



PROGRAMACIÓN DOCENTE
DIGITALIZACIÓN 4º ESO

Colegio La Milagrosa
Oviedo

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN.	3
2	ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.	6
3	INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO. DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	25
4	MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.	31
5	PROGRAMAS DE REFUERZO PARA RECUPERAR LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS CUANDO SE PROMOCIONE CON EVALUACIÓN NEGATIVA EN LA MATERIA.	35
6	CONCRECIÓN DE LOS PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS ACORDADOS Y APROBADOS, RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO.	36
7	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.	37
8	RECURSOS DIDÁCTICOS Y LOS MATERIALES CURRICULARES.	37
9	INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.	37

1. INTRODUCCIÓN

La materia Digitalización da respuesta a la necesidad de adaptación a la forma en que la sociedad actual se informa, se relaciona y produce conocimiento, ayudando 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 tienen una clara relación con las características propias de la sociedad y la cultura digital, tales 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.

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, posibilitando al alumnado tomar conciencia y construir una identidad digital adecuada. El carácter interdisciplinar de la materia contribuye a la consecución del Perfil de salida 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. 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 la 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 que dificulten la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad.

A lo largo de la Educación Secundaria Obligatoria, la materia de Tecnología y Digitalización asienta los conocimientos en competencia digital, mientras que la de Digitalización trata temas necesarios para poder ejercer una ciudadanía digital activa y comprometida, completando este proceso formativo.

Por otro lado, los criterios de evaluación como elemento que permiten valorar el grado de desarrollo de las competencias específicas están enfocados a que el alumnado reflexione sobre la propia práctica, tomando conciencia de 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 cuatro bloques interrelacionados de saberes básicos: «Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación», «Digitalización del entorno personal de aprendizaje», «Seguridad y bienestar digital» y «Ciudadanía digital crítica».

El primer bloque «Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación» comprende una serie de saberes relacionados entre sí. Parten tanto del conocimiento de la arquitectura y componentes de dispositivos digitales y sus dispositivos conectados (hardware) como de la instalación y configuración de los sistemas operativos (software). Se persigue trabajar con saberes de tipo procedimental, tanto relativos a la configuración y conexión de dispositivos, como a la resolución de problemas que puedan aparecer. También se incide aquí en la adquisición de hábitos de reutilización de materiales y ahorro energético.

El segundo bloque «Digitalización del entorno personal de aprendizaje» es el más interdisciplinar de todos pues permite fortalecer los conocimientos relacionados con la alfabetización digital adquiridos desde los primeros años de la escolarización, aportando más recursos para la búsqueda y selección de la información, para la creación de contenidos y 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, manteniendo una actitud crítica con la

información y los contenidos a que acceden, fomentando una actitud de respeto con los demás, con los derechos de autor y la propiedad intelectual para un aprendizaje permanente adecuado a su edad y nivel de desarrollo.

El bloque de «Seguridad y bienestar digital» se centra en los tres pilares de la seguridad: el de los dispositivos, el de los datos y el de la integridad de las personas. Busca que el alumnado conozca e implemente medidas preventivas para hacer frente a los posibles riesgos y amenazas a los que los dispositivos, los datos y las personas están expuestos en un mundo en el que se interactúa constantemente en entornos digitales. Pone especial énfasis en hacer consciente al alumnado de la importancia de cuidar la identidad, la reputación, la privacidad de los datos y la huella digital que se deja en la red. En este bloque también se abordan los riesgos existentes en la red (grooming, sexting, acceso a la pornografía...) y problemas como los referidos a los discursos de odio, el ciberacoso, la suplantación de identidades, los contenidos inadecuados y el abuso en los tiempos de conexión, asuntos que pueden suponer amenazas para el bienestar psicológico del alumnado. Se trata, en fin, de un bloque de naturaleza eminentemente actitudinal dirigido a promover estrategias que permitan tomar conciencia de esta realidad y generar actitudes de prevención y protección, a la par que promover el respeto por el resto de las personas.

El último bloque «Ciudadanía digital crítica» tiene por objeto que el alumnado reflexione sobre las interacciones que realiza en la red, teniendo presente la libertad de expresión, la etiqueta digital que debe primar en sus interacciones y el correcto uso de las licencias y propiedad intelectual de los recursos digitales compartidos. El conocimiento de las gestiones administrativas y las interacciones comerciales en línea también son elementos emergentes que conviene conocer y que están presentes en este bloque. Por último, el activismo en línea y la ética en la sociedad conectada son temas que van a consolidar una ciudadanía digital crítica del hoy y del mañana para ir más allá del consumo pasivo de pantallas, aplicaciones o datos.

El desarrollo de la materia permite conectar con la realidad del alumnado a la vez que, con el currículum académico, partiendo de sus dudas y problemas en relación con los usos tecnológicos particulares, a la vez que sociales, académicos y laborales. También, ha de suponer un avance informado y práctico en la mejora de la propia seguridad en la red, en las interacciones con las otras personas y con las distintas aplicaciones usadas por el alumnado, ayudándoles a entender que Internet es un espacio en el que es necesario aplicar criterios para contextualizar y contrastar la información, sus fuentes y sus propósitos, y una herramienta imprescindible para el desarrollo del

aprendizaje a lo largo de la vida.

METODOLOGÍA

La enseñanza de la materia Digitalización 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 contribuye a que los alumnos y las alumnas progresen en el grado de desarrollo de las competencias establecidas para la etapa en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica.

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

UNIDAD PROGRAMACIÓN 1: ELIGE TU DISPOSITIVO.

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación. - Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas. B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. - Búsqueda, selección y archivo de información. - Comunicación y colaboración en red. D. Ciudadanía digital crítica.	Competencia específica 1	1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.	STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3

- Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.	Competencia específica 2	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. 2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3
	Competencia específica 4	4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1

ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

- Lectura de textos sobre historia de la informática
- Análisis de videos y videotutoriales
- Elección de un dispositivo informático en función de unas características

UNIDAD PROGRAMACIÓN 2: CONFIGURA TU EQUIPO

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación. - Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas. - Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.	Competencia específica 1	1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. 1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.	STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3
B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. - Búsqueda, selección y archivo de información.			
C. Seguridad y bienestar digital. - Seguridad de dispositivos: Medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.	Competencia específica 2		CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3
D. Ciudadanía digital crítica. - Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. - Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso		2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con	

crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. - Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. - Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.		sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	
	Competencia específica 3	3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. 3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.
	Competencia específica 4	4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red. 4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de	CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1

		un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	
--	--	---	--

ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

- Lectura de textos sobre historia de los sistemas operativos
- Análisis de videos y videotutoriales
- Instalación de un sistema operativo en una máquina virtual
- Instalación de paquetes en Ubuntu a través de comandos.

UNIDAD PROGRAMACIÓN 3: DISEÑA TU RED

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación - Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. - Dispositivos conectados (internet de las cosas y wearables): configuración y conexión de dispositivos. B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje - Búsqueda, selección y	Competencia específica 1	1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. 1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.	STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3

archivo de información. - Comunicación y colaboración en red. C. Seguridad y bienestar digital - Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. - Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales con especial atención a las institucionales. D. Ciudadanía digital crítica	Competencia específica 2	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3
- Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.	Competencia específica 3	3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. 3.2. Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos, antivirus y copias de seguridad de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. 3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red escogiendo la mejor solución entre	CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.

		diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	
	Competencia específica 4	4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1

ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

- Lectura de textos sobre el diseño de redes
- Análisis de videos y videotutoriales
- Creación de una red virtual
- Emular la red de conectividad del colegio en el programa Circuit Packer Tracer (o similar)

UNIDAD PROGRAMACIÓN 4: UTILIZA TU EQUIPO PARA LA GESTIÓN

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. - Búsqueda, selección y archivo de información. - Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. - Comunicación y colaboración en red. - Publicación y difusión responsable en redes. C. Seguridad y bienestar digital. - Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. - Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales con especial atención a las institucionales. - Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión,	Competencia específica 2	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. 2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias. 2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3

acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.). D. Ciudadanía digital crítica. - Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. - Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. - Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.		participativa y respetuosa.	
	Competencia específica 3	3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. 3.2. Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos, antivirus y copias de seguridad de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. 3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que	CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.

		representan una amenaza en la red escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	
	Competencia específica 4	4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. 4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad. 4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad,	CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1

		sostenibilidad e impacto.	
--	--	------------------------------	--

ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

- Lectura de textos sobre procesadores de texto
- Análisis de videos y videotutoriales
- Creación de un proyecto: Anuncia un Club en tu zona
- Prácticas sobre procesadores de texto

UNIDAD PROGRAMACIÓN 5: UTILIZA TU EQUIPO PARA CREAR CONTENIDOS MULTIMEDIA

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. - Búsqueda, selección y archivo de información. - Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. - Comunicación y colaboración en red. - Publicación y difusión responsable en redes. D. Ciudadanía digital crítica. - Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. - Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. - Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. - Activismo en línea:	Competencia específica 2	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. 2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias. 2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos,	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3

plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.		adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
---	--	---	--

	Competencia específica 4	4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red. 4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad. 4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1
ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE -Lectura de textos sobre la piratería digital -Análisis de videos y videotutoriales -Creación de una campaña publicitaria a través de elementos multimedia - Investigación sobre la publicidad en internet.			

UNIDAD PROGRAMACIÓN 6: CREA TUS PROPIAS APLICACIONES.

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. - Búsqueda, selección y archivo de información. - Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. D. Ciudadanía digital crítica. - Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. - Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. - Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y	Competencia específica 2	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. 2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3

comunidades de hardware y software libres.	Competencia específica 4	4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red. 4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad. 4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1
ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE -Lectura de textos sobre aplicaciones de un smartphone -Análisis de videos y videotutoriales -Creación de una aplicación sobre primeros auxilios digitales a través de un lenguaje de programación a elegir (Scratch, Python...) -Realización de informe sobre el proyecto creado			

UNIDAD PROGRAMACIÓN 7: UTILIZA LA RED

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación. - Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. - Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. - Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos. B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. - Búsqueda, selección y archivo de información. - Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. - Comunicación y colaboración en red. - Publicación y difusión responsable en redes. C. Seguridad y bienestar digital. - Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la	Competencia específica 1	1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. 1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.	STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3
	Competencia específica 2	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3

configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales. - Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.). D. Ciudadanía digital crítica. - Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. - Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. - Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas. - Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. - Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana,		2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias. 2.4 Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
	Competencia específica 3	3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. 3.2. Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos, antivirus y copias de seguridad de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. 3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red	CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.

cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.		escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	
	Competencia específica 4	4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red. 4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. 4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología,	CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1

		intencionalidad, sesgos y caducidad. 4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	
ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE -Lectura de textos sobre solidaridad con las redes -Análisis de videos y videotutoriales -Creación de proyecto: estar presente en la red - Uso correcto de la red- (realizar una reflexión sobre ello)			

TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS DE CUARTO.

1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
UP. 1: Elige tu dispositivo UP. 2: Configura tu equipo	UP.3: Diseña tu red UP. 4: Utiliza tu equipo para la gestión UP. 5: Utiliza tu equipo para crear contenidos multimedia	UP. 6: Crea tus propias aplicaciones UP. 7: Utiliza tu red

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: pruebas escritas objetivas, 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.

Para poder superar la asignatura por evaluaciones será necesario obtener una media aritmética igual o superior a cinco entre los tres trimestres (todo ello tras haber aplicado las debidas técnicas de cuantificación)

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 elaboración, los informes escritos y las exposiciones en grupo.
 - 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.

Criterios de calificación del aprendizaje del alumnado de acuerdo con los criterios de evaluación de tecnología y digitalización

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar ordenadores y dispositivos móviles a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.	1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. 1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. 1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. 2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias. 2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.
3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital y el desarrollo de una actitud crítica ante los contenidos e interacciones en la red, aplicando	3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.

medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud física y mental. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.	3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. 3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.
4. Ejercer una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.	4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red. 4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. 4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad. 4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.

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)
[6,7) 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 (siempre y cuando esta última sea superior).

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 promocioe 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 Recursos: Fichas de actividades, Libros de apoyo, videos, apuntes en soporte informático, plataforma CLASSROOM
Aula Informática	Pizarra, Ordenador con cañón proyector para el profesorado, 25 ordenadores para uso del alumnado Recursos: Equipos informáticos de préstamo para aquellos alumnos que lo necesiten, Apuntes en soporte informático, Plataforma CLASSROOM, Procesador de textos, 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.