

Curso académico: 23-24	Departamento: INFORMÁTICA					
1. Concreción curricular de la materia:	TALLER DE PROFUNDIZACIÓN: PROGRAMACIÓN CON VIDEOJUEGOS					
1.1 Elementos curriculares del nivel:	1º ESO					
1.1.1 Competencias específicas	<p>CE1 Aplicar el pensamiento computacional en el análisis y resolución de problemas básicos significativos para el alumnado mediante el desarrollo de software. CE2 Construir una identidad digital adecuada y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla.</p> <table border="1" data-bbox="515 624 2143 1473"> <thead> <tr> <th data-bbox="515 624 1431 667">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</th> <th data-bbox="1435 624 2143 667">SABERES BÁSICOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="515 670 1431 1473"> <p style="text-align: center;">CE1</p> <p>1.1. Analizar problemas elementales significativos para el alumnado, mediante la abstracción y modelización de la realidad. 1.2. Analizar y validar aplicaciones informáticas existentes. 1.3. Resolver de forma guiada problemas elementales utilizando los algoritmos y las estructuras de datos necesarias. 1.4. Programar aplicaciones sencillas de forma guiada para resolver problemas elementales. 1.5. Describir y valorar los derechos de autoría y licencias de derechos y explotación.</p> <p style="text-align: center;">CE2</p> <p>3.1. Analizar el funcionamiento de plataformas de interacción social y juego en red. 3.2. Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras. 3.3. Comprender y aprovechar las ventajas de las interacciones en entorno digital. 3.4. Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representen comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo. 3.5. Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales. 3.6. Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario e inclusivo para resolver</p> </td> <td data-bbox="1435 670 2143 1473"> <p>Bloque 1: Introducción a la Programación. CE1</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Habilidades del pensamiento computacional. ■ Interpretación de la realidad mediante modelado de problemas. ■ Abstracción, secuenciación, algorítmica y su representación con lenguaje natural y diagramas de flujo. ■ Estructuras de control del flujo del programa. ■ Variables, constantes, condiciones y operadores. ■ Programación por bloques: composición de las estructuras básicas y encaje de bloques. ■ Análisis y validación de software. ■ Licencias de software. El software libre y el software propietario. ■ Iniciativa, autoconfianza y metacognición en el proceso de aprendizaje del desarrollo de software. <p>Bloque 2: Identidad digital. CE2</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La identidad personal en Internet. Alias y avatares. ■ Autoconcepto y percepción externa de la </td> </tr> </tbody> </table>		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	<p style="text-align: center;">CE1</p> <p>1.1. Analizar problemas elementales significativos para el alumnado, mediante la abstracción y modelización de la realidad. 1.2. Analizar y validar aplicaciones informáticas existentes. 1.3. Resolver de forma guiada problemas elementales utilizando los algoritmos y las estructuras de datos necesarias. 1.4. Programar aplicaciones sencillas de forma guiada para resolver problemas elementales. 1.5. Describir y valorar los derechos de autoría y licencias de derechos y explotación.</p> <p style="text-align: center;">CE2</p> <p>3.1. Analizar el funcionamiento de plataformas de interacción social y juego en red. 3.2. Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras. 3.3. Comprender y aprovechar las ventajas de las interacciones en entorno digital. 3.4. Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representen comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo. 3.5. Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales. 3.6. Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario e inclusivo para resolver</p>	<p>Bloque 1: Introducción a la Programación. CE1</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Habilidades del pensamiento computacional. ■ Interpretación de la realidad mediante modelado de problemas. ■ Abstracción, secuenciación, algorítmica y su representación con lenguaje natural y diagramas de flujo. ■ Estructuras de control del flujo del programa. ■ Variables, constantes, condiciones y operadores. ■ Programación por bloques: composición de las estructuras básicas y encaje de bloques. ■ Análisis y validación de software. ■ Licencias de software. El software libre y el software propietario. ■ Iniciativa, autoconfianza y metacognición en el proceso de aprendizaje del desarrollo de software. <p>Bloque 2: Identidad digital. CE2</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La identidad personal en Internet. Alias y avatares. ■ Autoconcepto y percepción externa de la
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS					
<p style="text-align: center;">CE1</p> <p>1.1. Analizar problemas elementales significativos para el alumnado, mediante la abstracción y modelización de la realidad. 1.2. Analizar y validar aplicaciones informáticas existentes. 1.3. Resolver de forma guiada problemas elementales utilizando los algoritmos y las estructuras de datos necesarias. 1.4. Programar aplicaciones sencillas de forma guiada para resolver problemas elementales. 1.5. Describir y valorar los derechos de autoría y licencias de derechos y explotación.</p> <p style="text-align: center;">CE2</p> <p>3.1. Analizar el funcionamiento de plataformas de interacción social y juego en red. 3.2. Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras. 3.3. Comprender y aprovechar las ventajas de las interacciones en entorno digital. 3.4. Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representen comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo. 3.5. Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales. 3.6. Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario e inclusivo para resolver</p>	<p>Bloque 1: Introducción a la Programación. CE1</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Habilidades del pensamiento computacional. ■ Interpretación de la realidad mediante modelado de problemas. ■ Abstracción, secuenciación, algorítmica y su representación con lenguaje natural y diagramas de flujo. ■ Estructuras de control del flujo del programa. ■ Variables, constantes, condiciones y operadores. ■ Programación por bloques: composición de las estructuras básicas y encaje de bloques. ■ Análisis y validación de software. ■ Licencias de software. El software libre y el software propietario. ■ Iniciativa, autoconfianza y metacognición en el proceso de aprendizaje del desarrollo de software. <p>Bloque 2: Identidad digital. CE2</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La identidad personal en Internet. Alias y avatares. ■ Autoconcepto y percepción externa de la 					

	<p>conflictos y discrepancias.</p>	<p>identidad digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Referencias socioculturales en la construcción de la identidad digital. Personas influyentes. ■ Exposición personal en la red. La huella digital. ■ Conductas y hábitos para cuidar la identidad digital. ■ La privacidad en la red. La protección de los datos de carácter personal. Información y consentimiento.
<p>1.1.2 Valoración general del progreso del alumnado</p>	<p>Los instrumentos de recogida de información que decide el departamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exámenes. • Prácticas. • Rúbricas. • Cuestionarios • Trabajos grupales • Observación sistemática y registrada del trabajo del alumnado. • Seguimiento del trabajo del alumno a través del aula virtual. 	<p>Criterios para la calificación cualitativa y cuantitativa Se calificará a través de la guía de observación del trabajo diario de aula y rúbrica/guía de evaluación del proyecto realizado, así como del proceso de trabajo para evaluar el grado de adquisición de la competencia específica y clave trabajadas. La calificación de la actividad/proyecto/prueba objetiva será la media ponderada de los grados de la adquisición de las competencias implicadas.</p>
<p>Medidas de respuesta educativa para la inclusión</p>	<p>Se han contemplado los siguientes casos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alumnos con problemas físicos: Se adaptarán, en la medida de lo posible, los medios de los que se disponen para facilitar el proceso de aprendizaje. • Alumnos extranjeros: Se favorecerá la integración de dichos alumnos con el resto del grupo. Para ello se propondrán ejercicios grupales, así como actividades extraescolares que propicien un ambiente agradable. • Alumnos que no alcanzan los objetivos: Se propondrán clases de refuerzo y actividades complementarias. • Alumnos con altas capacidades: Ante este tipo de alumnado hay que evitar la desmotivación. Para ello se propondrán al alumno actividades adicionales de un nivel superior a la media del grupo para conseguir así mantener su interés. <p>La apariencia y el comportamiento del sistema operativo utilizado en clase puede modificarse para mejorar la accesibilidad a personas con deficiencias visuales, auditivas o de movilidad, sin necesidad de incorporar software o hardware adicionales. El sistema operativo ofrece herramientas para mejorar la accesibilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ampliador: Aumenta el tamaño de una parte de la pantalla. • Narrador: Utiliza tecnología de conversión de texto a voz. Resulta muy útil para personas ciegas o con deficiencias visuales. • Teclado en pantalla: proporciona a los usuarios con movilidad limitada la capacidad de escribir en la pantalla mediante un dispositivo señalizador. • Administrador de utilidades: permite comprobar el estado de los programas de accesibilidad, así como iniciarlos o detenerlos. 	

Existe una amplia gama de productos hardware y software para que resulte más fácil a las personas con discapacidades utilizar los ordenadores. Entre los distintos tipos de productos se encuentran los siguientes:

- Programas que aumentan o modifican el color de la información en la pantalla para las personas con dificultades visuales.
- Programas que describen la información de la pantalla en Braille o con voz sintetizada para las personas con dificultades para ver o leer.
- Aplicaciones hardware y software que modifican el comportamiento del ratón y del teclado.