



Programación de Tecnología

***MATERIA: TALLER DE INICIACIÓN A LAS
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y
DIGITALIZACIÓN
1º E.S.O.***

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA – I.E.S. MANUEL GUTIÉRREZ ARAGÓN

CURSO 23-24

Índice

1. MARCO LEGAL	3
2. PRESENTACIÓN.....	4
3. FINES Y OBJETIVOS DE ETAPA	5
4. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES DE LOS PERFILES DE SALIDA.....	7
5. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	11
6. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SU CONEXIÓN CON PERFILES DE SALIDA Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	12
7. SABERES BÁSICOS.....	13
8. SECUENCIA DE UNIDADES DIDÁCTICAS CON LA INTERRELACIÓN DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, SABERES BÁSICOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN	15
9. METODOLOGÍA, MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	17
9.1 METODOLOGÍA	17
9.2 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	19
10. TEMPORALIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS, ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	19
11. EVALUACIÓN	20
11.1 PRINCIPIOS GENERALES.....	20
11.2 PROCEDIMIENTOS, ACTIVIDADES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	21
11.3 SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS POR EVALUACIONES. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ACTIVIDADES Y PONDERACIÓN	22
11.4 MEDIDAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LA MATERIA.....	28
11.5 RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE	28
12. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	28
13. CONTRIBUCIÓN CONSECUCIÓN OBJETIVOS COEDUCATIVOS.....	29
14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	30
15. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE	30

1. MARCO LEGAL

La presente programación didáctica está fundamentada en :

- **Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo**, de Educación, modificada por la **Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre**, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- **Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre**, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.
- **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Toda esta normativa, de carácter básico, se concreta en nuestra comunidad autónoma, fundamentalmente, en la legislación que se enuncia a continuación:

- **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- **Decreto 73/2022, de 27 de julio**, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- **Orden EDU/14/2022, de 16 de marzo**, por la que se regula la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato y determinados aspectos relacionados con la evaluación y titulación en Formación Profesional, en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- **Orden EDU/40/2022, de 8 de agosto**, por la que se dictan instrucciones para la implantación de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- **Orden EDU/41/2022, de 8 de agosto**, por la que se regulan los programas de diversificación curricular en los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- **Corrección de errores de la Orden EDU/40/2022, de 8 de agosto**, por la que se dictan instrucciones para la implantación de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Publicada en el Boletín Oficial de Cantabria número 156, de fecha 12 de agosto de 2022.

2. PRESENTACIÓN

La materia optativa denominada “Taller de Iniciación a las Tecnologías de la Información y la Digitalización” responde a la necesidad de ofrecer una respuesta al alumnado que necesita una intervención educativa caracterizada por planteamientos muy prácticos, manipulativos y de fomento del buen uso de las tecnologías. En la etapa de Educación Primaria el alumnado desarrolla su alfabetización digital y comienza a interactuar y comunicarse en entornos digitales, por lo que requiere aprender a gestionar su identidad digital y salvaguardarla. La materia de “Taller de Iniciación a las Tecnologías de la Información y la Digitalización” pretende dar respuesta a la necesidad de refuerzo de esa alfabetización digital que una parte del alumnado no ha alcanzado durante la etapa de Primaria y dar una atención específica a la adquisición de los conocimientos necesarios para usar los medios tecnológicos y digitales de manera ética, responsable, segura y crítica, contribuyendo tanto a la consecución de las competencias básicas que debe alcanzar el alumnado como al perfil de salida para esta etapa. La posibilidad de favorecer de esta forma el desarrollo personal y social del alumno facilita una educación más personalizada y es, por tanto, una medida eficaz para atender a la diversidad del alumnado, ya que, especialmente a través de la estructura organizativa abierta, flexible y creativa de esta materia optativa, se contribuye a responder más ampliamente a las necesidades, características e intereses de cada alumno y alumna. La finalidad de esta optativa es que el alumnado adquiera, mediante el desarrollo de sus posibilidades, unas habilidades y herramientas que contribuyan a su desarrollo personal, escolar, social y emocional y al mismo tiempo persigue la consecución de valores y actitudes personales como la responsabilidad, la perseverancia, el conocimiento de sí mismo, la autoestima, la autocrítica, el control emocional y la capacidad de demorar la necesidad de satisfacción inmediata. La programación de esta optativa la basaremos en la programación y estructuración de pequeños talleres que se diseñarán y desarrollarán teniendo en cuenta, en todo caso, la atención a las necesidades, características e intereses del alumnado al que va dirigido cada taller.

La materia se organiza en tres bloques interrelacionados de saberes básicos:

- **Digitalización del entorno personal y de aprendizaje**
- **Comunicación y difusión de ideas**
- **Seguridad y bienestar digital**

El primer bloque, “Digitalización del entorno personal y de aprendizaje”, comprende una serie de saberes relacionados entre sí. Se inicia con un conocimiento básico de lo que es software y hardware, trabajando con saberes procedimentales relativos tanto al buen uso de los dispositivos de entrada, como son el teclado y el ratón, como a nivel organizativo de su propio entorno de trabajo, permitiendo con ello seguir trabajando en la alfabetización digital del alumnado que se inició en la etapa de Primaria.

En el bloque de “Comunicación y difusión de ideas” se pretende trabajar en la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes que permitan la creación y reutilización de contenidos digitales, además de trabajar las destrezas necesarias para que el alumnado utilice con eficacia las distintas plataformas de aprendizaje on line.

En el bloque de “Seguridad y bienestar digital” se busca que el alumnado sea consciente de los posibles riesgos a los que nos exponemos cuando interactuamos en entorno digital, haciendo especial hincapié en los problemas relativos al ciberacoso, los discursos de odio, los contenidos inadecuados y el abuso en los tiempos de conexión a las redes sociales, asuntos que pueden suponer amenazas para su bienestar psicológico. Se trata, en fin, de un bloque de naturaleza procedimental y sobre todo actitudinal dirigido a promover estrategias que permitan al alumnado tomar conciencia de esta realidad y generar actitudes de prevención y protección, a la par que promover el respeto por los demás.

Con el desarrollo de esta materia se pretende partir de los problemas particulares que tiene una parte del alumnado en relación con los usos tecnológicos, conectando con la realidad del alumnado para así conseguir completar esa alfabetización digital que en algunos casos no se ha alcanzado por completo, contribuyendo a desarrollar las competencias tecnológicas y digitales básicas que tan necesarias van a ser para el desarrollo del aprendizaje a lo largo de su vida, así como a desarrollar las destrezas básicas que permitan hacer un uso adecuado de internet, redes sociales y las suits de aprendizaje que se utilizan como herramientas habituales hoy en día en los centros educativos.

3. FINES Y OBJETIVOS DE ETAPA

La finalidad de la Educación Secundaria Obligatoria consiste en lograr que los alumnos y alumnas adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico-tecnológico y motor; desarrollar y consolidar en ellos los hábitos de estudio y de trabajo; así como hábitos de vida saludables, preparándoles para su incorporación a estudios posteriores, para su inserción laboral y formarles para el ejercicio de sus derechos y obligaciones de la vida como ciudadanos y ciudadanas.

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan alcanzar los siguientes objetivos:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

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

m) Desarrollar actitudes que contribuyan al desarrollo sostenible de Cantabria.

n) Conocer y valorar el patrimonio histórico, natural y cultural, y las tradiciones de la Comunidad Autónoma de Cantabria, y contribuir a su conservación, difusión y mejora.

4. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES DE LOS PERFILES DE SALIDA

Las competencias clave del currículo establecidas en Educación Secundaria Obligatoria, de acuerdo con el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, a efectos de este decreto, son las siguientes:

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia emprendedora.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

El Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica fija las competencias clave que el alumnado debe haber adquirido y desarrollado al finalizar la enseñanza básica, y es el referente de los centros a la hora de concretar el currículo en sus proyectos educativos. Cada una de las competencias clave y el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica vienen recogidas en el Anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo.

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)
<p>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p> <p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p> <p>CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p> <p>CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.</p> <p>CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas,</p>

evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

COMPETENCIA PLURILINGÜE (CP)

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

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

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

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM)

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

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

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

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

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

COMPETENCIA DIGITAL (CD)

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

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

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

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

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

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA)

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

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

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

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

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

COMPETENCIA CIUDADANA (CC)

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

CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de

conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

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

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

COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE)

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

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

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

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES (CCEC)

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

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

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

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

5. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

La contribución de la materia TITID a la adquisición de las competencias clave anteriormente definidas, se lleva a cabo identificando aquellos contenidos o saberes básicos, destrezas y actitudes trabajados desde nuestra materia y que favorezcan conseguir por parte del alumnado un desarrollo personal y una adecuada inserción en la sociedad y en el mundo laboral, tal y como se refleja en la siguiente tabla:

COMPETENCIA	CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	Incorporando vocabulario específico necesario en los procesos de búsqueda, análisis y selección de información, la lectura, interpretación y redacción de documentos técnicos, el uso de diferentes tipos de textos y sus estructuras formales y la difusión pública del trabajo desarrollado, además del empleo de medios de comunicación digital para consulta. Así mismo, la elaboración de documentos de texto o presentaciones multimedia, ejercita la expresión escrita y la exposición oral de los contenidos digitales elaborados
Competencia plurilingüe (CP)	Incorporando vocabulario en inglés propio de la materia. Fomentando el uso de fuentes de información en lengua extranjera (inglés).
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	Esta competencia está presente en el estudio de la representación de la información, de las características de los equipos informáticos y de las redes informáticas y de las aplicaciones de procesamiento matemático de la información
Competencia digital (CD)	Esta materia tiene su fundamento en el desarrollo de esta competencia por el que se trabajará en todas las unidades didácticas y en casi todas las actividades realizadas.
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	Analizando información digital y ajustando los propios procesos de aprendizaje a los tiempos y a las demandas de las tareas y actividades, se desarrollan estrategias y actitudes necesarias para el aprendizaje
Competencia ciudadana (CC)	Se desarrollará mediante el planteamiento de actividades que su temática sea problemas sociales con el fin de que los alumnos se conciencien e intenten mejorar, dentro de sus posibilidades, la problemática estudiada. También se trabajará en las relaciones de los alumnos dentro de la clase tanto con otros compañeros como con el profesor y en el uso adecuado del lenguaje en el correo electrónico. Se fomentará el respeto a opiniones diferentes de

	las propias y la resolución pacífica de conflictos. Los alumnos participarán en equipos de trabajo donde se tomarán decisiones para conseguir los objetivos y valorarán las aportaciones de los otros miembros del grupo. También se trabaja la alfabetización en información y datos, la educación mediática, la creación de contenidos digitales y la propiedad intelectual.
Competencia emprendedora (CE)	La aportación del área a la adquisición tanto de la competencia de aprender a aprender como de la del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor está presente en el desarrollo propuesto del currículo por tareas o por proyectos
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	La competencia de conciencia y expresiones culturales se desarrolla a través de la producción de contenidos multimedia donde el alumnado puede emplear diferentes códigos y formatos digitales para la expresión artística, cuidando factores estéticos y empleando programas de dibujo.

6. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SU CONEXIÓN CON PERFILES DE SALIDA Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Las competencias específicas de cada materia constituyen los desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre las competencias clave, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	DESCRIPTORES PERFILES DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
COMPETENCIA ESPECÍFICA 1: Conocer los componentes que forman parte de un equipo informático, conectar y desconectar correctamente dichos componentes a la carcasa de un ordenador y adquirir tanto las habilidades necesarias para su óptimo manejo, como los hábitos de ergonomía adecuados en su uso habitual. Ser capaces de resolver problemas técnicos sencillos relacionados con el funcionamiento de estos componentes	STEM1, STEM5, CD4, CPSAA1, CPSAA5 y CE3	1.1 Identificar los componentes fundamentales de un ordenador y sus periféricos y conocer sus funciones, sabiendo conectarlos y desconectarlos correctamente.
		1.2 Emplear correctamente el teclado y el ratón del ordenador, siendo capaz de utilizar de manera autónoma los caracteres y funciones especiales del teclado.
		1.3 Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2: Comprender el funcionamiento de las aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, utilizarlas de manera autónoma ajustándolas a sus necesidades y hacer un uso correcto y seguro de las mismas.	CD2, CD3, CD4, STEM4, CPSAA1 y CPSAA3	2.1 Emplear el ordenador como herramienta de trabajo para crear, compartir y almacenar contenidos digitales, seleccionando la herramienta más apropiada en cada caso. 2.2 Ser capaz de organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro. 2.3 Interactuar en plataformas de aprendizaje colaborativo, descargando, compartiendo y publicando información.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 3: Adquirir hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas tanto para evitar los daños que pueden causar el mal uso y abuso del uso de las tecnologías, como para proteger datos personales y la propia salud, además de fomentar el respeto y la tolerancia hacia los demás en el entorno digital.	CCL1, CCL2, STEM5, CD3, CPSAA1, CPSAA2, CC1, CC2 y CC3	3.1. Utilizar internet de manera segura y reflexiva, protegiendo los datos personales y analizar y reflexionar sobre la huella digital que generamos cuando interactuamos en las redes sociales. 3.2. Reflexionar sobre el ciberacoso sus posibles consecuencias. 3.3. identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red valorando el bienestar personal y colectivo. 3.4. Reflexionar sobre la dependencia excesiva y poco saludable a los smartphone y videojuegos, ser capaces de detectarlas y conocer las consecuencias que para su salud puede tener dicha dependencia.

7. SABERES BÁSICOS

Los Saberes Básicos son un elemento fundamental del Currículo y constituyen todos los conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias.

En el caso de la materia que nos ocupa, son los siguientes:

SABERES BÁSICOS		
BLOQUE A: Digitalización del entorno personal y de aprendizaje	1. El ordenador (A1)	- Hardware y software. -Apagado y encendido correcto. -Uso adecuado y saludable: ergonomía y protección de la vista.
	2. El teclado (A2)	- Tipos de teclado.

		<ul style="list-style-type: none"> - Aprendiendo a usar el teclado: - Mayúsculas, bloq mayús, ctrl, alt, alt gr, funciones, caracteres especiales.... - Ergonomía. - Mecanografía.
	3. Ratón (A3)	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de ratones. - Aprendiendo a usar el ratón
	4. Personalización del entorno digital (A4)	<ul style="list-style-type: none"> - Escritorio: personalización, apariencia, imagen de fondo, salvapantallas. - Iconos. - Barras de tareas. - Ventanas. - Aplicaciones: la calculadora, el block de notas, etc.
	5. Organización de la información (A5)	<ul style="list-style-type: none"> - Archivos y carpetas - Tipos de archivos: extensiones más utilizadas. - Operaciones básicas con archivos y carpetas: copiar, pegar, mover, suprimir, cambiar nombre, comprimir, descomprimir. - La papelera de reciclaje.
BLOQUE B: Comunicación y difusión de ideas	6. Manejo de una Suite ofimática (B6)	<ul style="list-style-type: none"> - El correo electrónico: enviar, recibir, adjuntar archivos y carpetas. Buenos modales “electrónicos”. - Plataformas digital de aprendizaje: creación, comunicación y colaboración de materiales digitales. - Nube: Concepto de “nube”, almacenar y compartir - Gestión de contraseñas.
	7. Iniciación al diseño gráfico por ordenador (B7)	Paint o similar
	8. Procesador de textos (B8)	
	9. Blogs: creamos nuestro propio blog (B9)	
BLOQUE C: Seguridad y bienestar digital	10. Internet y redes sociales (C10)	<ul style="list-style-type: none"> - Seguridad en internet. - Cómo navegar: páginas, pestañas, navegadores, herramientas. - Aplicaciones prácticas a la vida cotidiana. - Chats y redes sociales: uso adecuado y seguro.

8. SECUENCIA DE UNIDADES DIDÁCTICAS CON LA INTERRELACIÓN DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, SABERES BÁSICOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

SECUENCIACIÓN UNIDADES DIDÁCTICAS		
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
UD 1: Conociendo el Ordenador		
BLOQUE A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje 1. El ordenador <ul style="list-style-type: none"> - Hardware y software. -Apagado y encendido correcto. -Uso adecuado y saludable: ergonomía y protección de la vista 	CE1	1.1 Identificar los componentes fundamentales de un ordenador y sus periféricos y conocer sus funciones, sabiendo conectarlos y desconectarlos correctamente.
		1.3 Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales.
UD 2: El Teclado y el Ratón		
BLOQUE A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje 2. El teclado <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de teclado. - Aprendiendo a usar el teclado: <ul style="list-style-type: none"> -Mayúsculas, bloq mayús, ctrl,alt, alt gr, funciones, caracteres especiales.... - Ergonomía. - Mecanografía. 3. Ratón <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de ratones. -Aprendiendo a usar el ratón 	CE1	1.2 Emplear correctamente el teclado y el ratón del ordenador, siendo capaz de utilizar de manera autónoma los caracteres y funciones especiales del teclado.
UD 3: Trabajando con el Ordenador		
BLOQUE A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje 4. Personalización del entorno digital <ul style="list-style-type: none"> -Escritorio: personalización, apariencia, imagen de fondo, salvapantallas. - Iconos. -Barras de tareas. - Ventanas. -Aplicaciones: la calculadora, el block de notas, etc. 	CE2	2.1 Emplear el ordenador como herramienta de trabajo para crear, compartir y almacenar contenidos digitales, seleccionando la herramienta más apropiada en cada caso.

5.Organización de la información. - Archivos y carpetas. - Tipos de archivos: extensiones más utilizadas. - Operaciones básicas con archivos y carpetas: copiar, pegar, mover, suprimir, cambiar nombre, comprimir, descomprimir. - La papelera de reciclaje.		2.2 Ser capaz de organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.
UD 4: Comparto y envío información		
BLOQUE B Comunicación y difusión de ideas. 6.Manejo de una Suit ofimática -El correo electrónico: enviar, recibir, adjuntar archivos y carpetas. Buenos modales “electrónicos”. -Plataformas digital de aprendizaje: creación, comunicación y colaboración de materiales digitales. -Nube: Concepto de “nube”, almacenar y compartir. - Gestión de contraseñas.	CE2	2.3 Interactuar en plataformas de aprendizaje colaborativo, descargando, compartiendo y publicando información.
UD 5: Dibujando con el Ordenador		
BLOQUE B Comunicación y difusión de ideas. 7. Iniciación al diseño gráfico por ordenador.- -Paint o similar	CE2	2.1 Emplear el ordenador como herramienta de trabajo para crear, compartir y almacenar contenidos digitales, seleccionando la herramienta más apropiada en cada caso.
		2.2 Ser capaz de organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.
		2.3 Interactuar en plataformas de aprendizaje colaborativo, descargando, compartiendo y publicando información.
UD 6: Creación y procesado de textos		
BLOQUE B Comunicación y difusión de ideas. 8.Procesador de textos	CE2	2.1 Emplear el ordenador como herramienta de trabajo para crear, compartir y almacenar contenidos digitales, seleccionando la herramienta más apropiada en cada caso
		2.2 Ser capaz de organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro
		2.3 Interactuar en plataformas de aprendizaje colaborativo, descargando, compartiendo y publicando información
UD 7: Creo mi blog		

BLOQUE B Comunicación y difusión de ideas. 9. Blogs: creamos nuestro propio blog	CE2	2.1 Emplear el ordenador como herramienta de trabajo para crear, compartir y almacenar contenidos digitales, seleccionando la herramienta más apropiada en cada caso.
UD 8: Internet y RRSS		
BLOQUE C Seguridad y bienestar digital. 10. Internet y redes sociales. - Seguridad en internet. -Cómo navegar: páginas, pestañas, navegadores, herramientas. - Aplicaciones prácticas a la vida cotidiana. -Chats y redes sociales: uso adecuado y seguro.	CE3	3.1 Utilizar internet de manera segura y reflexiva, protegiendo los datos personales y analizar y reflexionar sobre la huella digital que generamos cuando interactuamos en las redes sociales. 3.2 Reflexionar sobre el ciberacoso sus posibles consecuencias. 3.3 identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red valorando el bienestar personal y colectivo. 3.4 Reflexionar sobre la dependencia excesiva y poco saludable a los smartphone y videojuegos, ser capaces de detectarlas y conocer las consecuencias que para su salud puede tener dicha dependencia.

9. METODOLOGÍA, MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

9.1 METODOLOGÍA

La metodología básica a utilizar será el aprendizaje significativo basado en prácticas. Por ello, el lenguaje utilizado en clase debe ser comprensible por los alumnos, para ello se realizarán unas pruebas iniciales a los alumnos para determinar el dominio del vocabulario informático y el conocimiento de una información mínima de informática básica, que permita fijar el punto de partida de la materia.

Toda situación de aprendizaje debe partir de los contenidos, tanto conceptuales como procedimentales y actitudinales, partiendo de las experiencias del alumno, es decir, su esquema de conocimiento previo. Los nuevos contenidos que constituyen el aprendizaje deben ser formulados de manera tal que el alumno/a pueda relacionarlos con su esquema previo. Para la adquisición de nuevos conocimientos es útil presentar al principio de cada unidad didáctica un conjunto de conceptos y relaciones de la materia objeto de aprendizaje e intentar encajar los nuevos conceptos dentro de la estructura cognitiva del alumno.

El diseño de las situaciones de aprendizaje debe ofrecer la posibilidad de generalizar los aprendizajes y adquirir otros nuevos mediante la realización de tareas que movilizan los conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes implicados en el desarrollo de las

competencias específicas. Las actividades que se planteen en las situaciones de aprendizaje deben tener las características adecuadas para asegurar el nivel de desarrollo competencial que indican las competencias específicas. Con la intención de diseñar situaciones de aprendizaje que sean relevantes, se propone combinar una serie de elementos que se enumeran a continuación de forma que finalmente se obtenga el modelo de una situación adecuada de aprendizaje

En un primer momento, el papel del profesorado será el de guía y, paulatinamente, irá cambiándolo por el de observador, que en ocasiones puntuales y justificadas cambiará para hacer aportaciones que sirvan para mejorar o reconducir el trabajo autónomo del alumnado o del equipo. Esa retroalimentación del profesorado tiene como finalidad corregir errores, mejorar el desempeño del alumnado y afianzar los procedimientos y sus respuestas correctas con el fin de que el alumnado conozca su rendimiento actual, identifique como puede mejorarlo y aprenda a autorregularse en la ejecución de las tareas. Las situaciones de aprendizaje deben vincular las competencias y los saberes básicos, favoreciendo la realización de nuevos aprendizajes y planteando nuevas perspectivas que se pueden encontrar en otras materias o fuera del contexto escolar.

- Se expondrán los contenidos mediante explicaciones teóricas y prácticas con la ayuda de la pizarra y el proyector en caso de que sea posible. Al principio del curso predominará el contenido teórico, que se intentará intercalar con elementos prácticos de presentación de los mismos.
- El alumnado deberá tomar apuntes de las explicaciones teóricas y guardará las prácticas que realicen en un medio digital del que se deberán hacer responsables.
- Las prácticas propuestas cumplirán los requisitos indispensables por conseguir las competencias de la materia.
- El alumnado más avanzado dispondrá de actividades de ampliación más complejas.
- Los alumnos tendrán que trabajar colaborativamente, por parejas o grupos de 3 realizando actividades diseñadas al efecto.
- El proyecto o proyectos a realizar en esta materia, consistirá en la creación, publicación y difusión de contenidos digitales originales (blog).

Dentro de las distintas actividades y/o situaciones de aprendizaje que vamos a llevar a cabo, señalamos a continuación las empleadas en cada unidad didáctica.

	UNIDAD DIDÁCTICA							
ACTIVIDAD	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD8
Practicas individuales	X	X	X	X	X	X		
Cuestionarios	X	X						

Prácticas grupales							X	X
Presentaciones						X		
Trabajo colaborativo						X	X	X
Proyecto investigación							X	X
Clase invertida								X

9.2 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El carácter eminentemente práctico de la materia y su propia definición hacen imprescindible la utilización de equipos informáticos para llevarla a cabo. Para ello disponemos de las aulas de informática del centro dotadas de cañón proyector y ordenadores suficientes.

Vamos a emplear:

- Ordenadores
- Cañón proyector
- Materiales audiovisuales de elaboración propia y ajena.
- Software necesario para desarrollar las prácticas de las distintas unidades didácticas.
- Cuentas de usuario en Microsoft Office 365 y Moodle.
- Apuntes elaborados por el departamento en formato digital.
- Teléfonos móviles de los alumnos (en situaciones puntuales y concretas)
- Dispositivos de memoria- almacenamiento USB de los alumnos.

10. TEMPORALIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS, ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

La distribución de unidades didácticas a lo largo del curso, y considerando que el mismo tiene tres periodos evaluativos (Evaluación inicial incluida en la 1ª Evaluación), quedará como aparece reflejada en la siguiente tabla:

EVALUACIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE
Evaluación Inicial	<u>UD 1: Conociendo el Ordenador</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir un equipo informático conociendo componentes y características. • Usar correctamente el teclado y el ratón en la realización de las tareas diarias con el PC.
	<u>UD 2: El teclado y el ratón</u>	

I Evaluación	<u>UD 3: Trabajando con el ordenador</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Manejar y realizar operaciones básicas con archivos y carpetas en el entorno del sistema operativo. • Utilizar la plataforma educativa, enviando y compartiendo información.
	<u>UD 4: Comparto y envío información</u>	
II Evaluación	<u>UD 5: Dibujando con el ordenador</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar dibujos de objetos de la vida real en 2D y 3D. • Realizar documentos en un procesador de textos para la entrega de tareas / actividades.
	<u>UD 6: Creación y procesador de textos</u>	
III Evaluación	<u>UD 7: Crear un blog personal</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Crear un blog de contenido. • Navegar por la red y buscar información de forma segura y eficaz.
	<u>UD 7: Internet y RRSS</u>	

11. EVALUACIÓN

11.1 PRINCIPIOS GENERALES

En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta como referentes últimos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida.

Los principios generales que rigen el proceso de evaluación, es que sea continua y formativa, y que cuando el progreso de un alumno o una alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo, que se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento a la situación del alumnado con necesidades educativas especiales y estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise.

Se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado garantizándose, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Las actividades de Evaluación que vamos a emplear con carácter general para esta materia y dado su carácter eminentemente práctico, van a ser:

- Pruebas escritas.
- Prácticas guiadas individuales a efectuar en clase.
- Pruebas prácticas individuales.

- Trabajos colaborativos por parejas o grupos de tres alumnos.
- Elaboración de contenidos multimedia de carácter original.
- Presentaciones empleando diversas aplicaciones.
- Exposiciones orales.

11.2 PROCEDIMIENTOS, ACTIVIDADES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los **procedimientos de evaluación** hacen referencia a las formas o métodos genéricos (estrategias) que emplearemos para la obtención de información sobre el aprendizaje del alumnado. Es decir, describen genéricamente qué actividades e instrumentos se van a utilizar y cuándo, cómo y en qué contextos y situaciones se van a aplicar.

Las **actividades de evaluación** concretan el procedimiento que vamos a emplear para recoger la información del proceso de aprendizaje del alumnado. Son productos, evidencias o desempeños evaluables... en distintos y variados formatos y soportes que nos aportan información concreta susceptible de ser analizada.

Entendemos por **instrumentos de evaluación** todas aquellas herramientas, documentos o registros utilizados por el profesorado para que, una vez sean analizadas las actividades de evaluación, nos permitan valorar, registrar, cuantificar... procesos y resultados de los aprendizajes del alumnado. Podrán estar acompañados de indicadores de logro y/o niveles de desempeño. Su validez dependerá de la coherencia con el criterio de evaluación y la metodología empleada, de su relación con la naturaleza del objeto de aprendizaje, de las características del alumnado a quien se dirige, de la necesaria variedad... y siempre teniendo en cuenta el carácter formador de la evaluación.

En esta materia vamos a emplear las diversas actividades de evaluación que más adelante detallaremos por cada unidad didáctica o situación de aprendizaje.

En la siguiente tabla reflejamos todas estas actividades desarrolladas durante todo el curso con sus correspondientes criterios y procedimientos:

PROCEDIMIENTOS	ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS
- Observación sistemática	-Prácticas en clase	-Escalas de valoración -Diario de clase
- Exámenes	-Exámenes escritos -Exámenes ordenador	-Escalas numéricas -Rúbricas
-Análisis de procesos, tareas y producciones del alumnado	-Cuestionarios -Presentaciones digitales -Producciones documentos digitales	-Rúbricas -Registros individuales -Escalas de valoración

-Interacción entre el alumnado -Observación sistemática	-Prácticas o trabajos por equipos	-Rúbricas -Registros individuales -Registros grupales -Coevaluación
-Observación sistemática -Interacción con y entre el alumnado	-Trabajo diario en el aula	-Diario de clase -Registros individuales

11.3 SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS POR EVALUACIONES. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ACTIVIDADES Y PONDERACIÓN

Vamos a dividir el curso en 3 periodos evaluativos o evaluaciones.

En cada uno de ellos se trabajan distintos saberes básicos y se evaluarán distintos criterios de evaluación que permiten calibrar el grado de adquisición de las tres competencias específicas de la materia. Para ello se emplean y diseñan sus correspondientes actividades de Evaluación, y se las da un peso porcentual en la nota de cada Evaluación.

A la hora de poner la nota de la Evaluación Final se evaluarán los criterios de forma global (ciertos criterios se pueden haber evaluado en una sola evaluación, y otros en 2 o las 3 evaluaciones). Debemos de trabajar y evaluar todos los criterios, ya que esta materia es solo de 1º ESO y no tiene continuidad el curso siguiente.

Esta forma de proceder queda reflejada en las tablas adjuntas, que reflejan lo siguiente:

- **TABLA 1:** Relacionamos los saberes básicos de las distintas UD de cada evaluación con los criterios de evaluación y CE correspondientes. Para cada criterio empleamos una o varias actividades de evaluación y les asignamos un peso porcentual en la nota de la Evaluación. Obviamente la suma de estos porcentajes nos da un 100% en cada evaluación.
- **TABLA 2:** Esta tabla nos permite confeccionar la nota de la Evaluación Final, al reflejar una visión en conjunto de todos los criterios tratados a lo largo de todo el curso con su ponderación correspondiente.

Estos criterios reflejan la consecución o no de las competencias específicas, por lo que de esta forma estamos evaluando competencialmente, al haber asignado a cada competencia un peso a través de sus criterios de evaluación correspondientes.

TABLA 1

SECUENCIACIÓN UNIDADES DIDÁCTICAS				
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
I EVALUACIÓN				
UD 1: Conociendo el Ordenador				
BLOQUE A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje 1. El ordenador - Hardware y software. -Apagado y encendido correcto. -Uso adecuado y saludable: ergonomía y protección de la vista	CE1	1.1 Identificar los componentes fundamentales de un ordenador y sus periféricos y conocer sus funciones, sabiendo conectarlos y desconectarlos correctamente.	Examen 1	15 %
		1.3 Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales.	Examen 1	5 %
UD 2: El Teclado y el Ratón				
BLOQUE A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje 2. El teclado - Tipos de teclado. - Aprendiendo a usar el teclado: -Mayúsculas, bloq mayús, ctrl,alt, alt gr, funciones, caracteres especiales.... - Ergonomía. - Mecanografía. 3. Ratón - Tipos de ratones. -Aprendiendo a usar el ratón	CE1	1.2 Emplear correctamente el teclado y el ratón del ordenador, siendo capaz de utilizar de manera autónoma los caracteres y funciones especiales del teclado.	Examen 2 Trabajo aula	10 %
UD 3: Trabajando con el Ordenador				

BLOQUE A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje 4. Personalización del entorno digital -Escritorio: personalización, apariencia, imagen de fondo, salvapantallas. - Iconos. -Barras de tareas. - Ventanas. -Aplicaciones: la calculadora, el block de notas, etc. 5. Organización de la información. - Archivos y carpetas. - Tipos de archivos: extensiones más utilizadas. - Operaciones básicas con archivos y carpetas: copiar, pegar, mover, suprimir, cambiar nombre, comprimir, descomprimir. - La papelera de reciclaje.	CE2	2.1 Emplear el ordenador como herramienta de trabajo para crear, compartir y almacenar contenidos digitales, seleccionando la herramienta más apropiada en cada caso.	Practicas Trabajo aula	40 %
		2.2 Ser capaz de organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	Practicas Individuales	15 %
UD 4: Comparto y envío información				

BLOQUE B Comunicación y difusión de ideas. 6. Manejo de una Suit ofimática -El correo electrónico: enviar, recibir, adjuntar archivos y carpetas. Buenos modales “electrónicos”. -Plataformas digital de aprendizaje: creación, comunicación y colaboración de materiales digitales. -Nube: Concepto de “nube”, almacenar y compartir. - Gestión de contraseñas.	CE2	2.3 Interactuar en plataformas de aprendizaje colaborativo, descargando, compartiendo y publicando información.	Practicas Individuales Trabajo aula	15 %
II EVALUACIÓN				
UD 5: Dibujando con el Ordenador				
BLOQUE B Comunicación y difusión de ideas. 7. Iniciación al diseño gráfico por ordenador.- -Paint o similar	CE2	2.1 Emplear el ordenador como herramienta de trabajo para crear, compartir y almacenar contenidos digitales, seleccionando la herramienta más apropiada en cada caso.	Prácticas Paint	20 %
		2.2 Ser capaz de organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	Guardar y organizar sus prácticas	3 %
		2.3 Interactuar en plataformas de aprendizaje colaborativo, descargando, compartiendo y publicando información.	Subir prácticas Descargar archivos Trabajo aula	3 %
UD 6: Creación y procesado de textos				
BLOQUE B Comunicación y difusión de ideas. 8. Procesador de textos	CE2	2.1 Emplear el ordenador como herramienta de trabajo para crear, compartir y almacenar contenidos digitales, seleccionando la herramienta más apropiada en cada caso	Prácticas Word Presentación PWP Examen práctico Word	60 %
		2.2 Ser capaz de organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro	Guardar y organizar sus prácticas	7 %

		2.3 Interactuar en plataformas de aprendizaje colaborativo, descargando, compartiendo y publicando información	Subir prácticas Descargar archivos Trabajo aula	7 %
III EVALUACIÓN				
UD 7: Creo mi blog				
BLOQUE B Comunicación y difusión de ideas. 9. Blogs: creamos nuestro propio blog	CE2	2.1 Emplear el ordenador como herramienta de trabajo para crear, compartir y almacenar contenidos digitales, seleccionando la herramienta más apropiada en cada caso.	Crear un blog individual (proyecto 2)	50 %
		3.1. Utilizar internet de manera segura y reflexiva, protegiendo los datos personales y analizar y reflexionar sobre la huella digital que generamos cuando interactuamos en las redes sociales.	Crear un blog individual (proyecto 2)	10 %
UD 8: Internet y RRSS				
BLOQUE C Seguridad y bienestar digital. 10. Internet y redes sociales. - Seguridad en internet. -Cómo navegar: páginas, pestañas, navegadores, herramientas. - Aplicaciones prácticas a la vida cotidiana. -Chats y redes sociales: uso adecuado y seguro.	CE3	3.1 Utilizar internet de manera segura y reflexiva, protegiendo los datos personales y analizar y reflexionar sobre la huella digital que generamos cuando interactuamos en las redes sociales.	Trabajo colaborativo por parejas (proyecto 1)	10 %
		3.2 Reflexionar sobre el ciberacoso sus posibles consecuencias.	Trabajo colaborativo por parejas (proyecto 1)	10 %
		3.3 Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red valorando el bienestar personal y colectivo.	Trabajo colaborativo por parejas (proyecto 1)	10 %
		3.4 Reflexionar sobre la dependencia excesiva y poco saludable a los smartphome y videojuegos, ser capaces de detectarlas y conocer las consecuencias que para su salud puede tener dicha dependencia.	Trabajo colaborativo por parejas (proyecto 1)	10 %

TABLA 2

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	PONDERACIÓN
CE 1 10.5 %	1.1	UD 1	5 %
	1.2	UD 2	3.5 %
	1.3	UD 1	2 %
CE 2 72 %	2.1	UD 3	56 %
		UD 5	
		UD 6	
		UD 7	
	2.2	UD 3	8 %
		UD 5	
		UD 6	
	2.3	UD 4	8 %
		UD 5	
		UD 6	
CE 3 17,5 %	3.1	UD 7	7 %
		UD 8	
	3.2	UD 8	3.5 %
	3.3	UD 8	3.5 %
	3.4	UD 8	3.5 %

Al final de las tres evaluaciones, y tras aplicar las ponderaciones correspondientes, las calificaciones de los alumnos en la Evaluación Final, será:

NOTA NUMÉRICA	CALIFICACIÓN
< 5	INSUFICIENTE
5	SUFICIENTE
6	BIEN
[7,8]	NOTABLE
[9,10]	SOBRESALIENTE

11.4 MEDIDAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LA MATERIA

Aquellos alumnos que, como consecuencia del proceso de evaluación continua, no superen la materia y al cabo de las tres evaluaciones, y tras aplicarles las ponderaciones asociadas a los distintos criterios, tengan una calificación negativa (INSUFICIENTE), tendrán la oportunidad de recuperar los criterios de evaluación no superados realizando una serie de actividades o prueba práctica individualizada que les propondremos para llevar a cabo los días previos a la Evaluación Final.

11.5 RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE

Aquellos alumnos que promocionen a 2º ESO con el TITID no superada la tendrán pendiente en dicho curso.

Para aprobarla, el profesor de Tecnología y Digitalización que le dé clase en 2º ESO realizará el seguimiento y evolución del alumno y controlará el programa de recuperación de materias pendientes aplicado a dicho alumno.

El alumno superará la TITID de 1º ESO si supera satisfactoriamente los criterios de evaluación de Tecnología y Digitalización de 2º ESO relacionados con las competencias específicas 5 y 6 o bien realizando satisfactoriamente, a final de curso las actividades de recuperación correspondientes.

12. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El Taller de Iniciación a las Tecnologías de la Información y la Digitalización es una materia muy práctica y de la que los alumnos tienen unos conocimientos previos adquiridos en la Educación primaria, muy dispares.

Las desigualdades socio económicas en el ámbito familiar, hacen que el acceso al mundo digital y de la Información sea muy diversa dentro del alumnado.

Saber manejar o poseer un teléfono móvil o una Tablet no exime de un analfabetismo informático en algunos casos, que se traduce en una dificultad manifiesta de asimilar contenidos o poder practicarlos posteriormente en su vida cotidiana o en el ámbito educativo.

Nos encontramos con alumnos que tienen en su casa, y manejan un ordenador desde edades muy tempranas, y otros que solo lo han hecho en el ámbito educativo.

Esto provoca diferentes ritmos de aprendizaje por lo que habrá que tener en cuenta ciertos aspectos: la formación de grupos, la tarea a realizar, actividades de adiestramiento, graduación de las dificultades de las tareas mediante la mayor o menor concreción de su finalidad, como respuesta a la diversidad. La concreción de las tareas y el grado de autonomía del alumnado son inversamente proporcionales.

Evidentemente tendremos en cuenta el punto de partida, en cuanto a conocimientos previos, de cada alumno, pudiendo adaptarnos así a cada uno de ellos.

Así mismo, se plantearán prácticas extras de un grado de dificultad mayor para aquellos alumnos que, por diversos motivos, ya dominan determinados programas o herramientas informáticas, evitando así su aburrimiento y desconexión de los contenidos.

Se guiará en mayor o menor medida el proceso de solución, proporcionando al alumnado instrucciones adecuadas, fuentes de información y objetos ejemplificadores; aunque con ello se corra el riesgo de coartar la creatividad.

13. CONTRIBUCIÓN CONSECUCCIÓN OBJETIVOS COEDUCATIVOS

El desarrollo de nuestra programación, de acuerdo con la Ley 2/2019 de 7 de marzo, debe de contribuir a la consecución de los siguientes objetivos coeducativos:

a) La eliminación de los prejuicios, estereotipos y roles de género, con el fin de garantizar posibilidades de desarrollo personal integral para todo el alumnado. Se prestará especial atención a introducir aspectos que prevengan y eliminen la discriminación múltiple.

b) La integración del saber de las mujeres y su contribución social, histórica y científica al desarrollo de la humanidad, revisando y, en su caso, corrigiendo o completando los contenidos que se imparten.

c) La incorporación de conocimientos que garanticen la asunción por parte del alumnado, con independencia de su sexo, de las responsabilidades derivadas de sus propias necesidades y de las correspondientes al cuidado de otras personas.

d) La prevención de la violencia contra las mujeres, mediante el desarrollo de habilidades sociales, el aprendizaje en la resolución pacífica de conflictos y de modos de convivencia basados en la diversidad y en el respeto a la igualdad entre derechos y oportunidades de mujeres y hombres.

Para ello, en todo momento se pondrá especial cuidado en que ni en el lenguaje, ni en las imágenes, ni en las situaciones de planteamiento de problemas existan indicios de discriminación por sexo, nivel cultural, religión, riqueza, aspecto físico, etc. Además, se fomenta positivamente el respeto a los Derechos Humanos y a los valores democráticos reconocidos en la Constitución.

En nuestra actividad diaria se potenciarán aspectos tales como:

- Dotar de mayor visibilidad y relevancia el papel de la mujer en el ámbito científico-tecnológico a lo largo de la historia.

- Agrupaciones mixtas en los grupos que fomenten y favorezcan una distribución igualitaria de tareas.
- Participación en actividades, jornadas, conferencias o exposiciones organizadas por las responsables de Igualdad del Centro.
- Fomentar y potenciar el gusto y la curiosidad por el ámbito tecnológico y de las STEMS en nuestras alumnas, como forma de descubrir futuras vocaciones profesionales.
- Acercar y dar a conocer las distintas profesiones relacionadas con el ámbito tecnológico-informático, tratando de eliminar posibles prejuicios o estereotipos, por razón de sexo, asociados a determinadas profesiones.
- Detectar y, en su caso corregir, situaciones de discriminación o de lenguaje que favorezcan la violencia física o sexual contra las mujeres.

En términos generales, se trata de que nuestros alumnos y alumnas se sientan iguales en todo momento, y sean capaces de desarrollar su potencial sin ningún tipo de discriminación o prejuicio.

14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

No tenemos planteada ninguna actividad extraescolar o complementarias con los alumnos de esta materia.

15. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

- **A través de las reuniones de coordinación** del departamento se hará seguimiento de a los siguientes aspectos:

- Las dificultades en el desarrollo de los contenidos.
- Seguimiento y valoración de las actividades.
- La preparación de los recursos informáticos.
- Propuestas de modificaciones.
- Incidencias.
- Respuesta de los alumnos sobre las actividades y contenidos.

- **Los alumnos cumplimentarán un cuestionario y/o realizarán** una valoración general trimestral del desarrollo de las clases.

- **Valoración final del Departamento** en la que se recogerán todos los aspectos integrados en la programación.

Cada profesor del Departamento rellenará las tablas de los Indicadores de Logro abajo reflejados para cada grupo a los que ha impartido docencia.

Los resultados obtenidos servirán para la reflexión de los propios docentes, para elaborar la memoria final del Departamento y para introducir posibles modificaciones y mejoras en la programación del curso siguiente.

INDICADORES DE LOGRO

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN				
Porcentaje de alumnos que superan cada evaluación	<25 %	Entre 25% y 50%	Entre 50% y 75%	>75%
Los resultados de los alumnos a lo largo del curso	MEJORAN	EMPEORAN	IGUAL	
Los instrumentos de evaluación son	ADECUADOS	INSUFICIENTES	EXCESIVOS	
Los medios y métodos de recuperación de alumnos son	ADECUADOS		INSUFICIENTES	
Se ha proporcionado al alumno información sobre su progreso.	SI		NO	
Se han proporcionado actividades alternativas cuando el objetivo no se ha alcanzado en primera instancia.	SI		NO	

ADECUACIÓN DE MATERIALES Y RECURSOS			
El espacio del aula para el número de alumnos del grupo es	ADECUADO		INSUFICIENTE
La dotación de materiales y herramientas es	ADECUADO		INSUFICIENTE
Los equipos informáticos son	ADECUADOS	INSUFICIENTES	OBSOLETOS
El libro de texto empleado ha resultado	UTIL	NO ADECUADO	IMPRESINDIBLE
El tiempo dedicado a actividades prácticas ha resultado	SUFICIENTE	ESCASO	EXCESIVO
La temporalización y distribución de contenidos ha resultado	ADECUADA y REALISTA		MEJORABLE
Los apoyos en el aula taller han resultado	SUFICIENTES Y SATISFACTORIOS	INSUFICIENTES	MEJORABLES EN FUNCIONAMIENTO
Las actividades prácticas propuestas han resultado	ADECUADAS Y MOTIVADORAS	COMPLEJAS	ABURRIDAS Y NO MOTIVADORAS

CLIMA DEL AULA Y CENTRO		
	PUNTUACIÓN 1-5 (1 situación más negativa y 5 más positiva)	OBSERVACIONES
El clima general en el aula era		
La agrupación de alumnos en el taller ha resultado.		
La relación del grupo con el profesor ha resultado.		
El trabajo en equipo ha contribuido a mejorar el clima del grupo.		
Las relaciones que establezco con mis alumnos y alumnas dentro del aula y las que éstos establecen entre sí son correctas, fluidas y no discriminatorias.		
Favorezco la elaboración de normas de convivencia con la aportación de todos y todas y reacciono de forma ecuánime ante situaciones conflictivas		
Fomento el respeto y la colaboración entre el alumnado y acepto sus sugerencias y aportaciones, tanto para la organización de las clases como para las actividades de aprendizaje		
Proporciono situaciones que facilitan a los alumnos el desarrollo de la afectividad como parte de su Educación Integral.		

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD		
Los materiales empleados han resultado	ADECUADAS Y EFICACES	INEFICACES
La adecuación de los contenidos ha resultado	ADECUADOS Y EFICACES	INEFICACES

Los recursos didácticos han resultado	ADECUADAS Y EFICACES	INEFICACES
Los recursos humanos han resultado	ADECUADAS Y EFICACES	INEFICACES
Las agrupaciones de alumnos han resultado	ADECUADAS Y EFICACES	INEFICACES
Las ACNS han resultado	ADECUADAS Y EFICACES	INEFICACES
Las ACIS han resultado	ADECUADAS Y EFICACES	INEFICACES