



***PROGRAMACIÓN DOCENTE
DIGITALIZACIÓN APLICADA 1º ESO***

***Colegio La Milagrosa
Oviedo***

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN.	2
2	ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.	5
3	INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO. DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	10
4	MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.	22
5	PROGRAMAS DE REFUERZO PARA RECUPERAR LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS CUANDO SE PROMOCIONE CON EVALUACIÓN NEGATIVA EN LA MATERIA.	25
6	CONCRECIÓN DE LOS PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS ACORDADOS Y APROBADOS, RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO.	26
7	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.	27
8	RECURSOS DIDÁCTICOS Y LOS MATERIALES CURRICULARES.	27
9	INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.	28

1. INTRODUCCIÓN

La materia Digitalización Aplicada pretende dotar al alumnado de las capacidades necesarias para trabajar en el entorno digital de aprendizaje con el que trabajará a lo largo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, consolidando y afianzando su alfabetización digital. En la sociedad actual que se informa, se relaciona y produce conocimiento, la materia ayuda al alumnado a satisfacer necesidades, individuales o colectivas, que se han ido estableciendo de forma progresiva en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad y la cultura digital. Pero la formación de la ciudadanía actual va más allá de la alfabetización digital, ya que requiere una atención específica a la adquisición de los conocimientos necesarios para usar los medios tecnológicos de manera ética, responsable, segura y crítica. En cuanto a los retos y desafíos del siglo XXI, la materia aborda determinados temas que como el consumo responsable, el logro de una vida saludable, el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión, la resolución pacífica de los conflictos en entornos virtuales, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, la aceptación y manejo de la incertidumbre, la valoración de la diversidad personal y cultural, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global y la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, tienen una clara relación con las condiciones propias a la sociedad y la cultura digital.

Así, ante los desafíos tecnológicos que plantea nuestra sociedad, la materia promueve, a través de la participación de todo el alumnado, el logro de una visión integral de los problemas, el desarrollo de una ciudadanía digital crítica y la consecución de una efectiva igualdad entre hombres y mujeres. De igual modo, esta materia trata de favorecer aprendizajes que permitan al alumnado hacer un uso competente de las tecnologías, tanto en la gestión de dispositivos y entornos de aprendizaje, como en el fomento del bienestar digital, introduciendo al alumnado en la toma de conciencia y la importancia de una adecuada identidad digital. El carácter interdisciplinar de la materia contribuye a la consecución del perfil de salida del alumnado al término de la Educación Básica y a la adquisición de los objetivos de etapa.

El valor educativo de esta materia está asociado a la integración de sus competencias específicas en los contextos del día a día de la ciudadanía, adquiriendo hábitos que se ponen en juego constantemente en una sociedad digital y que se constituye como uno de los ejes principales del currículo. Asimismo, pretende proporcionar al alumnado competencias en la resolución de problemas sencillos a la hora de configurar dispositivos y periféricos de uso cotidiano y la capacidad para organizar su entorno personal de aprendizaje fomentando el aprendizaje permanente y el bienestar digital con objeto de proteger los dispositivos y a su propia persona, contribuyendo a generar una

ciudadanía digital crítica, informada y responsable, que favorezca el desarrollo de la autonomía, la igualdad y la inclusión, mediante la creación y difusión de nuevos conocimientos para hacer frente tanto a la brecha digital como a la de género, prestando especial atención a la eliminación de estereotipos.

los criterios de evaluación, como elemento que permite valorar el grado de desarrollo de las competencias específicas, están enfocados a la consecución de habilidades y aptitudes que le permitan desempeñar las tareas educativas que requieran el uso de utilidades informáticas, sensibilizando al alumnado en sus hábitos, generando rutinas digitales saludables, sostenibles y seguras, a la vez que críticas con prácticas inadecuadas. La aplicación de este enfoque competencial conduce al desarrollo de conocimientos, destrezas y actitudes en el alumnado que fomentan distintas formas de organización del trabajo en equipo y el debate multidisciplinar ante la diversidad de situaciones de aprendizaje que intervienen en la materia.

La materia se organiza en tres bloques interrelacionados de saberes básicos: «Configuración del entorno digital de aprendizaje», «Uso del entorno digital de aprendizaje» y «Pensamiento computacional».

El primer bloque, «Configuración del entorno digital de aprendizaje», comprende una serie de saberes relacionados entre sí. Parten tanto del conocimiento de las características y funcionalidades de los dispositivos de los que dispone el centro educativo, como de las utilidades básicas de los sistemas operativos y la conexión de los distintos sistemas. Se persigue trabajar con saberes de tipo procedimental, tanto relativos a la configuración de los dispositivos, como a la resolución de problemas que puedan aparecer. También se incide en la adquisición de hábitos de reutilización de materiales y ahorro energético, contribuyendo al desarrollo sostenible.

El segundo bloque, «Uso del entorno digital de aprendizaje», es el más interdisciplinar de todos, pues permite fortalecer los conocimientos relacionados con la alfabetización digital. Se centra en que el alumnado sepa utilizar las diferentes herramientas digitales de las que se disponen en los centros educativos y desarrolle habilidades relacionadas con la búsqueda y selección de la información y la creación de contenidos, usándolas también para la colaboración y difusión de sus aprendizajes. Se pretende, además, la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes que permitan la creación y reutilización de contenidos digitales básicos, manteniendo una actitud crítica con la información y una actitud de respeto con los derechos de autor y la propiedad intelectual para un aprendizaje permanente.

El tercer bloque, «Pensamiento computacional», inicia al alumnado en las capacidades de razonamiento para la resolución práctica de problemas cotidianos, descomponiéndolos en distintos

pasos y expresando la solución en un lenguaje formal que le permita implementar la solución usando elementos de programación. Este bloque presenta al alumno y a la alumna los conceptos fundamentales de la programación para desarrollar programas sencillos, aplicando técnicas básicas para comprobar su correcto funcionamiento, permitiéndole así poner en valor las posibilidades que ofrece la informática como herramienta de ayuda en distintos ámbitos.

El desarrollo de la materia permite conectar con la realidad del alumnado, partiendo de sus dudas y problemas, para conseguir mejorar su competencia digital y que, de esta forma, sea capaz de utilizar las herramientas TIC de una manera más eficiente y segura tanto con fines académicos como personales o sociales

METODOLOGÍA

La enseñanza de la materia Digitalización Aplicada tiene como finalidad el desarrollo en el alumnado de las siguientes competencias clave: Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), Competencia Plurilingüe (CP), Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM), Competencia Digital (CD), Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA), Competencia Ciudadana (CC), Competencia Emprendedora (CE) y Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC).

La materia de Digitalización Aplicada contribuye a que los y las alumnas progresen en el grado de desarrollo de las competencias que, de acuerdo con el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, debe haberse alcanzado al finalizar la Educación Primaria.

2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.

UNIDAD PROGRAMACIÓN 1: INTRODUCCIÓN.

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
- Uso del teclado. - Archivos comprimidos. - Extensiones de un archivo de Windows. - Cambiar el programa con el que se abre un archivo de Windows. - Capturas de pantalla en Windows.	Competencia específica 1	1.1. Identificar los dispositivos digitales del entorno, describiendo los componentes principales, su funcionalidad y opciones de configuración. 1.3. Usar las utilidades del sistema operativo y los ajustes de las herramientas del entorno de aprendizaje para mejorar el uso de las distintas tecnologías.	STEM1 STEM2 CD1 CD2 CD5 CPSAA5 CE1
SABERES BÁSICOS Bloque A. Configuración del Entorno Digital de Aprendizaje • Dispositivos digitales: componentes, características y resolución de problemas de manera guiada.			

UNIDAD PROGRAMACIÓN 2: EL ORDENADOR. HARDWARE Y SOFTWARE

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
- El lenguaje de los ordenadores. Codificación binaria. - El Hardware. Componentes. - Software y Sistema operativo. - Sistema operativo. Windows. Linux. - Sistemas operativos móviles. - Aplicaciones informáticas	Competencia específica 1	1.1. Identificar los dispositivos digitales del entorno, describiendo los componentes principales, su funcionalidad y opciones de configuración.	STEM1 STEM2 CD1 CD2 CD5 CPSAA5 CE1
SABERES BÁSICOS Bloque A. Configuración del Entorno Digital de Aprendizaje • Dispositivos digitales: componentes, características y resolución de problemas de manera guiada. • Utilidades básicas de los sistemas operativos: propiedades del sistema, almacenamiento, seguridad, actualizaciones, instalación y eliminación de software.			

UNIDAD PROGRAMACIÓN 3: WINDOWS 10

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
- Escritorio. • Composición. • Agregar Accesos directos. • Organizar los iconos. - La barra de tareas. • Composición. • Anclar un programa. • Configurar la barra de tareas. - Anclar ventanas. - Menú y pantalla de inicio. • Composición. • Personalizar el menú de inicio. • Mover una aplicación en el menú de inicio. • Eliminar una aplicación del menú de inicio. - Conectarse a una red Wifi. • Eliminar una red wifi. - Conectar una impresora. - Conectar el computador con un dispositivo Bluetooth. - Configurar fecha y hora. - Cambiar la región y agregar idiomas. - Acceder a OneDrive. - Ver la información del sistema.	Competencia específica 1	1.1. Identificar los dispositivos digitales del entorno, describiendo los componentes principales, su funcionalidad y opciones de configuración. 1.3. Usar las utilidades del sistema operativo y los ajustes de las herramientas del entorno de aprendizaje para mejorar el uso de las distintas tecnologías 1.4. Conectar dispositivos a redes cableadas o inalámbricas para la transmisión de datos	STEM1 STEM2 CD1 CD2 CD5 CPSAA5 CE1
SABERES BÁSICOS Bloque A. Configuración del Entorno Digital de Aprendizaje • Utilidades básicas de los sistemas operativos: propiedades del sistema, almacenamiento, seguridad, actualizaciones, instalación y eliminación de software • Transmisión de datos: conexiones alámbricas e inalámbricas.			

UNIDAD PROGRAMACIÓN 4: GESTIÓN DE CUENTAS DE USUARIO

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
- Activación de cuenta de correo. - Crear una nueva contraseña. - Cambiar contraseña. - Condiciones de uso de ambas plataformas	Competencia específica 1	1.2. Gestionar las cuentas de usuario, configurando opciones de accesibilidad y mecanismos de seguridad	STEM1 STEM2 CD1 CD2 CD5 CPSAA5 CE1
SABERES BÁSICOS Bloque A. Configuración del Entorno Digital de Aprendizaje • Acceso y configuración de cuentas con especial atención a las institucionales. Datos personales, términos y condiciones de uso.			

UNIDAD PROGRAMACIÓN 5: BÚSQUEDAS EN INTERNET

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
- Trucos y comandos para buscar en Google. - Interfaz del buscador de Google. - Tipos de búsquedas: por texto, imágenes, voz, redes sociales, por precio. - Operadores básicos de búsqueda. - Operadores de búsqueda avanzados. - Otro tipo de búsquedas: cálculos numéricos, conversión de divisas, hora, tiempo de una ciudad, vuelos o itinerarios, definir palabras. - Ejercicios de búsqueda. - Fuentes fiables y seguras en Internet. - Criterios básicos para identificar una fuente confiable de información en la Web. - Aprender a reconocer Fake News. Ejercicios.	Competencia específica 2	2.1. Adaptar la formulación de una consulta y usar las distintas opciones de las herramientas de búsqueda de información para recuperar resultados pertinentes y de interés, identificando aquellos datos que provienen de una fuente fiable y segura.	CCL1 CP1 STEM1 STEM2 CD1 CD2 CD5 CPSAA5 CE1
SABERES BÁSICOS Bloque B. Uso del Entorno Digital de Aprendizaje • Búsqueda y selección de información de diferentes recursos y fuentes confiables. Palabras clave, operadores y búsqueda avanzada. • Comunicación y colaboración en red			

UNIDAD PROGRAMACIÓN 6: TRABAJO EN WORD 365.

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
- Formatos. - Columnas. - Numeración y viñetas. - Estilos. - Imágenes y Autoformas. WordArt. - Tablas. - Ortografía. - Documentos largos. - Combinar correspondencia. - Plantillas. - Formularios. - Trabajar con varios documentos. - Protección de documentos. - Ecuaciones y organigramas. - Ejercicios. Compartir un documento de Word 365	Competencia específica 2	2.2. Crear, 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, teniendo en cuenta aspectos relacionados con la propiedad intelectual. 2.3 Interactuar con compañeros, compartiendo y comentando creaciones digitales a través del uso de herramientas y opciones colaborativas.	CCL1 CP1 STEM1 STEM2 CD1 CD2 CD5 CPSAA5 CE1

SABERES BÁSICOS

Bloque B. Uso del Entorno Digital de Aprendizaje

- Búsqueda y selección de información de diferentes recursos y fuentes confiables. Palabras clave, operadores y búsqueda avanzada.
- Edición y creación de contenidos digitales haciendo uso de los recursos que ofrecen los distintos centros educativos del Principado de Asturias.

UNIDAD PROGRAMACIÓN 7: TRABAJO EN POWER POINT 365

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
- Introducción. - Abrir Power Point. - Interfaz de Power Point. - Cinta de opciones. - Tipo de vistas. - Empezar una nueva presentación. - Reglas, guías y cuadrículas. - Insertar texto en la diapositiva. - Dar formato al texto. - Añadir una imagen. - Poner fondo de color a la diapositiva.		2.2. Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos	CCL1 CP1 STEM1

- Insertar una diapositiva en una presentación existente. - Efectos de relleno. - Insertar una imagen de fondo. - Plantillas de diseño. - Duplicar diapositiva. - Eliminar una diapositiva. - Cambiar de orden las diapositivas. - Insertar elementos multimedia. - Insertar WordArt. - Reproducir una presentación. - Animar el t - título de entrada. - Efectos de transición entre diapositivas. Licencias de Software y licencias Creative Commons.	Competencia específica 2	digitales de manera creativa, teniendo en cuenta aspectos relacionados con la propiedad intelectual. 2.3 Interactuar con compañeros, compartiendo y comentando creaciones digitales a través del uso de herramientas y opciones colaborativas.	STEM2 CD1 CD2 CD5 CPSAA5 CE1
--	--------------------------	--	------------------------------

SABERES BÁSICOS

Bloque B. Uso del Entorno Digital de Aprendizaje

- Búsqueda y selección de información de diferentes recursos y fuentes confiables. Palabras clave, operadores y búsqueda avanzada.
- Edición y creación de contenidos digitales haciendo uso de los recursos que ofrecen los distintos centros educativos del Principado de Asturias.

UNIDAD PROGRAMACIÓN 8: PENSAMIENTO COMPUTACIONAL.

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
- ¿Qué es el pensamiento computacional? - Proceso de resolución de problemas. Fases. - Algoritmos. - Representación gráfica. - Diagramas de flujo. - Tipos de algoritmos. Ejercicios	Competencia específica 3	3.1 Descomponer un problema en módulos, reconociendo las fases de resolución de un problema y expresando de manera formal los pasos del algoritmo de solución. 3.3. Probar y validar la solución implementada, buscando errores y mejoras	CCL1 CP1 STEM1 STEM2 CD1 CD2 CD5 CPSAA5 CE1

SABERES BÁSICOS

Bloque C. Pensamiento computacional

- Resolución y análisis de problemas: descomposición, secuenciación, formulación y verificación de algoritmos.

UNIDAD PROGRAMACIÓN 9: PROGRAMACIÓN.

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
- Tipos de lenguajes de programación. - Programación por bloques: Scratch. - Eventos. - Estructuras de control. - Variables. - Operaciones con variables. - Integración de gráficos y sonidos. - Ejecución simultanea de varios objetos, clones y comunicación entre ellos. Ejercicios	Competencia específica 3	3.2 Implementar una solución a través de un lenguaje de programación, usando para ello las estructuras y los elementos básicos de la codificación.	CCL1 CP1 STEM1 STEM2 CD1 CD2 CD5 CPSAA5 CE1
SABERES BÁSICOS Bloque C. Pensamiento computacional • Conceptos básicos de programación: sentencia, expresión condicional, bucles, variables y constantes. • Implementación de un algoritmo. Prueba, errores y mejoras			

TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS DE PRIMERO.

1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
UP. 1: Introducción. UP. 2: Hardware y Software. UP. 3: Windows 10	UP. 4: Gestión de cuentas de usuario UP. 5: Búsquedas en Internet. UP. 6: Trabajo en Word 365	UP. 7: Trabajo en Power Point 365. UP. 8: Pensamiento computacional. UP. 9: Programación

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

Según el punto 3.1 de la Resolución de 1 de Diciembre de 2022 y el artículo 40 del Decreto 59, la evaluación ha de ser **objetiva** (fundamentada en criterios de evaluación), **continua** (los criterios se trabajan en varias unidades, así se evalúa en diferentes momentos), **formativa** (forma al alumnado en destrezas, competencias clave y específicas, y objetivos de etapa) e **integradora** (la decisión de promocionar/titular se toma en base a la integración de todas las materias).

Evaluando el logro de criterios de evaluación, analizamos el logro de los descriptores y por tanto las competencias, como se explicará. Los criterios de evaluación se evalúan con **instrumentos y procedimientos**, estos son las herramientas o estrategias para valorar el logro de los criterios que obtiene el alumnado y obtener una puntuación.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Procedimientos e instrumentos de evaluación.

La evaluación orientará el proceso de enseñanza-aprendizaje, atendiendo a los criterios de evaluación y partiendo de modelos de evaluación continua y formativa. Esta evaluación continua está formada por una evaluación inicial, que nos ofrece información de los conocimientos previos de cada alumno; una evaluación formativa, que nos dará información de la evolución de cada alumno en relación con sus avances y dificultades; y una evaluación sumativa, que nos informa sobre los aprendizajes realizados y el logro de los objetivos, así como de la validez de la metodología empleada.

Dada la variedad de actividades propuestas a los alumnos, la evaluación también tiene que tener en cuenta diversos parámetros, como los que se señalan a continuación:

Observación directa del profesor, observación realizada en el aula: el alumno atiende, realiza las actividades y ejercicios en el aula, muestra interés, hace preguntas, sigue el procedimiento de trabajo establecido, respeta las normas de seguridad, colabora y ayuda a los demás, asiste a clase con puntualidad, trae el material de trabajo, respeta a los compañeros e instalaciones...

Preguntas en clase: emplea el vocabulario adecuado y domina los conceptos.

Cuaderno de trabajo: lleva las tareas al día, completa las actividades en casa, toma nota de los resúmenes y esquemas, cuida la ortografía, la presentación y la limpieza, corrige las actividades. Utiliza el cuaderno como herramienta de estudio (hace esquemas o resúmenes propios no obligatorios, problemas de repaso, etc.).

Trabajos de investigación: selecciona la información adecuada, la presentación y la exposición, la entrega en la fecha y en la forma requerida.

Proyectos: Elabora la documentación necesaria, cuida la presentación y limpieza, utiliza la normalización y simbología adecuada, se expresa con claridad, sigue de forma adecuada las fases del método de proyectos: diseño, planificación del trabajo, construcción, estética y originalidad, entrega en el plazo previsto, realiza la memoria del proyecto.

Intercambios e interacción con el alumnado: Es capaz de trabajar en equipo, colaborando con sus compañeros en la consecución de un objetivo y desarrollando las actividades y actitudes necesarias para un clima de trabajo adecuado. Dialoga, participa en debates, realiza entrevistas, hace puestas en común, participa en foros, blogs, comparte recursos, información y contenido on line.

Prácticas de informática: realiza y es capaz de entregar en plazo las prácticas y trabajos con el ordenador a través de las plataformas de trabajo, es original y riguroso en los contenidos, personaliza la información recabada de diversas fuentes, es capaz de seguir instrucciones de un tutorial de forma más o menos autónoma.

Pruebas objetivas: exámenes objetivos, donde se valora la adquisición de los contenidos. En estas pruebas el alumno se enfrentará sin apoyo de libros, cuadernos, apuntes u otros medios electrónicos no permitidos, a preguntas en las que demuestre los conocimientos teóricos correspondientes y su aplicación en la resolución de problemas o casos prácticos. Queda por tanto claro que en los exámenes no se puede copiar, tampoco de otros compañeros, y los alumnos que infrinjan esta norma tendrán como nota del examen un cero y les será retirado el examen, además de otras sanciones que pueda considerar necesarias el profesor. Los exámenes escritos podrán ser teóricos o prácticos, estos últimos relacionados con la metodología propia de la Digitalización, aplicaciones y programas informáticos.

Autoevaluación: Reflexión personal del alumno sobre su situación respecto al proceso de aprendizaje y su valoración sobre sus progresos, dificultades y resultados.

Coevaluación: Se pretende conocer, dialogando con el alumnado, las necesidades del mismo y la valoración que realizan sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en relación con el grupo clase.

Todos estos parámetros deben estar presentes en cada una de las evaluaciones, pero además hemos de tener en cuenta si los alumnos van alcanzando, las **competencias clave** que son objetivo primordial en la educación secundaria obligatoria.

Todos estos ítems de evaluación quedarán registrados en el cuaderno del profesor para la observación sistemática y el seguimiento del alumno.

Para poder superar la asignatura por evaluaciones será necesario obtener una media aritmética igual o superior a cinco entre los tres trimestres (NO SE HARÁ MEDIA SI ALGUNA EVALUACIÓN SE HA OBTENIDO UNA CALIFICACIÓN INFERIOR A CINCO)

La materia se considerará aprobada cuando el alumno obtenga una calificación total, igual o superior

a 5.

PRUEBAS ESCRITAS:

- Se hará como mínimo una prueba cada trimestre
- Deberá obtenerse una media superior a 3 para poder hacer media
- Las pruebas escritas en las que el alumnado copie por cualquier medio se calificarán con un cero.

EJERCICIO Y ACTIVIDADES

- Ejercicios y actividades individuales
- Ejercicios y actividades digitales individuales y/o en grupos
- Actividades en grupo:
 - En los proyectos se evaluará la parte práctica de construcción, los informes escritos y las exposiciones en grupo a través de rúbricas específicas para cada caso.
 - La entrega de todo será imprescindible para superar la materia
 - Deberá obtenerse una nota superior a 4 para poder hacer media
 - Los ejercicios en los que se evidencie que no son de elaboración propia serán anulados y se calificarán con un cero. También se calificarán con un cero los ejercicios del alumno que permitió y facilitó la copia

A continuación, se incluyen las tablas de cada una de las unidades de programación, donde figuran los criterios de evaluación, indicadores de logro, los instrumentos de evaluación utilizados para medirlos, y los criterios de calificación:

Criterios de Calificación.

Para la asignatura de Digitalización Aplicada 1º ESO, se acuerda en el departamento tener los siguientes **criterios de calificación**:

UNIDAD 1: INTRODUCCIÓN. UTILIDADES.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Identificar los dispositivos digitales del entorno, describiendo los componentes principales, su funcionalidad y opciones de configuración.	Conocer diferentes dispositivos electrónicos, su funcionamiento y utilidad.	Realización de ejercicios visuales y escritos que relacionan el dispositivo con su uso.	30%
	Realizar utilidades de manera guiada.	Realización de ejercicios básicos (teclado, capturas de pantalla, archivos comprimidos...)	50%
	Valorar la importancia del manejo de los dispositivos digitales que nos rodean.	Interés por lo aprendido, realización de las tareas, participación con preguntas o dudas.	20%
Usar las utilidades del sistema operativo y los ajustes de las herramientas del entorno de aprendizaje para mejorar el uso de las distintas tecnologías.	Conocer las utilidades básicas del sistema operativo.	Realización de un trabajo individual sobre los sistemas operativos y exposición en el aula.	50%
	Realizar operaciones en el sistema operativo (actualizaciones, instalación y eliminación de software...).	Realización de prácticas guiadas sobre diferentes actuaciones en el sistema operativo (escritorio, actualizaciones, conocer las características del equipo...)	40%
	Valorar la importancia del sistema operativo en un computador, móvil o dispositivo electrónico.	Interés por lo aprendido, realización de las tareas, participación con preguntas o dudas.	10%

UNIDAD 2: EL ORDENADOR. HARDWARE Y SOFTWARE.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Identificar los dispositivos digitales del entorno, describiendo los componentes principales, su funcionalidad y opciones de configuración.	Identificar los elementos de un sistema informático y clasificarlos en software o hardware.	Realización de ejercicios que permitan conocer las diferentes partes de un computador dada su imagen, su ubicación en el computador y si pertenece al hardware o al software.	50%
	Resolver ejercicios de codificación binaria	Realizar de forma correcta operaciones de conversión de decimal a binario y a la inversa mediante ejercicios.	10%
	Apreciar la importancia del computador en la historia de la humanidad y los logros alcanzados gracias a él.	Realización de lecturas comprensivas que ilustran avances debidos a los computadores en diferentes campos tales como la medicina, la conquista del espacio ...	40%

UNIDAD 3: WINDOWS 10

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Identificar los dispositivos digitales del entorno, describiendo los componentes principales, su funcionalidad y opciones de configuración.	Conocer e identificar las distintas partes de Windows 10 (escritorio, barra de tareas, menú de pantalla de inicio...)	Realización de ejercicios guiados que permita conocer las diferentes partes y sus funciones.	30%
	Configurar diferentes características de Windows 10, desde el punto de vista de un usuario básico.	Realización de ejercicios guiados que permiten configurar el escritorio, el menú de inicio...	50%
	Mostrar interés en el conocimiento del sistema operativo Windows 10.	Participación activa, realización de las tareas, pregunta dudas y demuestra interés por la unidad.	20%
Usar las utilidades del sistema operativo y los ajustes de las herramientas del entorno de aprendizaje para mejorar el uso de las distintas tecnologías.	Conocer las utilidades básicas de Windows 10.	Realización de ejercicios que permiten conocer el escritorio (composición, organizar iconos, agregar accesos directos), la barra de tareas (composición, anclar un programa, configurar la barra de tareas), menú y pantalla de inicio ...	30%
	Realiza de forma guiada operaciones como actualizaciones, instalación y eliminación de software, conocer las características del computador ...	Realización de ejercicios guiados.	30%
	Manifiesta interés por el conocimiento de las características de Windows 10.	Valoración de los ejercicios realizados de forma correcta, sus dificultades e interés.	40%
	Conocer los diferentes dispositivos a los que nos podemos conectar y tipos de conexión.	Realización de ejercicios que permitan conocer los tipos de conexiones y	20%

Conectar dispositivos a redes cableadas o inalámbricas para la transmisión de datos.	Realizar conexiones de dispositivos tales como impresoras, móviles u otros ordenadores.	Realización de ejercicios guiados que permitan configurar un computador para que se conecte a una red wifi, a un móvil por bluetooth o una impresora.	50%
	Valorar la importancia de la comunicación entre dispositivos electrónicos.	Interés en la realización de las actividades, consulta de dudas y resolución de las dificultades que se pueden presentar.	30%

UNIDAD 4: GESTION DE CUENTAS DE USUARIO.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Gestionar las cuentas de usuario, configurando opciones de accesibilidad y mecanismos de seguridad.	Diferenciar entre ambos tipos de cuentas. Servicios a los que dan acceso y gestión de las mismas.	Realización de preguntas orales al azar para conocer si el alumnado a comprendido la exposición de las características y diferencias de ambos tipos de cuentas.	20%
	Activar una cuenta de correo.	Realización de la activación de la cuenta de forma guiada y supervisada por el profesor. Igualmente se realiza para el cambio de la contraseña	50%
	Valorar la importancia de usar correctamente ambas cuentas en lo que se refiere a los términos de uso.	Participación del alumnado en la puesta en común de las consecuencias de revelar la contraseña personal de una cuenta institucional o utilizarla para realizar actos vejatorios contra terceros.	30%

UNIDAD 5: BÚSQUEDAS EN INTERNET.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Adaptar la formulación de una consulta y usar las distintas opciones de las herramientas de búsqueda de información para recuperar resultados pertinentes y de interés, identificando aquellos datos que provienen de una fuente fiable y segura.	Saber buscar y seleccionar información de diferentes recursos y fuentes confiables.	Realizar ejercicios de búsqueda en Google con diferentes tipos (texto, imágenes, voz...) para practicar operadores básicos de búsqueda y avanzados.	40%
	Conocer los criterios básicos para identificar una fuente confiable de información en la web. Valorar la importancia de determinar una fuente fiable de información y los criterios para buscarla.	Realizar ejercicios de búsqueda de información para aprender a reconocer fake news. Realización de los diferentes ejercicios, participación en puestas en común para determinar la fiabilidad de la información, interés por lo aprendido.	40% 10%

UNIDAD 6: TRABAJO EN WORD 365.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera	Conocer las diferentes funciones y utilidades que ofrece Word 365.	Realización de ejercicios sencillos que permitan conocer los diferentes menús y funciones de Word 365.	30%
	Editar y crear documentos sencillos en Word 365.	Realización de ejercicios que permitan al alumnado adquirir confianza en la edición y creación de documentos básicos.	50%

creativa, teniendo en cuenta aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	Valorar el ahorro de tiempo que supone el manejo de herramientas ofimáticas.	Se valorará la realización de los ejercicios, las dificultades encontradas para resolverlos y la actitud e interés en la realización de los mismos.	20%
Interactuar con compañeros, compartiendo y comentando creaciones digitales a través del uso de herramientas y opciones colaborativas.	Conocer en qué consiste la comunicación y colaboración en red.	Realización de un cuestionario que, tras una explicación, determine el grado de comprensión del alumnado de dicho concepto.	30%
	Compartir con compañeros documentos de Word 365.	Se realizaría un ejercicio consistente en elaborar una historia que el alumnado debe de ir elaborando al compartir un mismo documento.	50%
	Valorar la comodidad y el ahorro de tiempo que supone la compartición de documentos.	Realización de los diferentes ejercicios, preguntas, dificultades y dudas que puedan surgir en el desarrollo de los mismos.	20%

UNIDAD 7: TRABAJO EN POWERPOINT 365.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera	Conocer las diferentes funciones y utilidades que ofrece Power Point 365.	Realización de ejercicios sencillos que permitan conocer los diferentes menús y funciones de Power Point 365.	30%
	Editar y crear documentos sencillos en Power Point 365.	Realización de ejercicios que permitan al alumnado adquirir confianza en la edición y creación de presentaciones básicas.	50%

creativa, teniendo en cuenta aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	Valorar el ahorro de tiempo que supone el manejo de herramientas ofimáticas.	Se valorará la realización de los ejercicios, las dificultades encontradas para resolverlos y la actitud e interés en la realización de los mismos.	20%
Interactuar con compañeros, compartiendo y comentando creaciones digitales a través del uso de herramientas y opciones colaborativas.	Conocer en qué consiste la comunicación y colaboración en red.	Realización de un cuestionario que, tras una explicación, determine el grado de comprensión del alumnado de dicho concepto.	30%
	Compartir con compañeros documentos de Power Point 365.	Se realizaría un ejercicio consistente en elaborar una diapositiva que el alumnado debe de ir completando al compartirla.	50%
	Valorar la comodidad y el ahorro de tiempo que supone la compartición de documentos.	Realización de los diferentes ejercicios, preguntas, dificultades y dudas que puedan surgir en el desarrollo de los mismos.	20%

UNIDAD 8: PENSAMIENTO COMPUTACIONAL.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Descomponer un problema en módulos, reconociendo las fases de resolución de un problema y expresando de manera formal los pasos del algoritmo de solución.	Conocer qué es el pensamiento computacional.	Realización de un cuestionario que, tras una explicación, determine el grado de comprensión del alumnado de dicho concepto.	20%
	Resolver problemas sencillos siguiendo las fases de resolución: algoritmo, representación gráfica (diagrama de flujo).	Resolución de ejercicios resueltos siguiendo el método de resolución y análisis de problemas.	30%

	Valorar la importancia de los algoritmos en nuestra vida cotidiana.	Se valorará el esfuerzo e interés por resolver los diferentes ejercicios.	50%
Probar y validar la solución implementada, buscando errores y mejoras.	Conocer los diferentes tipos de algoritmos.	Realización de un cuestionario que, tras una explicación, determine el grado de comprensión del alumnado de dichos conceptos.	20%
	Probar un algoritmo, determinar errores y hacer mejoras.	Realización de ejercicios que trabajen la simplificación y mejora de algoritmos.	30%
	Valorar la importancia de mejorar y simplificar un algoritmo por el ahorro que supone.	Se valorará el esfuerzo e interés por resolver los diferentes ejercicios.	50%

UNIDAD 9: PROGRAMACIÓN.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Implementar una solución a través de un lenguaje de programación, usando para ello las estructuras y los elementos básicos de la codificación.	Conocer los tipos de lenguajes de programación más utilizados y los elementos básicos que los caracterizan (sentencia, expresión condicional, bucles, variables, constantes...)	Realización de un cuestionario que, tras una explicación, determine el grado de comprensión del alumnado de dichos conceptos.	30%
	Ejercicio de programación en el lenguaje Scratch en el que el alumnado tendrá que realizar un juego.	Realización de un ejercicio de programación en Scratch en el que se utilicen los conceptos anteriores.	50%
	Valorar la importancia de la programación de objetos en nuestra vida cotidiana.	Valorar la realización de los ejercicios, el interés y las dificultades para realizarlos.	20%

Trimestralmente y al final de curso, la nota del alumnado se transmitirá según la siguiente estrategia y tras el redondeo de la calificación numérica:

Calificación numérica	Valoración cuantitativa
< 5 puntos	Insuficiente (IN)
[5,6) puntos	Suficiente (SU)
[8,7) puntos	Bien (B)
[7,9) puntos	Notable (NT)
> 9 puntos	Sobresaliente (SB)

El nivel competencial se valorará de manera individualizada en cada una de ellas según la siguiente escala:

NIVELES DE LOGRO COMPETENCIALES			
INICIADO	EN DESARROLLO	ADQUIRIDO	ADQUIRIDO AMPLIAMENTE

4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Tomando como referencia el marco del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), se incluyen en este apartado aquellas medidas de atención a las diferencias individuales que permitan la personalización del aprendizaje del alumnado del grupo clase para dar respuesta a los distintos ritmos, situaciones y estilos de aprendizaje y tomando como referencia la normativa legal vigente así como el Programa de Atención a la Diversidad del centro.

En este sentido, y ofreciendo medidas de accesibilidad y atención a la diversidad desde una perspectiva inclusiva, se plantea la atención personalizada y la prevención de dificultades en el aprendizaje siguiendo las siguientes pautas DUA para la elaboración de las diferentes situaciones de aprendizaje:

PAUTAS DUA:	
Principio I. Proporcionar múltiples formas de representación.	
1. Proporcionar diferentes opciones para la percepción.	
a) Opciones que permitan la personalización en la presentación de la información.	
b) Ofrecer alternativas para la información auditiva.	
c) Ofrecer alternativas para la información visual.	

2. Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos.	
a) Clarificar el vocabulario y los símbolos.	
b) Clarificar la sintaxis y la estructura.	
c) Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos.	
d) Promover la comprensión entre diferentes idiomas.	
e) Ilustrar a través de múltiples medios.	
3. Proporcionar opciones para la comprensión.	
a) Activar o sustituir los conocimientos previos.	
b) Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones.	
c) Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación.	
d) Maximizar la transferencia y la generalización.	
Principio II. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.	
1. Proporcionar opciones para la interacción física.	
1. Variar los métodos para la respuesta y la navegación.	
2. Optimizar el acceso a las herramientas y los productos y tecnologías de apoyo.	
2. Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación.	
1. Usar múltiples medios de comunicación.	
2. Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición.	
3. Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y la ejecución.	
3. Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas.	
1. Guiar el establecimiento adecuado de metas.	
2. Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias.	
3. Facilitar la gestión de información y de recursos.	
4. Aumentar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances.	
Principio III. Proporcionar múltiples formas de implicación.	
1. Proporcionar opciones para captar el interés.	
1. Optimizar la elección individual y la autonomía.	
2. Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad.	
3. Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones.	
2. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia.	
1. Resaltar la relevancia de metas y objetivos.	
2. Variar las exigencias y los recursos para optimizar los desafíos.	
3. Fomentar la colaboración y la comunidad.	
4. Utilizar el feedback orientado hacia la maestría en una tarea.	
3. Proporcionar opciones para la auto-regulación.	
1. Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación.	
2.	
2. Facilitar estrategias y habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana.	3.
4. Desarrollar la auto-evaluación y la reflexión.	

De esta manera, se asegurará que:

- Las situaciones de aprendizaje planteadas sean motivadoras para el alumnado, con el objetivo de captar su interés, desarrollar sus competencias y fomentar la comunicación, la colaboración y la reflexión.
- Las opciones contempladas atiendan a distintos tipos de aprendizaje (auditivos, visuales, cinestésicos...) y que se proporcionen herramientas que ayuden en la comprensión e interpretación de la información.

Asimismo, se presentan las medidas de atención a la diversidad planteadas para el alumnado en función de sus características y necesidades. Las familias siempre serán informadas tanto al inicio de curso como al finalizar cada trimestre para valorar la eficacia de las medidas y por tanto su evolución. El PAD del Centro establece varias medidas de atención a la diversidad en relación con los siguientes aspectos:

- ✓ Alumnos con necesidades educativas especiales.
- ✓ Alumnos con esta asignatura pendiente de cursos anteriores.
- ✓ Alumnos que se encuentran repitiendo curso.
- ✓ Alumnos con necesidad específicas de apoyo no significativo.
- ✓ Alumnos con altas capacidades.

Plan de Trabajo Individualizado (PTI): Aquellos alumnos de Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (TDAH, ACNEE, con dificultades de aprendizaje, de incorporación tardía, alumnado repetidor, alumnado con asignaturas pendientes de otros cursos, Altas Capacidades...) requieren de la elaboración de un documento en el que se establezca un Plan de Trabajo Individualizado en el que el profesorado pertinente establecerá las metas de aprendizaje, metodología, etc. Para su elaboración también se contará con el asesoramiento de la orientadora. En este documento se reflejará la evolución a lo largo de cada trimestre.

Refuerzo educativo: El alumnado que lo requiera podrá contar con refuerzo educativo llevado a cabo por profesorado que dispone de horario para tal fin. Se trata de una medida para el alumnado con dificultad de aprendizaje, historia escolar o condiciones personales...que requiera trabajar de manera más individualizada el contenido. Esta medida se plantea para el refuerzo de aprendizajes básicos

con el objetivo de garantizar la adquisición de los mismos. Los profesores de cada materia concretarán en el PTI, junto con el profesorado de apoyo y el asesoramiento del Departamento de Orientación, los objetivos a trabajar y los criterios de evaluación. Al inicio de esta medida se informará a los padres de los alumnos de la aplicación de la misma, así como al finalizar cada trimestre recibirán información sobre su eficacia.

Adaptaciones metodológicas y de acceso: el alumnado que por presentar Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (TDAH, dificultades de aprendizaje, ACNEE, etc.) podrá requerir de este tipo de adaptaciones, por ejemplo: ubicación en el aula, control de los tiempos de trabajo, etc.

Adaptaciones curriculares significativas: En función del perfil y de cada caso, algunos alumnos de Necesidades Educativas Especiales pueden requerir de Adaptaciones Curriculares Significativas (ACI), en la que se partirá del nivel de competencia curricular de cada uno así como de la información de su informe psicopedagógico y dictamen. Para realizarlas se contará con el apoyo del profesorado especializado, así como con el asesoramiento de la orientadora. Al finalizar cada trimestre el profesorado valorará la consecución de los objetivos establecidos en el ACI.

Medidas para el alumnado de Altas Capacidades: el alumnado con Altas Capacidades, en base a las características y medidas establecidas con anterioridad, además de su PTI podrá contar con la aplicación de: programa de enriquecimiento curricular; ampliación curricular; o flexibilización.

Medidas para el alumnado de incorporación tardía al sistema educativo español: el objetivo de estas medidas es garantizar una respuesta educativa de calidad y ajustada a sus características personales, en función de su diversidad cultural o de otras necesidades de carácter personal, familiar o social.

5. PROGRAMAS DE REFUERZO PARA RECUPERAR LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS CUANDO SE PROMOCIONE CON LA EVALUACIÓN NEGATIVA EN LA MATERIA

- **Medidas de refuerzo y recuperación de los aprendizajes no adquiridos**

- 1. La recuperación del alumnado durante el curso**

Las medidas de refuerzo y recuperación se realizan teniendo en cuenta los criterios que el alumnado no ha superado. Distinguimos entre métodos trimestrales y de final de curso:

a) Medidas trimestrales se realizan diseñando actividades de refuerzo o estrategias de recuperación según los criterios no alcanzados. La calificación obtenida va a sustituir a la anterior.

b) Medidas al finalizar el curso se llevan a cabo antes de que finalice y van a ser similares a las trimestrales, elaborando actividades de refuerzo o estrategias de recuperación en base a esos criterios no superados, la calificación obtenida sustituirá a la que se tenía hasta el momento.

2. Medidas refuerzo para alumnado que repite con calificación negativa en la materia

Se tendrá en cuenta el informe del curso anterior, donde figuran las partes del curso que no logró superar, para que el docente se centre en esas unidades que le supusieron mayor dificultad elaborando actividades de refuerzo y explicaciones adicionales de las mismas.

3. Alumnado que promociona con la materia pendiente

El alumnado que promoció con la asignatura pendiente contará con un plan de recuperación de los criterios de evaluación no alcanzados en el curso anterior, que contará con actividades trimestrales que trabajen dichos criterios.

4. Evaluación del alumnado con altas tasas de absentismo

Se ha de tener en cuenta que el alumnado que acumula un gran número de faltas de asistencia no pierde el derecho a una evaluación continua como se refleja en el Decreto 249/2007. Pero sí las faltas de asistencia pueden dificultar su evaluación y calificación, por lo que a este tipo de alumnado se le podrá aplicar las mismas medidas que el alumnado de recuperación durante el curso.

6. CONCRECIÓN DE LOS PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS ACORDADOS Y APROBADOS, RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO.

Plan lector. Desde esta asignatura queremos contribuir a formar lectores competentes y con hábito lector. Por ello, prestaremos especial atención a la lectura comprensiva en los textos que aparezcan a lo largo de nuestras unidades didácticas. Es fundamental que nuestros alumnos lean correctamente y comprendan perfectamente los enunciados de los problemas, ejercicios y actividades que se le plantean para poder resolverlos. Así mismo, el profesor intentará que sean los propios alumnos los que lean en voz alta la teoría correspondiente a cada Unidad Didáctica.

Las actividades a llevar a cabo, se desarrollan teniendo en cuenta los siguientes apartados:

- a. Comprensión y Expresión Oral
- b. Comprensión y expresión Escrita

c. Vocabulario

d. Uso de la Biblioteca del centro y TICs como fuente de información, cuando sea necesario.

Las actividades a realizar serán las siguientes:

- Leer en clase y realizar esquemas para trabajar la comprensión lectora.
- Cuaderno de clase.
- Búsqueda de información en internet.

Aprovechando noticias relacionadas con el tema que aparecen en la prensa, se intentará que los alumnos las traigan y se leerán y comentarán en clase para fomentar el hábito y el gusto por la lectura y hacer patente esa relación de la materia con la realidad. También se harán algunas lecturas de algún científico o descubrimiento interesante cuando se considere oportuno.

Actividades TIC's

Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación, entendiéndolas como herramienta de ayuda al proceso pedagógico, como instrumento para la comunicación oral y escrita, como fuente de consulta y campo de experimentación hacia nuevas formas de expresión y creación.

Explicación de los contenidos de la materia y realización de actividades con pizarra digital.

También se propondrán posibles lecturas y actividades por Internet que fomenten el leer y buscar mayor información como complemento de la asignatura, así como actividades de investigación.

7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Las actividades elegidas entre las propuestas cada año, a principios de curso, por el Ayuntamiento de Oviedo. Dicha elección se realiza teniendo en cuenta la opinión del profesor titular de la asignatura, del tutor/a y de la dirección del Centro.

8. RECURSOS DIDÁCTICOS Y LOS MATERIALES CURRICULARES

Aula Habitual	- Pizarra, ordenador con cañón proyector, mesas y sillas
	<u>Recursos:</u> Fichas de actividades, Libros de apoyo, videos, apuntes en soporte informático, plataforma TEAMS
	Pizarra, Ordenador con cañón proyector, Bancos de trabajo y banquetas, Fregadero, Armarios, Estanterías, Paneles y equipos de herramientas de

Aula Taller	trabajo
Aula Informática	<u>Recursos:</u> Fichas de actividades, Videos, Libros de apoyo, Apuntes soporte informático, Plataforma TEAMS
	Pizarra, Ordenador con cañón proyector para el profesorado, 25 ordenadores para uso del alumnado <u>Recursos:</u> Equipos informáticos de préstamo para aquellos alumnos que lo necesiten, Apuntes en soporte informático, Plataforma TEAMS, Procesador de textos, programa FreeCad, Fichas de actividades

9. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE

Se prestará especial atención a lo siguiente:

- Resultados de la evaluación por curso y grupo.
- Adecuación de los materiales, recursos didácticos y distribución de espacios y tiempos a la secuenciación de contenidos y criterios de evaluación asociados.
- Contribución de métodos pedagógicos y medidas de atención a la diversidad aplicadas a la mejora de los resultados.

Como procedimiento para evaluar el funcionamiento de lo programado, se realiza una reunión del departamento al final de cada evaluación con el objeto de revisar los puntos mencionados, estableciendo los elementos a destacar y cuáles de ellos pueden mejorarse.