



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



IES Vasco de la Zarza

DIGITALIZACIÓN

4ºESO

CURSO 23/24

LOMLOE

Departamento de Tecnología. IES VASCO DE LA ZARZA. Ávila.

ÍNDICE DE LA PROGRAMACIÓN

1. BASE LEGAL	- 1 -
2. INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS.....	- 1 -
3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LOS OBJETIVOS DE ETAPA.....	- 1 -
4. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL	- 2 -
5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES.....	- 2 -
6. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS-DESCRIPTORES-CRITERIOS DE EVALUACIÓN	- 4 -
7. CONTENIDOS (Saberes básicos)	- 8 -
8. TABLA DE RELACIÓN ENTRE CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO ...	- 10 -
9. TABLA DE RELACIÓN ENTRE UNIDADES DIDÁCTICAS, CONTENIDOS E INDICADORES DE LOGRO POR EVALUACIONES	- 14 -
10. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL QUE SE TRABAJAN	- 16 -
11. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.....	- 17 -
12. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DE CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA.....	- 19 -
13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.	- 19 -
14. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.	- 19 -
15. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DE AULA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.	- 21 -
16. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.....	- 24 -
17. SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN.....	- 26 -
18. PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.	- 26 -

1. BASE 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 (LOMLOE) que se ha publicado en el BOE de 30 de diciembre de 2020.

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

Decreto 40/2022 de 29 de septiembre por el que se establece la ordenación y currículo del bachillerato en la comunidad de Castilla y León.

2. INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS

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

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

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

3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LOS OBJETIVOS DE ETAPA

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

A través del énfasis en el correcto comportamiento en las interacciones digitales y el respeto por la libertad de expresión, se ayudará a la práctica de la tolerancia, a valorar las diferencias entre hombres y mujeres y a rechazar prejuicios y comportamientos violentos o sexistas.

El contenido de la materia afianzará y permitirá el desarrollo de las competencias tecnológicas que el alumnado ha ido adquiriendo progresivamente durante todo su paso por la Educación Básica.

En este sentido, el requisito de responder a retos tecnológicos de forma autónoma para desarrollar aplicaciones que puedan tener una utilidad social contribuirá al fortalecimiento del espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo.

El carácter mediático de determinados contenidos de la materia, que proporcionará herramientas favorecedoras del desarrollo en el alumnado del espíritu crítico imprescindible para hacer un buen uso de los océanos de información de las redes.

La creación de contenidos para el mundo digital, que ante la necesidad de llegar a un público amplio, incentivará la correcta expresión tanto en lengua castellana como en cualquier lengua extranjera en la que se desarrollen dichos contenidos.

la adquisición de hábitos saludables en su interacción en el mundo digital, así como el cuidado de su propia seguridad y la de sus datos, fomentado así el bienestar digital del alumnado.

Finalmente, el trabajo en imágenes digitales ayudará a apreciar la creación de manifestaciones artísticas en este campo y dotará al alumnado de herramientas, para convertirse ellos mismos en creadores de contenido.

4. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL

Esta evaluación inicial debe permitir al profesorado comprobar en el alumnado el grado de adquisición de las competencias específicas, y se realizará tomando como referencia los siguientes criterios de evaluación:

- Identificar los distintos componentes del problema.
- Realizar operaciones matemáticas.
- Resolver problemas de forma autónoma.
- Presentar los resultados de los problemas propuestos.
- Mostrar un lenguaje escrito y oral científico básico.
- Uso del ordenador de forma autónoma.

Los instrumentos de evaluación que se emplearán son:

- a) Guía de observación

Su realización será en el mes de septiembre.

5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES

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

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

La competencia engloba aspectos técnicos relativos al funcionamiento de los equipos y a las aplicaciones y programas requeridos para su uso. Asimismo, se debe considerar el papel que asumen en la actualidad las tecnologías de la comunicación y su implicación en la sociedad. Por ello, se considera fundamental abordar las funcionalidades de internet, los elementos de distintos sistemas de comunicación y la incorporación de las nuevas tecnologías relativas a la digitalización y conexión

de objetivos (IoT). El avance del internet de las cosas (IoT), en los últimos años, hace necesario que este tipo de tecnología deba estar muy presente en la materia.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS-DESCRIPTORES-CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencias específicas	Descriptores del perfil de salida	Criterios de evaluación
<p>1. <i>Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y</i></p>	<p>STEM1, STEM2, CD1, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4</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. 1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. 1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los</p>

<p><i>de comunicación de uso cotidiano.</i></p>		<p>dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.</p> <p>1.4. Configurar y conectar dispositivos IoT y Wearables, midiendo, mandando y recibiendo información a través de Internet.</p>
<p>2. <i>Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.</i></p>	<p>CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC4</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 relevante y fiable 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 y editar a un nivel avanzado documentos de texto y hojas de cálculo, seleccionando las herramientas más apropiadas para crear contenidos y respetando derechos de autor y licencias.</p> <p>2.4. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales para dispositivos móviles y web (aplicaciones sencillas y de productividad, realidad virtual, aumentada y mixta) de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias de uso.</p> <p>2.5. Crear y gestionar blogs, seleccionando las herramientas adecuadas para generar contenido de modo creativo, gestionando sus configuraciones, su privacidad y posibilidad de uso compartido, y respetando los derechos de autor y licencias.</p>

		<p>2.6. Editar y crear digitalmente imágenes en forma de mapas de bits, en diversos formatos, a través del uso creativo de herramientas adecuadas, respetando derechos de autor y licencias.</p> <p>2.7. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, y publicando y difundiendo información y datos, ejerciendo la responsabilidad en redes, y adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.</p>
<p>3. <i>Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.</i></p>	<p>CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3</p>	<p>3.1. Proteger los datos personales, la reputación y las huellas digitales generadas en Internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.</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>4. <i>Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.</i></p>	<p>CP2, CD3, CD4, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1, CE3.</p>	<p>4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.</p> <p>4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas (registros y certificados) y el comercio electrónico (formas de pago digital y criptomonedas), siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.</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. Poner en valor el uso y aprovechamiento de las tecnologías digitales para diversos usos colectivos, conociendo la actividad de plataformas de iniciativas ciudadanas, economía colaborativa, cibervoluntariado y comunidades de desarrollo de software y hardware libres.</p> <p>4.5. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.</p>
---	---	---

<p>OPERATIVOS Y DE COMUNICACIÓN.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario. - Sistemas de comunicación e Internet. Dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. - Dispositivos conectados (IoT+Wearables). Configuración y conexión de dispositivos.
<p>B. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda, selección y archivo de información. - Edición y creación de contenidos: edición avanzada de textos y de hojas de cálculo. - Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. - Creación y publicación en la web. Edición de blogs, configuración de privacidad y uso compartido. - Edición y creación de contenidos: edición digital de imagen. Formatos de imagen. Formatos de audio. - Comunicación y colaboración en red. - Publicación y difusión responsable en redes.
<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 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. - 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. - Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.

	<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, economía colaborativa y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.
--	--

8. TABLA DE RELACIÓN ENTRE CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

Criterios de evaluación	Indicadores de logro
<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>1.1.1 Analiza la arquitectura de un equipo informático, identificando los componentes físicos y periféricos y describiendo sus características y procedimientos de conexión para su aplicación en un entorno cotidiano.</p> <p>1.1.2 Analiza la organización de una red de equipos informáticos, identificando y describiendo las características y finalidad de los dispositivos y las tecnologías que la configuran.</p> <p>1.1.3 Comparte recursos en una red local para la comunicación entre equipos informáticos.</p> <p>1.1.4 Conoce y configura los protocolos de comunicación TCP/IP</p>
<p>1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.</p>	<p>1.2.1 Gestiona la configuración y personalización del sistema operativo, la organización de la información y la instalación, eliminación y actualización de software de propósito general, del sistema operativo y de herramientas comunes de seguridad para el mantenimiento y uso de los equipos informáticos.</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</p>	<p>1.3.1 Soluciona problemas de configuración de hardware y de dispositivos conectados en red.</p> <p>1.3.2 Resuelve problemas de configuración de softwares y de sistemas operativos.</p>

<p>el procedimiento, en caso necesario.</p>	
<p>1.4. Configurar y conectar dispositivos IoT y Wearables, midiendo, mandando y recibiendo información a través de Internet.</p>	<p>1.4.1 Conecta adecuadamente en su domicilio dispositivos IoT y Wearables, por ejemplo, la TV, robots de cocina, smartwatch, robots de limpieza, etc.</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>2.1.1 Maneja adecuadamente y de forma autónoma su ordenador o dispositivos móviles, así como aplicaciones de escritorio y aplicaciones tipo web.</p>
<p>2.2. Buscar, seleccionar y archivar información relevante y fiable 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>2.2.1 Busca y descarga información fiable, sin riesgo de descargar algún tipo de software malicioso.</p> <p>2.2.2 Organiza y archiva adecuadamente su información, tanto en la nube (OneDrive) como en sus hardware de almacenamiento.</p>
<p>2.3. Crear y editar a un nivel avanzado documentos de texto y hojas de cálculo, seleccionando las herramientas más apropiadas para crear contenidos y respetando derechos de autor y licencias.</p>	<p>2.3.1 Conoce el entorno de trabajo, configura los textos, párrafos, crea tablas, portadas, índices, inserta imágenes, encabezados y pies de páginas en Word.</p> <p>2.3.2 Crea presentaciones, incluye gráficos, añade efectos con PowerPoint.</p> <p>2.3.3 Crea hojas de cálculo, operaciones, fórmulas, funciones, mejora su aspecto con Excel.</p>
<p>2.4. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales para dispositivos móviles y web (aplicaciones sencillas y de productividad, realidad virtual, aumentada y mixta) de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y</p>	<p>2.4.1 Diseña una página web sencilla con la aplicación Wix, visible tanto en dispositivos móviles como en ordenadores.</p>

<p>licencias de uso. Crear proyectos visuales de propósito lúdico.</p>	
<p>2.5. Crear y gestionar blogs, seleccionando las herramientas adecuadas para generar contenido de modo creativo, gestionando sus configuraciones, su privacidad y posibilidad de uso compartido, y respetando los derechos de autor y licencias.</p>	<p>2.5.1 Crea y gestiona un blog con la aplicación Wix o Blogger.</p>
<p>2.6. Editar y crear digitalmente imágenes en forma de mapas de bits, en diversos formatos, a través del uso creativo de herramientas adecuadas, respetando derechos de autor y licencias.</p>	<p>2.6.1 Edita imágenes y crea fotomontajes con el software libre Gimp.</p>
<p>2.7. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, y publicando y difundiendo información y datos, ejerciendo la responsabilidad en redes, y adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.</p>	<p>2.7.1 Trabaja de forma colaborativa con el resto de los compañeros de clase, compartiendo información de forma responsable.</p>
<p>3.1. Proteger los datos personales, la reputación y las huellas digitales generadas en Internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.</p>	<p>3.1.1 Adopta hábitos y conductas de seguridad activa y pasiva y de uso responsable en la protección de los sistemas informáticos, en la protección de datos, en la interacción en la red y en el intercambio de información.</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>3.2.1 Conoce diversos antivirus, sabe instalarlos y actualizarlos. 3.2.2 Configura sus contraseñas siguiendo un protocolo seguro.</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>3.3.1 Conoce y utiliza sus redes sociales de forma responsable. Identifica las amenazas a la identidad de las personas.</p>
<p>4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.</p>	<p>4.1.1 Conoce e instala en su ordenador o dispositivos móviles software de uso libre.</p>
<p>4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas (registros y certificados) y el comercio electrónico (formas de pago digital y criptomonedas), siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.</p>	<p>4.2.1 Es capaz de instalar el certificado digital en un ordenador y conoce sus aplicaciones para las gestiones administrativas.</p> <p>4.2.2 Conoce y analiza noticias económicas sobre el uso de las criptomonedas.</p> <p>4.2.3 Conoce los métodos de pago para realizar compras online.</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>4.3.1 Analiza de forja crítica la información en internet evitando de esta manera la manipulación y la falta de objetividad.</p>
<p>4.4. Poner en valor el uso y aprovechamiento de las tecnologías digitales para diversos usos colectivos, conociendo la actividad de plataformas de iniciativas ciudadanas, economía colaborativa, cibervoluntariado y comunidades de desarrollo de software y hardware libres.</p>	<p>4.4.1 Conoce y utiliza herramientas colaborativas, repositorios de documentos, aplicaciones y suites ofimáticas online.</p>
<p>4.5. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente</p>	<p>4.5.1 Conoce las ventajas de las TIC en la educación, el emprendimiento, la innovación, movilidad, etc.</p>

responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	
--	--

9. TABLA DE RELACIÓN ENTRE UNIDADES DIDÁCTICAS, CONTENIDOS E INDICADORES DE LOGRO POR EVALUACIONES

UD	Contenidos	SA	Indicadores de logro	Temporalización
UD1 HARDWARE Y REDES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los ordenadores. 2. El ordenador por dentro. 3. La comunicación entre el ordenador y los periféricos. 4. Comunicación entre ordenadores: redes. 5. Funcionamiento de internet y redes. 	SA1	1.1.1 1.1.2 1.1.3 1.1.4 1.4.1	1ª EVA
UD2 SOFTWARE Y SISTEMAS OPERATIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. El software del ordenador. 2. La estructura física y lógica de la información. 3. Software en dispositivos móviles 	SA2	1.2.1 1.3.1 1.3.2	1ª EVA
UD3 SOFTWARE OFIMÁTICO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Procesadores de textos. 2. Hojas de cálculo. 3. Presentaciones. 4. Gestores de bases de datos. 	SA3	2.1.1 2.3.1 2.3.2 2.3.3	2ª EVA
UD4 CREACIÓN Y EDICIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imágenes de mapas de bits. 2. Imágenes vectoriales. 3. Edición de audio. 4. Edición de video. 	SA 4	2.6.1	2ªEVA
UD 5 PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Páginas web. 2. Herramientas de publicación: gestores de contenidos. 3. El lenguaje HTML. 	SA 5	2.4.1 2.5.1	2ª EVA

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Editores de páginas web. 5. Alojamiento y transferencia de ficheros. 6. Criterios de diseño. Estándares de publicación. 7. Realidad virtual, aumentada y mixta. 8. Editores de blog. 			
UD 6 CIBERSEGURIDAD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a la ciberseguridad. 2. Seguridad en los dispositivos. 3. Riesgos y amenazas al bienestar personal. 4. La identidad digital. Seguridad y protección de datos. 5. Protección intelectual. Licencias informáticas 	SA 6	2.2.1 2.2.2 3.1.1 3.2.1 3.2.2 4.1.1	3ª EVA
UD 7 INTERACTIVIDAD EN LA RED	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicación y colaboración en la red. 2. El mundo electrónico. 3. Educación mediática. 4. Gestiones administrativas. 5. Comercio electrónico. 6. Criptomonedas. 7. Herramientas colaborativas. 8. Repositorios de documentos. 9. Publicación y difusión responsable en las redes sociales. 	SA 7	2.7.1 3.3.1 4.2.1 4.2.2 4.2.3 4.3.1 4.4.1 4.5.1	3ª EVA

SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS

Situación de aprendizaje	Descripción
SA1	Somos técnicos informáticos: Una empresa decide contratar nuestros servicios para la compra y mantenimiento de sus equipos electrónicos y la configuración de los softwares y redes.

SA2	Soy profesor: Soy profesor de TIC y tengo que impartir una clase sobre los tipos de software y sistemas operativos más comunes, para ello realizaré una infografía muy visual con Canva o Genially.
SA3	Trabajamos en una oficina: Nos han contratado en una empresa y tenemos que realizar cualquier documento con Word, Excel y Access. También tenemos que crear presentaciones para la venta de los productos.
SA4	Haciendo Marketing: Una empresa nos encarga la publicidad, tenemos que diseñar el logo, editar imágenes de sus productos y crear videos promocionales.
SA5	Somos programadores WEB: La misma empresa decide contratar nuestros servicios para elaborar una Web. Debemos crear la Web con la aplicación Wix e incorporar todos los contenidos multimedia elaborados previamente.
SA6	Técnicos en seguridad: Somos los técnicos de seguridad de la empresa que nos ha contratado como informáticos, tenemos que analizar los riesgos a los que está sometida y la configuración de la protección tanto física como lógica de sus equipos y documentos.
SA7	Somos economistas: La misma empresa requiere un administrativo que realice los tramites en las administraciones y les asesore en inversiones con criptomonedas.

10. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL QUE SE TRABAJAN

Tal y como se determina en los apartados 1 y 2 del art. 10 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, se trabajarán los siguientes contenidos en todas las unidades didácticas:

- La comprensión lectora.
- La expresión oral y escrita.
- La comunicación audiovisual.
- La competencia digital.
- El emprendimiento social y empresarial.
- El fomento del espíritu crítico y científico.
- La educación emocional y en valores.
- La igualdad de género.
- La creatividad.
- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, su uso ético y responsable.
- Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto a la diversidad como fuente de riqueza.

Se fomentarán:

- La educación para la salud, incluida la afectivo-sexual.
- La formación estética.
- La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.
- El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

Se trabajarán:

- Técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejor de sus habilidades sociales.

Se desarrollarán:

- Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura.
- Actividades que fomenten destreza para una correcta expresión escrita.

11. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

Metodología

Se organiza entorno a una serie de técnicas y estrategias metodológicas que se adaptan tanto al grado de madurez del alumnado, el tiempo, los espacios y los recursos didácticos disponibles:

- En primer lugar, se adaptarán a las diferentes capacidades y estilos de aprendizaje del alumnado.
- En segundo lugar, deberán promover la motivación, para lo cual se optará por las que convierten al alumnado en protagonista, lo más autónomo posible, del proceso de aprendizaje.
- En tercer lugar, deberán potenciar la interacción entre los estudiantes, ayudando a generar un ambiente favorable dentro del aula que favorezca las estructuras de aprendizaje cooperativo, en las que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo compartan y construyan el conocimiento mediante el intercambio de ideas.
- Finalmente, las estrategias adoptadas deberán contribuir a que el alumnado transmita lo aprendido, como medio para favorecer la funcionalidad del aprendizaje adquirido.

Deben combinarse dentro del aula diversas estrategias metodológicas, que responderán a características muy definidas en su selección:

La transferibilidad y funcionalidad de los aprendizajes se asegura con sistemas de trabajo que potencian la participación activa del alumnado y el desarrollo de competencias, como la búsqueda de información, la planificación previa, la elaboración de hipótesis, la tarea investigadora y la experimentación, la capacidad de síntesis para transmitir conclusiones...

Entre la variedad de técnicas susceptibles de ser empleadas se encuentra también la técnica de la discusión o el debate, el estudio de casos, la investigación, el descubrimiento, el estudio dirigido, la técnica de laboratorio o la representación de roles.

En la coordinación del equipo docente se plantea una reflexión común y compartida sobre la eficacia de las diferentes propuestas metodológicas y la actuación con criterios comunes y consensuados, ya que en esta etapa el nivel de reflexión sobre el propio aprendizaje por parte del alumnado ha de elevarse y ser más exigente puesto que su madurez y su nivel de desarrollo así lo exigen.

Los agrupamientos serán diversos, en función de las competencias a adquirir. En algunos casos, los retos requerirán del esfuerzo e implicación individuales. En otras situaciones se promoverán agrupaciones heterogéneas de alumnado, especialmente en aquellas vinculadas al uso de plataformas colaborativas, de edición compartida y de edición multiusuario. La posibilidad de trabajar en la nube de modo colaborativo, tanto en modo síncrono como asíncrono, facilita enormemente esta posibilidad, siendo, además, fácil detectar las aportaciones de cada usuario.

Materiales y recursos de desarrollo curricular.

El espacio educativo se planificará siempre en las aulas de informática, con equipamiento adecuado.

Distinguimos dos tipos de recursos:

1. Material de desarrollo curricular como el producto diseñado y elaborado con una clara finalidad educativa, al objeto de incorporar los contenidos al proceso de enseñanza-aprendizaje, y que pueda ser utilizado durante la puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje. A todos los efectos, el libro de texto es considerado como un material de desarrollo curricular.

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

Se aplicarán lo siguiente:

Materiales de desarrollo curricular:

Impresos:

- Libro de texto.
- Documentos, trabajos, impresos en papel que se le suministran al alumno elaborados por el departamento o por otras instituciones tales como editoriales, bibliografía auxiliar y recomendada, etc.

Digitales:

- TEAMS de clase.
- Plataforma MOODLE
- WEB's temáticas o de otros centros o de otras instituciones

Recursos de desarrollo curricular:

Impresos:

- Artículos de prensa, radio o TV o vía WEB.
- Revistas, libros de cualquier temática y cualquier origen.

Digitales:

- Youtube o similar.
- Redes sociales.
- WEB.
- Pizarra digital interactiva.
- Impresora 3D
- Proyector

Cada alumno dispone de un ordenador, más allá de que la flexibilidad de actividades pueda aconsejar en ocasiones otras distribuciones. Todo ello potenciará un ambiente de trabajo creativo, agradable, inspirador, acogedor de ideas e iniciativas que generen una experiencia educativa satisfactoria para todos los alumnos.

Los recursos hardware y software tendrán un papel decisivo, por cuanto serán los vehículos de creación de contenidos digitales, y de comunicación y participación en plataformas colaborativas y en entidades colectivas de todo tipo.

En cuanto a la organización temporal, habrá momentos de explicación y de muestra de los resultados del y posteriormente momentos de trabajo autónomo, donde el profesorado asista y determine la distribución de pausas lógicas a lo largo de toda sesión. Se realizará en dos sesiones semanales.

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

De los planes con los que cuenta el centro, se incorporan a la programación didáctica las siguientes implicaciones:

Plan de lectura	Realizar al menos por trimestre dos lecturas relacionadas con las situaciones de aprendizaje que se propongan que impliquen elaborar un documento con los siguientes aspectos: resumen, glosario, objetivos que se pretenden, evaluación de estos y una valoración personal del texto.
Semanas temáticas: ciencia, medio ambiente y astronomía.	Preparar una actividad para cada semana organizada desde el punto de vista de la materia y con aplicación en la misma.
Plan de fomento de la igualdad de género.	Garantizar en la medida de lo posible trabajos en equipo con repartos igualitarios

13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

La puesta en práctica las actividades complementarias y extraescolares refuerzan al desarrollo de las competencias clave del alumnado, ayudando también a la consecución de los objetivos de la etapa.

Se realizarán este tipo de actividades en la medida de la disponibilidad del profesorado y las actividades ofertadas.

En este curso se realizarán actividades complementarias relacionadas con la semana de la ciencia, ya que el departamento participa directamente.

14. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

La evaluación del alumnado será continua, formativa e integradora. En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias correspondientes. El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia o ámbito, teniendo en cuenta sus criterios de evaluación.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1. Observación directa en clase.

- Anotaciones en cuaderno de profesor y rúbricas:
- Valoración del hábito de trabajo en clase y en casa (deberes),
- Nivel de atención e interés,
- Participación en clase,
- Entrega de ejercicios y tareas,
- Actitud y comportamiento, ...

2. Pruebas objetivas.

Exámenes que valoran los indicadores de logro relacionados con los criterios de evaluación de cada bloque de contenido.

3. Prácticas.

Constituyen el grueso de los instrumentos de evaluación siendo dichas prácticas realizadas en su mayor parte en el aula de informática en presencia del profesor. Dadas las circunstancias relativas al número de alumnos (grupo pequeño) permite un seguimiento adecuado en individualizado de la evolución del alumno. Todas las prácticas estarán evaluadas mediante rúbricas que valoren la calidad de la práctica así como la actitud en clase y el trabajo en equipo en aquellas prácticas no individuales.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En los criterios de evaluación evaluados con pruebas individuales y objetivas, y prácticas de importante desarrollo se ponderarán con un 80%, el resto de las tareas con un 20%.

Aspectos a tener en cuenta:

Crit. de evaluación	Ind. de logro	Peso %	Instrumento de evaluación	Agente			Situación de aprendizaje							
				A	C	H	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	
1.1	1.1.1	3,45	Práctica y examen			X	X							
	1.1.2	3,45	Práctica y examen			X	X							
	1.1.3	3,45	Práctica			X	X							
	1.1.4	3,45	Práctica y examen			X	X							
1.2	1.2.1	3,45	Práctica y examen			X		X						
1.3	1.3.1	3,45	Práctica y examen			X		X						
	1.3.2	3,45	Práctica y examen			X		X						
1.4	1.4.1	3,45	Práctica			X	X							
2.1	2.1.1	3,45	Práctica		X				X					
2.2	2.2.1	3,45	Práctica		X								X	
	2.2.2	3,45	Práctica		X								X	
2.3	2.3.1	3,45	Práctica			X			X					
	2.3.2	3,45	Práctica			X			X					
	2.3.3	3,45	Práctica			X			X					
2.4	2.4.1	3,45	Práctica		X							X		
2.5	2.5.1	3,45	Práctica		X							X		
2.6	2.6.1	3,45	Práctica		X					X				
2.7	2.7.1	3,45	Práctica		X									X
3.1	3.1.1	3,45	Práctica			X							X	
3.2	3.2.1	3,45	Práctica			X							X	
	3.2.2	3,45	Práctica			X							X	

3.3	3.3.1	3,45	Práctica			X							X
4.1	4.1.1	3,45	Práctica			X						X	
4.2	4.2.1	3,45	Práctica			X							X
	4.2.2	3,45	Práctica			X							X
	4.2.3	3,45	Práctica			X							X
4.3	4.3.1	3,45	Práctica			X							X
4.4	4.4.1	3,45	Práctica			X							X
4.5	4.5.1	3,45	Práctica			X							X

*Indicadores de logro: 1ª Evaluación, 2ª Evaluación, 3ª Evaluación.

- Los instrumentos de evaluación descritos podrán llevarse a cabo a través de procedimientos presenciales, a distancia, plataformas digitales o cualquier otro medio que el profesor considere.
- Solo la falta justificada permitirá la repetición de una prueba objetiva cuando lo estime oportuno el profesor y de la forma que mejor crea conveniente.
- La utilización de medios fraudulentos, del tipo que sea, para alterar el resultado de cualquier instrumento de evaluación conllevará el suspenso automático de ese instrumento de evaluación, de la evaluación o resultado final del curso.
- Cuando en una o más evaluaciones no se utilicen una o algunas de las herramientas de evaluación, el peso de estas recaerá sobre el resto de los instrumentos de evaluación a criterio del profesor.
- Si alguno de los indicadores de logro no es posible tratar, por cualquier circunstancia, su peso recaerá sobre el resto de los indicadores de logro tratados a partes iguales en esa evaluación.
- La nota de cada evaluación será la suma ponderada de todos los instrumentos de evaluación que se hayan utilizado hasta el momento, y pueden incluir los resultados de evaluaciones anteriores, con redondeo matemático.
- Se realizará una recuperación de las pruebas objetivas a criterio del profesor. Se requerirá a los alumnos la presentación de los trabajos y proyectos que no se hayan entregado para poder recuperar la evaluación.
- La nota final se obtendrá mediante la media ponderada de todos los criterios de evaluación trabajados durante el curso.
- En el mes de junio, para el alumno que haya suspendido la media de los criterios de evaluación, recuperará con exámenes o prácticas dichos criterios no superados a través de los indicadores de logro correspondientes.
- Criterio de redondeo: a partir de 0,51 se redondeará a 1 y 0,50 o menos a 0. Este criterio solo se aplicará en notas mayores que 5.

15. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DE AULA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

Se tendrán en cuenta dos ámbitos de evaluación: de la programación de aula y de la práctica docente.

PROGRAMACIÓN DE AULA	VALORACIÓN	1	2	3	4
1. Adecuación de los objetivos, contenidos, criterios de evaluación y calificación programados					
• Adecuación de los objetivos planteados					
• Adecuación de los contenidos explicados					
• Adecuación de los criterios de evaluación					
• Adecuación de los criterios de calificación					

<ul style="list-style-type: none"> Grado de aplicación de las medidas programadas para estimular la lectura y la capacidad de expresión. 				
---	--	--	--	--

PROGRAMACIÓN DOCENTE	VALORACIÓN	1	2	3	4
1- He realizado mi actividad educativa teniendo como referencia el Proyecto Educativo y la Programación de la materia					
2- He formulado los objetivos didácticos de forma que expresan claramente conocimientos y competencias básicas que el alumnado debe conseguir.					
3- He seleccionado y secuenciado los contenidos de la programación con una distribución adecuada a las características de la materia y del alumnado					
4- He dado al alumnado información de objetivos, contenidos, criterios de evaluación y calificación, así como conocimientos mínimos.					
5- He aplicado criterios de evaluación y de calificación.					
6- He respetado la distribución temporal de los contenidos por evaluaciones.					
7- He aplicado la metodología didáctica programada.					
8- He utilizado los recursos materiales a mi disposición					
9- He utilizado los recursos didácticos programados (en su caso, libros de texto de referencia).					
10- He replanteado la metodología para obtener mejores resultados					
11- El clima del aula ha sido propicio para llevar a cabo el proceso de sus aprendizajes.					
12- He entregado al alumnado información del sistema de recuperación de asignaturas pendientes.					
13- He aplicado medidas de atención a la diversidad a los alumnos que las han requerido.					
14- He llevado a efecto medidas de refuerzo educativo dirigidas al alumnado que presenta dificultades de aprendizaje.					
15- He llevado a cabo las actividades de recuperación de materias pendientes de cursos anteriores.					
16- He informado sobre el nivel de aprendizaje entregando exámenes y tareas corregidas y calificaciones.					

17- He informado sobre las características de los exámenes de la convocatoria extraordinaria.				
18- He aplicado los procedimientos de evaluación programados y los he ajustado a los criterios de calificación.				
19- He respetado los criterios de evaluación marcados en la programación.				
20- He participado en la realización de las actividades complementarias y extraescolares programadas.				
21- He participado en actividades que contribuyen a mi formación				
22- He atendido al alumnado y a los padres que han solicitado información sobre el proceso de aprendizaje.				
23- He transmitido como tutor la información que me solicitan padres, alumnado y profesorado.				
24- He participado en las reuniones de tutores con el departamento de Orientación.				
25- Me considero informado/a por el equipo directivo, CCP, mi jefe de departamento y por los tutores de aquellos acuerdos y sucesos que influyen en mi práctica docente				
26- Me considero informado/a por mi jefe de departamento de aquellos acuerdos y sucesos que influyen en mi práctica docente				
27- Me considero informado/a por los tutores de aquellos acuerdos y sucesos que influyen en mi práctica docente				
28- He contribuido, en caso de ser tutor/a o miembro del departamento de Orientación o del equipo directivo, a la orientación educativa y profesional del alumnado.				

16. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.

Teniendo en cuenta el conjunto de diferencias individuales, tales como capacidad, ritmo de aprendizaje, estilo de aprendizaje, motivación, intereses, contexto social, situación cultural, circunstancia lingüística o estado de salud, que coexisten en todo el alumnado hace que se desarrollen espacios diversos.

No obstante, todo el alumnado, con independencia de sus especificidades, tiene derecho a una educación inclusiva y de calidad adecuada a sus características y necesidades. Por ello, se adoptarán las medidas necesarias a fin de responder a las necesidades educativas concretas de su alumnado, teniendo en cuenta el conjunto de diferencias individuales que les caracteriza, orientadas a permitir a todo el alumnado el desarrollo de las competencias previsto en el Perfil

de salida y la consecución de los objetivos de la educación secundaria obligatoria, por lo que en ningún caso podrán suponer una discriminación que impida a quienes se beneficien de ellas obtener la titulación correspondiente.

Planes específicos

1. De refuerzo
Para los alumnos que no hayan promocionado el curso anterior, se aplicarán planes específicos de refuerzo: realización de actividades de repaso, explicación de contenidos, elaboración de trabajos.
2. Estos planes de refuerzo se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo.

De enriquecimiento curricular

1. Para el alumnado cuyo progreso y características lo requiera, se aplicará plan de enriquecimiento curricular que se ajustará a lo establecido en el anexo V de la propuesta curricular, proponiendo actividades ampliando contenidos y realizando trabajos, proyectos de mayor complejidad, con el fin de que el alumno progrese aumentando su aprendizaje.

Adaptaciones curriculares:

- De acceso

Se indican las modificaciones provisión de recursos espaciales, materiales, personales o de comunicación que van a facilitar a determinado alumnado el desarrollo del currículo.

- ✓ Mobiliario adaptado
- ✓ Ayudas técnicas y tecnológicas

- No significativas

Se reflejan las modificaciones de los elementos no prescriptivos del currículo para el alumnado que lo requiera.

- ✓ Tiempos
- ✓ Actividades

- Significativas

- ✓ Se señalan las modificaciones de los elementos prescriptivos del currículo para el alumnado que lo requiera.
 - Competencias específicas
 - Criterios de evaluación

17. SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN.

Secuencia de unidades temporales de programación		
ORDEN	TÍTULO	SESIONES
1º trimestre	Hardware y redes	12 sesiones
	Software y sistemas operativos	12 sesiones
2º trimestre	Software ofimático	10 sesiones
	Creación y edición de contenidos multimedia	8 sesiones
	Publicación y difusión de contenidos	8 sesiones
3º trimestre	Ciberseguridad	10 sesiones
	Interactividad en la red	10 sesiones

18. PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

Tal y como se establece en el apartado 18.6 de las Indicaciones para la implantación y desarrollo del currículo, la programación didáctica debería ser evaluada según el procedimiento establecido en la misma. Las conclusiones más importantes se deberían incorporar al final de curso, junto a la evaluación de la propuesta curricular, a la memoria de la programación general anual, siendo la base para la elaboración de las programaciones didácticas del curso siguiente.

La evaluación y seguimiento de la programación debe ser permanente y continua, y debe permitir la introducción de correcciones o modificaciones para llegar a conseguir los objetivos propuestos. Diferentes circunstancias podrán motivar la realización de ajustes en la programación didáctica: la propia evolución del grupo y la manera de afrontar los diferentes aprendizajes, la incorporación de nuevo alumnado, las diferentes actuaciones o acontecimientos especiales que afecten al centro o las familias que tengan repercusión en el grupo clase, etc. Por tanto, y dado que la realidad social es muy compleja y variante, la programación didáctica debe ser un documento flexible, que permita reajustar la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje.

¿QUÉ EVALUAR?	<ul style="list-style-type: none"> • Programación de aula. • Práctica docente. • Resultados académicos. • Proceso de aprendizaje. • Coordinación docente. • Situaciones de aprendizaje. • Actividades diseñadas. • Actividades complementarias y extraescolares. • Medidas de atención a la diversidad. • Materiales y recursos curriculares. • Espacios y tiempos.
¿CÓMO EVALUAR?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Notas trimestrales. ➤ Auto-cuestionarios de evaluación. ➤ Herramientas de evaluación externas al centro. ➤ Discusiones en el departamento. ➤ Grado de satisfacción. ➤ Diario del profesor.
¿CUÁNDO EVALUAR?	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Final de trimestre. ✓ Final de curso.
¿QUIÉN EVALUA?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Departamento. ▪ Agentes implicados: profesor, alumnos, familias, etc. ▪ Agentes externos.