memoria.
	4.2.	20%	Punto 5 y 6 memoria Proyecto “Sombreros Negros Vs. Sombreros Blancos”. Rúbrica de la memoria.
	4.3.	20%	Punto 7 y 8 memoria Proyecto “Sombreros Negros Vs. Sombreros Blancos”. Rúbrica de la memoria.
CE nº3	4.4.	20%	Punto 9 memoria Proyecto “Sombreros Negros Vs. Sombreros Blancos”. Rúbrica de la memoria. Punto 9 memoria Proyecto “Sombreros Negros Vs. Sombreros Blancos”. Exposición.
CE nº4	4.4.	5%	Punto 10 y 11 memoria Proyecto “Sombreros Negros Vs. Sombreros Blancos”. Rúbrica de la memoria.

Unidad didáctica 5 – Tratamiento de la imagen digital.

Competencia específica	Criterio de evaluación	%	Instrumento de evaluación
CE nº 2	2.5.	95%	Fichas 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Situación de aprendizaje – Creación de un póster real de la velada anual de Ibai. Rúbrica de las fichas. Cuestionario digital.
CE nº 4	4.4.	5%	Fichas 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Rúbrica de la memoria.

Unidad didáctica 6 – Edición de audio.

Competencia específica	Criterio de evaluación	%	Instrumento de evaluación
CE nº 2	2.5.	95%	Fichas 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Rúbrica de las fichas. Creación de vídeo presentación de la velada anual de Ibai,

			reutilizando el fotomontaje realizado en la unidad anterior. Rúbrica de la ficha del vídeo.
CE nº 4	4.4.	5%	Fichas 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Rúbrica de la memoria. Creación de vídeo presentación de la velada anual de Ibai, reutilizando la el fotomontaje realizado en la unidad anterior. Rúbrica de la ficha del vídeo.

Unidad didáctica 7 – Publicación y Difusión de contenidos.

Competencia específica	Criterio de evaluación	%	Instrumento de evaluación
CE nº 4	4.4.	100%	Situación de aprendizaje: Definir con dirección las secciones necesarias de la WEB del centro educativo e implementar la propia página WEB en HTML. Rúbrica de la situación de la ficha de los requerimientos que se indican en la ficha.

3.7 Atención a las diferencias individuales.

- a) Medidas de refuerzo y recuperación a lo largo del curso para que el alumnado cuyo progreso no sea el adecuado y no esté avanzando de forma satisfactoria en la adquisición de las competencias específicas.

Los/las estudiantes con evaluaciones suspensas, recibirán un Plan de Trabajo Individualizado donde se les indicarán los criterios de evaluación y saberes básicos pendientes de superar así como indicaciones para superarlos. Dicho Plan llevará asociado un proyecto o actividades donde se evaluará la consecución o no de dichos criterios por parte del alumno/a. Para superar la evaluación se tendrán en cuenta todos los instrumentos de evaluación tenidos en cuenta a lo largo de la evaluación.

También se puede acudir a medidas de atención a la diversidad, sobre todo ordinarias (refuerzo, adaptación en la evaluación, algún agrupamiento flexible...).

- b) Medidas de atención a la diversidad.

Es uno de los aspectos más importantes y complejos de cualquier acción educativa. Nuestro centro se caracteriza por su gran heterogeneidad: estudiantes procedentes de otros países, otras comunidades, otros centros; de diferentes clases socioeconómicas, etc, por lo que las diferencias entre los alumno/as son significantes. Además, es

frecuente que se produzcan altas y bajas de alumno/as de forma más o menos continua, lo que dificulta en ocasiones que los/las estudiantes puedan seguir el ritmo de la clase. Por tanto, nuestra programación debe responder a esta complejidad.

Uno de los cambios introducidos por la LOMLOE lo encontramos en el artículo 71 y tiene que ver con los tipos de ACNEAE, estas siglas hacen referencia al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. La Ley de Educación actual los clasifica en 8. Estas son:

- Con necesidades educativas especiales (NEE).
- Con retraso madurativo.
- Con trastorno del desarrollo del lenguaje y la comunicación.
- Con trastorno de atención o aprendizaje.
- Con desconocimiento grave de la lengua y el aprendizaje.
- En situación de vulnerabilidad socioeducativa.
- En situación de altas capacidades intelectuales.
- De incorporación tardía al sistema educativo, condiciones personales o historia escolar.

Los/las estudiantes que así lo requieran (ACNEAE) tendrán un plan de trabajo, para cuya elaboración seguiremos las siguientes pautas:

- Valorar su nivel de competencia curricular.
- Fijar unos objetivos realistas con las características del alumno/a.
- Seleccionar los saberes, lo más similares posibles a los que están trabajando sus compañeros.
- Determinar los materiales y la metodología que mejor se adapte a las características del alumno/a.
- Personalizar el proceso de evaluación, pues es el que nos permitirá reajustar todos los elementos de este plan.
- Tomar decisiones con respecto a la reincorporación del alumno/a a la dinámica normal de su grupo, o a continuar con la adaptación.
- Se realizará el seguimiento y evaluación de cada alumno/a y del trabajo desarrollado por este.

La atención a la diversidad se contempla en tres niveles o planos: en la programación, en la metodología y en los materiales.

Atención a la diversidad en la programación

La programación debe tener en cuenta los saberes básicos y las actividades en los cuales el alumnado consigue rendimientos muy diferentes. Aunque la práctica y resolución de problemas puede desempeñar un papel importante en el trabajo que se realice, el tipo de actividad concreta y los métodos que se utilicen deben graduarse según el grupo de alumno/as. De la misma manera, el grado de complejidad o de profundidad que se alcance no puede ser siempre el mismo. Por ello se aconseja organizar las actividades en dos, de refuerzo y de ampliación, de manera que puedan trabajar sobre el mismo contenido alumno/as de distintas necesidades.

La programación debe también tener en cuenta que no todos los/las estudiantes

progresan a la misma velocidad, ni con la misma profundidad. Por eso, la programación debe asegurar un nivel mínimo para todos los/las estudiantes al final de la etapa, dando oportunidades para que se recuperen los saberes básicos que quedaron sin consolidar en su momento, y de profundizar en aquellos que más interesen al alumno/a.

Atención a la diversidad en la metodología

Desde el punto de vista metodológico, la atención a la diversidad implica que el profesor:

- Detecte los conocimientos previos, para proporcionar ayuda cuando se observe una laguna anterior.
- Procure que los saberes básicos nuevos enlacen con los anteriores, y sean los adecuados al nivel cognitivo.
- Intente que la comprensión de cada saber básico sea suficiente para que el alumnado pueda hacer una mínima aplicación del mismo, y pueda enlazar con otros saberes básicos similares.

Atención a la diversidad en los materiales utilizados

El uso de materiales de refuerzo o de ampliación, tales como las fichas de consolidación y de profundización permite atender a la diversidad en función de los objetivos que se quieran trazar.

De manera más concreta, se especifican a continuación los instrumentos para atender a la diversidad de alumno/as que se han contemplado:

- Variedad metodológica.
- Variedad de actividades de refuerzo y profundización.
- Multiplicidad de procedimientos en la evaluación del aprendizaje.
- Diversidad de mecanismos de recuperación.
- Trabajo en pequeños grupos.
- Trabajos voluntarios.

Estos instrumentos pueden completarse con otras medidas que permitan una adecuada atención de la diversidad, como:

- Llevar a cabo una detallada evaluación inicial.
- Favorecer la existencia de un buen clima de aprendizaje en el aula.
- Insistir en los refuerzos positivos para mejorar la autoestima.
- Aprovechar las actividades fuera del aula para lograr una buena cohesión e integración del grupo.

Si todas estas previsiones no fuesen suficientes, habrá que recurrir a procedimientos institucionales, imprescindibles cuando la diversidad tiene un carácter extraordinario, como pueda ser significativas deficiencias en capacidades de expresión, lectura, comprensión, o dificultades originadas por incapacidad física o psíquica.

3.8 Actividades complementarias y extraescolares.

<i>Descripción</i>	<i>Unidades de programación relacionadas</i>	<i>Trimestre</i>	<i>Observaciones</i>
Taller “Fake News or True News”	3. Internet, redes sociales, hiperconexión.	1º	Taller en las Naves de Gamazo
	7. Publicación y difusión de contenidos.	3º	