

DIGITALIZACIÓN 4ºESO



ÍNDICE

1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	3
2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	4
3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN	11
3.1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	11
3.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.	11
4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	17
5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA	17
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	19
7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	20
8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	20

1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
UP1. HARDWARE, SOFTWARE Y SISTEMAS OPERATIVOS	PRIMER TRIMESTRE
UP2. SISTEMAS DE COMUNICACIÓN	
UP4. BÚSQUEDA, SELECCIÓN Y TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	SEGUNDO TRIMESTRE
UP5. TRABAJANDO EN LA RED	TERCER TRIMESTRE
UP3. SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL	
UP6. CIUDADANÍA DIGITAL CRÍTICA	

2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

PRIMER TRIMESTRE				
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 1		Temporalización	1er trimestre	Sesiones 17
Etap	ESO	Curso	4º	
Materia		DIGITALIZACIÓN		
Relación interdisciplinar entre áreas				
Título	WORD			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.		STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.		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 dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.
SABERES BÁSICOS				
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES		
Bloque A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación		— Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas — Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 2		Temporalización	1er trimestre	Sesiones	16
Eta	ESO	Curso	4º		
Materia		DIGITALIZACIÓN			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título		SISTEMAS DE COMUNICACIÓN			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
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.		STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.		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 dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.	
SABERES BÁSICOS					
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES			
Bloque A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación		— Sistemas de comunicación e Internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. — Dispositivos conectados (internet de las cosas y wearables): configuración y conexión de dispositivos			

2º TRIMESTRE				
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 4		Temporalización	2er trimestre	Sesiones 33
Etap	ESO	Curso	4º	
Materia		DIGITALIZACIÓN		
Relación interdisciplinar entre áreas				
Título	BÚSQUEDA, SELECCIÓN Y TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.		CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.		2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 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.
SABERES BÁSICOS				
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES		
Bloque B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje		- Búsqueda, selección y archivo de información. - Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, centradas en las ofrecidas por la Consejería con Office 365		

3 ^{ER} TRIMESTRE				
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 5		Temporalización	3º Trimestre	Sesiones 11
Eta	ESO	Curso	4º	
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN		
Relación interdisciplinar entre áreas				
Título	TRABAJANDO EN LA RED			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.		CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 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. 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 derechos de autor y licencias. 2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
SABERES BÁSICOS				
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES		
Bloque B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje		- Búsqueda, selección y archivo de información. - Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. - Comunicación y colaboración en red. - Publicación y difusión responsable en redes.		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 3		Temporalización	3º trimestre	Sesiones	12
Etap	ESO	Curso	4º		
Materia		DIGITALIZACIÓN			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.		CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.		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. 3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. 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.	
SABERES BÁSICOS					
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES			
Bloque C. Seguridad y bienestar digital		— 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 con especial atención a las institucionales. — 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.).			

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 6		Temporalización	3º Trimestre	Sesiones	11
Etapas	ESO	Curso	4º		
Materia		DIGITALIZACIÓN			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	CIUDADANÍA DIGITAL CRÍTICA				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
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.		CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.	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. 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.		
SABERES BÁSICOS					
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES			
Bloque D. Ciudadanía digital crítica		— 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 certificados oficiales.			

- | | |
|--|--|
| | <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. |
|--|--|

3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los instrumentos apropiados para la aplicación de los procedimientos de evaluación son los siguientes:

- Ejercicios prácticos, ensayos o experiencias prácticas con sus correspondientes procesos de trabajo.
- Ejercicios, exámenes o controles, orales o escritos, convocados previamente (al menos uno por evaluación) sobre los conocimientos de los saberes básicos impartidos en las distintas unidades y/o situaciones de aprendizaje.
- Preguntas en clase orales o por escrito sobre los saberes básicos impartidos hasta el momento.
- Trabajos bibliográficos, murales, exposiciones, cuadernos.
- Cuestionarios o test ocasionales sobre saberes impartidos.
- Cualquier actividad propuesta en el aula o fuera de ella, individual o por equipos.
- El interés por aprender, la participación en el aula, el cuidado del material propio y colectivo, el respeto y la tolerancia a las opiniones distintas, y todas aquellas actitudes que figuran en esta programación y que serán valoradas mediante la observación continua y diaria por parte del profesor.

La valoración de todo lo anterior quedará reflejada en la ficha de cada alumno o en las fichas del profesor, donde se registrarán las calificaciones obtenidas por la valoración de los apartados anteriores que correspondan en cada momento. Asimismo, se podrán elaborar tablas de datos, rúbricas y/u observaciones e indicadores del desarrollo de las competencias a que apuntan los objetivos generales de etapa o curso. El profesorado decidirá en cada momento los instrumentos de evaluación adecuados para cada situación y proceso. Estos datos estarán a disposición de las familias o tutores legales siempre y cuando se presenten en el instituto para entrevistarse con los profesores del departamento.

En caso de que existan alumnos a los que no se les haya podido aplicar el sistema de evaluación continua, se procederá elaborando una prueba o examen final por escrito en el que aparezcan desglosadas las cuestiones relacionadas con cada una de las unidades de aprendizaje impartidas en el aula.

3.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Tal y como recoge en el BOE en los reales decretos que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas tanto para la ESO (Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria) como para el bachillerato (Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato), en su artículo II-Definiciones, puede leerse:

Saberes básicos: conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas. Aquellas situaciones de aprendizaje que no consten de pruebas específicas, únicamente de producciones del alumnado, se realizará una media ponderada de estas últimas y su porcentaje se distribuirá proporcionalmente entre los otros apartados.

En la ESO se va a potenciar la parte práctica de las materias del curso, en la medida de lo posible, para que el alumnado la integre en sus saberes y mejore sus competencias.

La calificación se basará en los saberes básicos y se puede separar en los apartados de conocimientos, destrezas y actitudes antes mencionados. Dicha calificación medirá el grado de consecución de los objetivos y las competencias clave, mediante los instrumentos de evaluación mencionados en el primer apartado.

a) 60% para los conocimientos: Exámenes y/o controles y/o recuperaciones si las hubiera. Estos podrán ser teóricos y/o prácticos.

b) 30% para las destrezas: Proyectos en el aula de informática, láminas, actividades prácticas guiadas en los talleres, trabajos expuestos en clase...

c) 10% para las actitudes: Actitud del alumno/a en clase (observación diaria). Se valorará la puntualidad, interés, trabajo diario, material, limpieza, orden...

De acuerdo con el principio de evaluación continua recogido en la normativa vigente (LOMLOE), se ofrecerán a lo largo del curso diversas oportunidades para que el alumnado pueda recuperar los criterios de evaluación no superados, siempre en el marco de nuevas situaciones de aprendizaje vinculadas a las unidades de programación que se vayan desarrollando. Esta recuperación se realizará de forma integrada, favoreciendo la adquisición progresiva de las competencias clave.

En caso de que, al finalizar el curso, el alumno o la alumna no haya alcanzado los aprendizajes imprescindibles establecidos para la superación de la materia, durante la tercera evaluación — que coincide con la evaluación final— se establecerán, al término de dicha evaluación, las actividades y/o pruebas de recuperación que se consideren oportunas. Estas estarán diseñadas conforme a los criterios de evaluación y permitirán valorar si el alumnado ha alcanzado un grado suficiente de desarrollo competencial en la materia.

Para superar el área en su conjunto, será imprescindible superar la evaluación final de junio — realizada en el marco de la evaluación continua— con una calificación igual o superior a cinco. En caso contrario, la materia se considerará no superada y quedará pendiente.

Indicadores de logro de los criterios de evaluación por asignaturas

A continuación, por cada uno de los criterios de evaluación recogidos en el BOPA*, se detallan sus indicadores de logro perfectamente especificados y con su correspondiente ponderación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO DEL CRITERIO DE EVALUACIÓN	Ponderación
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.	Sabe conectar y conecta adecuadamente dispositivos cableados o inalámbricos a una red	2,00%
	Gestiona adecuadamente redes locales	0,50%
	Aplica sus conocimientos con actitud proactiva	1,00%
1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	Conoce los componentes principales de los sistemas operativos	5,00%
	Instala adecuadamente su sistema operativo, configurando su entorno de enseñanza aprendizaje en función de sus características personales	2,00%
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.	Conoce los componentes principales de los dispositivos digitales	2,00%
	Identifica y resuelve problemas técnicos sencillos	1,00%

	Evalúa de manera crítica la solución dada, reformulándola si fuera necesario	1,00%
2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	Conoce y maneja distintos recursos digitales de aprendizaje	4,00%
	Configura de manera adecuada su entorno personal de enseñanza aprendizaje	0,50%
	Gestiona el aprendizaje e integra recursos digitales de manera autónoma	0,50%
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.	Conoce y sigue las normas básicas de seguridad en la red	2,00%
	Busca, selecciona y archiva información en función de sus necesidades	0,50%
	Utiliza con sentido crítico las herramientas del entorno personal de aprendizaje	0,50%
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 derechos de autor y licencias.	Crea, programa, integra y reelabora contenidos digitales de manera adecuada	30,00%
	Trabaja adecuadamente de manera individual y/o colectiva	1,00%
	Genera nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa	2,00%
	Respeto las licencias y los derechos de autor	1,00%
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	Interactúa en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje cooperativo	5,00%
	Publica y comparte información y datos en diferentes plataformas y para diferentes audiencias	5,00%

participativa y respetuosa.	Presenta una actitud participativa y respetuosa	1,00%
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.	Conoce las opciones de configuración de los dispositivos y redes sociales	2,00%
	Configura de manera adecuada sus condiciones de privacidad en las redes y espacios virtuales de trabajo	2,00%
	Protege sus datos personales y huella digital en las redes sociales	2,00%
3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	Conoce los distintos tipos de <i>malware</i> que hay y sus consecuencias	2,00%
	Configura y actualiza contraseñas de manera periódica y segura	2,00%
	Actualiza programas y sistemas operativos de manera habitual	0,50%
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.	Conoce los distintos tipos de delitos que pueden cometerse en la red	2,00%
	Identifica los riesgos y reacciona de manera adecuada	1,00%
	Escoge y desarrolla opciones y soluciones seguras	1,00%
	Valora la salud y el bienestar físico, tanto personal como colectivo	1,00%
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	Conoce y aplica las normas de etiqueta digital	2,00%
	Realiza un uso ético de los datos y de las herramientas digitales	0,50%
	Respeto las licencias de uso y la propiedad intelectual	0,50%

activa en la red.	Valora la privacidad y participa en la red de manera activa y colaborativa	1,00%
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.	Reconoce y valora el uso de las TIC en los trámites y gestiones administrativos y el comercio electrónico	1,00%
	Comprende la importancia del acceso y manejo de las TIC para disminuir la brecha social	2,00%
	Valora la importancia de las TIC para determinados colectivos	1,00%
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.	Analiza de forma crítica los mensajes y noticias que pueden encontrarse en los medios digitales	0,50%
	Discierne entre mensajes reales, <i>fakes</i> y mensajes con sesgo político, ideológico, religioso...	1,00%
	Valora la importancia de la facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados	1,00%
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.	Comprende la importancia de un uso ecosocial responsable de las TIC	5,00%
	Analiza la importancia y las consecuencias de un uso social adecuado de las TIC	0,50%
	Valora la importancia de la accesibilidad a las TIC como factor de desarrollo nacional, social y local	1,00%
	Conocimientos	60%
	Procedimientos	30%
	Actitudes	10%

3.3. IMPOSIBILIDAD DE APLICACIÓN DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

Cuando un/a alumno/a, por las circunstancias que fueren acumule un nº de faltas de asistencia superior al 25% del total de horas lectivas de la materia, no será posible aplicar la evaluación continua.

En tales circunstancias el alumno será evaluado al final del periodo correspondiente (evaluación o junio) de los criterios de evaluación que no haya superado. Para ello realizará una prueba específica y una serie de actividades que se le facilitarán a través de la plataforma Teams o Aulas Virtuales donde se especificará la fecha a entregar.

El peso se realizará aplicando los mismos porcentajes que en el punto 3.2.

4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Ver ANEXO I

5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA

5.1. PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN

En conformidad con los criterios (objetivos y estrategias) establecidos en el Plan de Lectura, el Departamento de Tecnología incorpora en la programación propuestas de actuación que garantizan la aplicación de dicho Plan.

Objetivos.

- Mejorar la comprensión lectora de los alumnos.
- Potenciar la búsqueda de información de distintas fuentes (libros, prensa, Internet,)
- Comprender e interpretar mensajes.
- Mejorar el trabajo en equipo.
- Fomentar debates y exposiciones orales de los alumnos.

Actividades.

En cada unidad didáctica se concretarán las actividades a realizar, y que los alumnos anotarán en la hoja de seguimiento proporcionada por el centro.

Las actividades contendrán:

- Lectura en voz alta de textos con la temática asignada y relacionados con la unidad.
- Escritura de las diferentes actividades.
- Búsqueda de las palabras desconocidas.
- Lectura crítica de textos relacionados.
- Correcciones ortográficas.

Estas actividades, si las circunstancias lo aconsejan, se podrán entregar digitalmente al alumnado.

Para este fin, se trabajarán textos existentes en algunos de los manuales de Tecnología que dispone el departamento. De igual manera, trabajaremos textos de noticias de actualidad relacionados con la temática de la unidad, textos de elaboración propia.

Además, durante el curso se realizará al menos una tertulia dialógica tecnológica.

Temporalización

El plan lector dispone a lo largo de cada trimestre de 3 horas para la realización de actividades.

5.2. OTROS PROYECTOS Y PROGRAMAS DEL CENTRO

El Departamento participará en colaboración con el Departamento de Orientación en todos aquellos planes que se refieran a:

- Acción tutorial
- Orientación académica del alumnado
- Realización de adaptaciones curriculares

Para dar cumplimiento al artículo 121 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en el Proyecto Educativo del Centro se recogen las propuestas de actuación para la mejora de la competencia en comunicación lingüística de nuestro alumnado. Asimismo, en la Concreción Curricular se recogen las temáticas, configuración, diseño y evaluación del proyecto o los proyectos interdisciplinares a que hace referencia el artículo 6 del Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, y que se desarrollarán en el centro, el Departamento de Tecnología participará en los diferentes proyectos establecidos para los anteriores fines, en función de las necesidades y posibilidades de cada grupo.

Rúbrica proyecto interdisciplinar

	Nivel 1(1pto.)	Nivel 2 (2ptos.)	Nivel 3 (3ptos.)	Observaciones
1. Competencias	El proyecto fomenta el desarrollo de las competencias clave.	El proyecto incide en las competencias clave.	El proyecto ha supuesto un trabajo competencial y ha contribuido de forma notoria a la adquisición de las competencias clave.	
2. Participación del alumnado	Los alumnos no han participado en las decisiones del desarrollo del proyecto.	Los estudiantes han participado de forma consultiva.	Se ha tenido en cuenta las opiniones del alumnado en la definición del proyecto y también han participado en la planificación, ejecución y valoración.	
3. Participación de los departamentos	La participación es escasa y	La participación es satisfactoria.	La participación y coordinación es altamente	

	mejorable.		satisfactoria.	
4. Seguimiento	No hay seguimiento del proyecto.	Hay un seguimiento puntual del proyecto, que no engloba la totalidad de los departamentos participantes.	Hay un seguimiento y coordinación entre todos los departamentos participantes	
5. Proyección	No se promueve el conocimiento del proyecto fuera del centro.	Se dan a conocer algunos aspectos, pero no la totalidad del proyecto.	Se hace una difusión clara y se mantiene en el tiempo.	
6. Recursos	Los recursos asignados han sido insuficientes.	Hay recursos, pero se podría mejorar o no han sido bien planificados.	Los recursos asignados son acordes con los planteamientos del proyecto.	
7. Implementación	No se ha alcanzado la implementación de todos los aspectos programados.	Se ha alcanzado la implementación de todos los aspectos programados.	Se ha alcanzado muy satisfactoriamente la implementación de todos los aspectos programados.	
8. Feedback	Los mecanismos de retroalimentación del Proyecto arrojan datos poco satisfactorios.	Los mecanismos de retroalimentación del proyecto arrojan datos satisfactorios.	Los mecanismos de retroalimentación del proyecto arrojan datos muy satisfactorios	

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se propone la asistencia voluntaria a:

Segundo trimestre:

Participación en las Olimpiadas de Ingeniería Informática: Actividad con carácter divulgativo y competitivo, centrada en el ámbito de la programación, la lógica computacional y la creatividad digital.

Tercer trimestre:

- **Participación en las Olimpiadas de Ingeniería Industrial o de telecomunicaciones:** Actividad orientada al fomento de vocaciones STEM y al acercamiento del alumnado a los estudios universitarios del ámbito tecnológico.

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Los materiales y recursos didácticos deben ser el resultado de un análisis reflexivo del currículo oficial pero también deben ser adaptados a la realidad del centro educativo y del alumno.

Consecuentemente en este centro se utilizarán materiales y recursos didácticos como:

- ✓ Medios audiovisuales e informáticos: aulas de informática, PDI, biblioteca.
- ✓ Teams o Aulas Virtuales y plataforma OneDrive donde se subirán los apuntes y tareas.
- ✓ Programas y software informáticos proporcionados por la Consejería de Educación.
- ✓ Recursos documentales:
 - Enciclopedias generales o de ciencia y tecnología.
 - Publicaciones técnicas.
 - Catálogos comerciales y folletos publicitarios.
 - Materiales audiovisuales de divulgación científica y tecnológica.
 - Internet como fuente de información.
- ✓ Materiales
 - Programas diversos: sistemas operativos, ofimática, multimedia, creación de páginas web, etc.
 - Herramientas y equipos informáticos.
 - Otras herramientas y equipos didácticos.
- ✓ Varios
 - Cada profesor/a determinará los materiales necesarios para imprimir su propia originalidad y creatividad.

8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE

La evaluación de la programación docente se realizará de forma ininterrumpida y reflexionando sobre el logro de los objetivos educativos y los resultados obtenidos por el alumnado para:

- ✓ Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje
- ✓ Modificar el plan de actuación en caso necesario introduciendo los mecanismos de corrección adecuados: secuenciación, temporalización, metodología, recursos didácticos, refuerzos, ampliaciones, ...

Para ello se analizarán los siguientes aspectos:

- ✓ Resultados en las diferentes evaluaciones del curso.
- ✓ Grado de desarrollo de la programación
- ✓ Adecuación de los materiales y recursos didácticos.
- ✓ Adecuación de la distribución de espacios y agrupamientos
- ✓ Adecuación de las medidas de atención a la diversidad

- ✓ Concordancia entre la evaluación y el aprendizaje del alumnado
- ✓ Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y centro
- ✓ Grado de motivación del alumnado y el profesorado
- ✓ Relaciones entre profesorado, alumnado y familias

Ficha de evaluación de la programación docente:

A continuación, se detalla la ficha para evaluar el grado de consecución de la programación docente a lo largo del curso. Se hará un seguimiento de cada unidad de programación y el Jefe de departamento realizará un resumen y propuestas de mejora para el informe.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE			
INDICADORES DE LOGRO		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
TEMPORALIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN			
1.	Se realiza la unidad de programación teniendo en cuenta la programación de aula y la temporalización propuesta.		
2.	Realizo la programación teniendo como referencia la concreción curricular		
3.	Selecciono y secuencio los contenidos en función de las características de cada grupo de alumnos.		
4.	Planifico las actividades de forma coordinada con el resto del profesorado: del departamento, de los equipos docentes, del departamento de orientación...		
5.	Consulto la programación a lo largo del curso y, en caso necesario, hago las modificaciones que se consideren oportunas		
6.	La unidad de programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo más posible.		
ORGANIZACIÓN DEL AULA			
7.	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
8.	La distribución del tiempo en el aula es adecuada.		
RECURSOS EN EL AULA			
9.	Se utilizan recursos didácticos variados.		
METODOLOGÍA EN EL AULA			
10.	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		

11	Motivo al alumnado partiendo de conocimientos previos, relacionando los contenidos con situaciones reales, informándoles de la utilidad de los mismos y creando expectativas		
12	Propongo actividades que favorecen el desarrollo autónomo (trabajos, investigaciones...)		
13	Empleo diferentes agrupamientos en función de la tarea a realizar		
14	Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar información, doy refuerzos positivos, me aseguro de la participación de to-dos		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
15	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje		
16	Me coordino con otros profesionales (orientadora, PT, profesorado de apoyo...) para la realización de las adaptaciones pertinentes en cada caso		
EVALUACIÓN			
17	Aplico los criterios de evaluación de acuerdo con las orientaciones del currículo.		
18	Aplico diferentes instrumentos de evaluación: pruebas orales y/o escritas, rúbricas...		
19	Realizo diferentes momentos de evaluación: inicial, intermedia		
20	Se ha facilitado al alumnado información sobre su progreso.		
21	Uso estrategias de autoevaluación y coevaluación que favorecen la participación del alumnado en la evaluación		
22	Propongo planes de recuperación dependiendo de los resultados obtenidos.		
23	Antes de iniciar la unidad de programación se ha informado sobre los criterios de evaluación.		