



TALLER DE RELACIONES DIGITALES RESPONSABLES

1º ESO

Propuesta Pedagógica Curso: 2025/2026

Departamento de Informática

Nacho Peña
Begoña Tortosa



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
a. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.....	3
b. MARCO NORMATIVO Y CONTEXTUALIZACIÓN.....	5
2. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS CLAVE.....	6
3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES.....	11
4. SABERES BÁSICOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	16
5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE, TEMPORALIZACIÓN Y ESPACIOS DE APRENDIZAJE.....	19
5.1 DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS EN UNIDADES DIDÁCTICAS.....	21
6. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.....	25
6.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	25
6.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	26
7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	26
8. METODOLOGÍA.....	27
a. ENFOQUES METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS.....	27
b. RECURSOS Y MATERIALES.....	29
9. MEDIDAS DE RESPUESTAS EDUCATIVAS PARA LA INCLUSIÓN.....	29
10. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE Y DEL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE.....	32



PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA 1º ESO. **DEP. INFORMÁTICA. CURSO 2025-2026**

1. INTRODUCCIÓN

a. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

En la actualidad vivimos una revolución informática y de las telecomunicaciones permanente: manejamos información y aparatos tecnológicos que hace unos pocos años no éramos capaces de imaginar. La forma en la que vivimos y trabajamos ha cambiado profundamente y han surgido un conjunto de nuevas competencias necesarias para desarrollarse e integrarse en la vida adulta, en una sociedad hiperconectada y en un constante y creciente cambio. Los alumnos y alumnas deben estar preparados para adaptarse a un nuevo mapa de sociedad en transformación. De ahí la importancia de la integración de la competencia digital en las diferentes áreas de la enseñanza secundaria y la inclusión del área específica de Informática donde fundamentarla y profundizar en su desarrollo. El área de Informática contribuye a la consecución de varios de los objetivos de la etapa de la ESO. Desarrolla destrezas básicas en la utilización de fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos, consolida hábitos de trabajo individual y en equipo, contribuye a la comprensión y la expresión en la lengua propia, utiliza la expresión artística a través de medios digitales, desarrolla la autonomía y la iniciativa personal y prepara para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

Los contenidos que se desarrollan para la consecución de los objetivos descritos están organizados en bloques que abarcan todos los dominios de la competencia digital. Respecto a los criterios de evaluación, se presentan procesos de descripción y comprensión para evaluar los contenidos conceptuales del área; procesos de aplicación y de análisis que evalúan la mayor parte de los contenidos procedimentales; y por último, procesos de evaluación y de creación que evalúan la reflexión y creatividad en el desarrollo de las tareas y proyectos. La organización de los contenidos y criterios de evaluación agrupados por bloques está diseñada de tal manera que, para evaluar un mismo bloque de contenidos, la complejidad de los procesos es creciente a lo largo de la etapa educativa. Además, se ha incluido un bloque transversal al final del currículo de cada curso con la finalidad de contribuir junto al resto de áreas al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística, las competencias sociales y cívicas, la competencia de aprender a aprender y la competencia del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Los contenidos y los criterios de este bloque pueden trabajarse y evaluarse desde cualquiera de los bloques anteriores.



Se proponen nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación, que han de suponer un importante cambio en las tareas que han de resolver los/as alumnos/as y en planteamientos metodológicos innovadores. La competencia se contempla como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

El rol del docente es fundamental, pues debe ser capaz de diseñar tareas o situaciones de aprendizaje que posibiliten la resolución de problemas, la aplicación de los conocimientos aprendidos y la promoción de la creatividad y el juicio crítico y reflexivo del alumnado, y ser un facilitador, mediador y orientador del proceso de enseñanza y aprendizaje.

El aprendizaje competencial por su propia naturaleza invita a la integración metodológica. Se recomienda para secuenciar la programación de los contenidos utilizar estrategias metodológicas activas como el aprendizaje basado en proyectos o la aplicación de unidades didácticas integradas que permitan trabajar contenidos de uno o varios bloques de manera simultánea. Sobre los contextos en los que se pueden desarrollar estos proyectos o tareas encontramos: el uso de los equipos informáticos cotidianos, la interacción diaria en la red, la resolución de problemas técnicos y teóricos, la programación de aplicaciones para el desarrollo del pensamiento lógico y computacional, la elaboración, exposición y publicación de contenidos digitales para un uso personal, profesional o escolar y la participación en redes sociales. En cuanto a los modelos de enseñanza, la recomendación es combinar el uso de varios de ellos: la enseñanza directa, la inductiva básica, la investigación en grupo, el juego de roles, la indagación jurisprudencial, el uso de organizadores previos, etcétera.

Respecto a la evaluación, se ha de evaluar tanto el proceso como el resultado. Los criterios de evaluación están redactados como resultados de aprendizaje e incluyen procesos de diferente complejidad, contenidos de diferente tipo y contextos de realización adecuados a la naturaleza de la ejecución de los aprendizajes que evidencian con el objeto de posibilitar su observación y evaluación en contextos reales. Esta sintaxis permite una mejor selección de procedimientos, pruebas e instrumentos de evaluación adecuados a los diferentes tipos de aprendizaje. Para que la evaluación sea más objetiva se recomienda que se realice con una variedad de pruebas como diarios de aprendizaje, portafolios, entrevistas, encuestas, debates y pruebas objetivas (escritas, orales y prácticas). Como instrumentos de evaluación se recomienda la rúbrica para el producto final de las tareas o de los proyectos, y para cualquier actividad que suponga una realización compleja; las pruebas objetivas cuando se pretendan evaluar procesos de bajo nivel como la identificación, la descripción, etc. o, en general, en aquellos casos donde se quiera diversificar las estrategias de evaluación; las escalas de observación en los criterios de evaluación del bloque transversal; las listas de cotejo para aquellas actividades que supongan ejecuciones sencillas; y los criterios que no



estén redactados en términos de procesos cognitivos (como por ejemplo adoptar o participar) pueden ser evaluados mediante el empleo de escalas de actitudes.

Los contenidos y los criterios de evaluación se han secuenciado de forma progresiva y diferenciada para facilitar la identificación y evaluación de los aprendizajes básicos de cada nivel facilitando así la atención a la diversidad desde las programaciones de aula y la continuidad de los aprendizajes entre niveles y etapas. Esta progresión diferenciada también permite la programación y evaluación de los aprendizajes de refuerzo o ampliación y realizar las adaptaciones curriculares para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo facilitando la inclusión.

b. MARCO NORMATIVO Y CONTEXTUALIZACIÓN

De acuerdo con lo que establece el **artículo 7 del Real Decreto 217/2022**, de 29 de Marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria, y el artículo 7 del Decreto 107/2022, de 5 de Agosto, del Consell, los objetivos que se espera que el alumnado alcance al finalizar la etapa son los siguientes:

1. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
2. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
3. Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
4. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
5. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
6. Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
7. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
8. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
9. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.



10. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
11. Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad.
12. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
13. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
14. Tomar conciencia de las problemáticas que tiene planteadas la humanidad y que se concretan en los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

La aportación de esta materia al logro de los objetivos de etapa es muy relevante por las implicaciones de los aprendizajes que promueve. Su relación directa con las ciencias de la computación y la ingeniería le confiere las características necesarias para el desarrollo de las competencias tecnológicas y digitales básicas, así como de la reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

2. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS CLAVE

El Perfil de Salida de la Enseñanza Básica se concreta en la formulación de un conjunto de Descriptores operativos de las Competencias Clave en la Enseñanza Básica para cada una de las 8 competencias clave. Estos descriptores constituyen el marco referencial para la definición de las competencias específicas de cada área o materia

Las competencias clave y sus descriptores operativos

Las competencias clave son las siguientes:

- competencia en comunicación lingüística
- competencia plurilingüe
- competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología (STEM, por sus siglas en inglés)
- competencia digital
- competencia personal, social y de aprender a aprender
- competencia ciudadana



- competencia emprendedora
- competencia en conciencia y expresión culturales

Todas las competencias se consideran igualmente importantes. Tampoco hay entre ellas límites diferenciados, sino que se solapan y entrelazan entre sí. Por otra parte, ninguna de esas competencias se corresponde directa y unívocamente con una única área, ámbito o materia, sino que todas ellas se concretan en los aprendizajes de las distintas áreas, ámbitos o materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se produzcan en dichas áreas, ámbitos o materias. Este planteamiento implica modificaciones importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que debe adoptar una perspectiva globalizadora que se ajuste a lo establecido en el Perfil de Salida.

Entre las competencias clave se integran capacidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en equipo, las capacidades de comunicación y negociación, las capacidades analíticas, la creatividad y las capacidades interculturales, imprescindibles para la convivencia, para combatir desigualdades y violencias, y para la empleabilidad futura de nuestros jóvenes de hoy, que deberán trabajar en un entorno variable en el que será necesario saber adaptarse a los cambios.

Los descriptores operativos de las Competencias Clave en la Enseñanza Básica identifican las habilidades relacionadas con cada una de las competencias que el alumnado debe haber adquirido y desarrollado cuando complete la educación obligatoria.

Descriptores Operativos de las Competencias Clave en la Enseñanza Básica

▮ ***Competencia en comunicación lingüística (CCL)***

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.



CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

▮ ***Competencia plurilingüe (CP)***

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

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

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

▮ ***Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)***

(competencia STEM por sus siglas en inglés)

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

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

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



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

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

▮ ***Competencia digital (CD)***

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

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

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

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

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

▮ ***Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)***

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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



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

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

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

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

▮ ***Competencia ciudadana (CC)***

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

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

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

▮ ***Competencia emprendedora (CE)***

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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



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

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

▮ ***Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)***

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

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

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

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

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES

La materia Taller de Relaciones Digitales Responsables sigue los principios pedagógicos de la LOMLOE, ya que las situaciones de aprendizaje planteadas abordan diferentes capacidades del alumnado promoviendo unos hábitos saludables que lo ayuden en el mantenimiento de una identidad digital adecuada, fomentando la comprensión y expresión oral, escrita y audiovisual que, desde la educación y el respeto, estimulen y promuevan unas relaciones digitales saludables y favorezcan la convivencia. Además, los conocimientos técnicos adquiridos mejoran los aspectos de seguridad necesarios con el fin de salvaguardar tanto los datos personales como la identidad digital y los dispositivos personales.

La materia tiene una dimensión eminentemente práctica que, a través de la búsqueda de soluciones técnicas, la salvaguarda de la identidad y huellas digitales y unas normas básicas de buenas prácticas, aborda retos cotidianos derivados de una sociedad cada vez más dependiente de la socialización digital. Se le otorga el protagonismo a los y las estudiantes, quienes de manera individual o en equipos de trabajo son capaces de movilizar los saberes necesarios para conseguir



éxito en los proyectos digitales propuestos. El enfoque competencial implica el aprendizaje, la articulación y la movilización de conocimientos, destrezas y actitudes de naturaleza interdisciplinar relacionados con el ámbito de la informática, la ética y la comunicación lingüística y audiovisual.

En la Educación Primaria el alumnado realiza una toma de contacto con los dispositivos conectados a la red iniciando de este modo un proceso de alfabetización digital. Es durante los últimos años en esta etapa y los primeros de la Educación Secundaria Obligatoria cuando el alumnado empieza a interactuar en entornos digitales, comenzando así una andadura por un mundo desconocido en cuanto a sus normas y funcionamiento. En la materia Taller de Relaciones Digitales Responsables se ayuda al alumnado a establecer una interacción respetuosa, crítica y de bienestar personal y social en la red. La materia Tecnología y Digitalización comienza a abordar retos tecnológicos sencillos mediante el análisis de soluciones tecnológicas, el uso de dispositivos, la búsqueda de información con sentido crítico o las diferentes formas de expresión del conocimiento.

Posteriormente, la materia Digitalización da respuesta a la necesidad de adaptación a un entorno cambiante diseñando soluciones creativas y accesibles desde una perspectiva integradora. A continuación, se presentan los aprendizajes esenciales de la materia tomando como ideas vertebradoras el aprendizaje en el uso de dispositivos, la búsqueda y selección de información digital de manera crítica, la construcción, cuidado y protección de una identidad digital adecuada, la promoción de actitudes que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.

Concretamente, se formulan las cuatro competencias específicas. Cada una de ellas tiene un conjunto de conexiones con algunas de las competencias clave, con el resto de competencias específicas de la materia y con las del resto de las materias de la etapa.

Competencia específica 1 (CE1). Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.

Esta competencia abarca aspectos básicos relacionados con la alfabetización informacional, el aprovechamiento apropiado de las estrategias de búsqueda y tratamiento de información, y la generación de nuevo conocimiento. La posibilidad de acceder al ingente volumen de información disponible en Internet exige que el alumnado desarrolle una actitud crítica frente a los contenidos que encuentra, proporcionándole esta materia los criterios y herramientas que le permiten filtrar y analizar la veracidad de la información para poder organizarla de acuerdo con sus objetivos y necesidades, en el ámbito personal y educativo. El alumnado ha normalizado el acceso a contenidos en línea y es importante que sea consciente de las estrategias existentes tras ellos. En buscadores, contenidos o aplicaciones específicas se puede incitar al consumo de ciertos contenidos sin control alguno sobre su significado ni adecuación al público que puede acceder a ellos. Por ello, se debe fomentar en el alumnado de estas edades el pensamiento crítico. Adicionalmente a la búsqueda y la organización de la información, en esta competencia también se abordan pautas básicas para crear contenidos digitales con sentido estético mediante herramientas de autoría.



En suma, mediante esta materia el alumnado adquiere estrategias para seleccionar e interpretar con sentido crítico la información obtenida tras la búsqueda en diferentes medios digitales, contrastando su veracidad, lo que permite detectar los discursos de odio y reconocer la importancia de las noticias falsas en la desinformación de la sociedad. Además, toma conciencia del método de redireccionamiento hacia ciertos contenidos de las plataformas audiovisuales o buscadores con la intención de afianzar su pensamiento crítico. El alumnado también es capaz de integrar la información seleccionada en el entorno personal de aprendizaje y de utilizarla respetando los derechos de autoría para componer contenidos digitales con sentido estético.

Competencia específica 2 (CE2). Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.

Esta competencia abarca aspectos básicos relacionados con la alfabetización informacional, el aprovechamiento apropiado de las estrategias de búsqueda y tratamiento de información, y la generación de nuevo conocimiento. La posibilidad de acceder al ingente volumen de información disponible en Internet exige que el alumnado desarrolle una actitud crítica frente a los contenidos que encuentra, proporcionándole esta materia los criterios y herramientas que le permiten filtrar y analizar la veracidad de la información para poder organizarla de acuerdo con sus objetivos y necesidades, en el ámbito personal y educativo. El alumnado ha normalizado el acceso a contenidos en línea y es importante que sea consciente de las estrategias existentes tras ellos. En buscadores, contenidos o aplicaciones específicas se puede incitar al consumo de ciertos contenidos sin control alguno sobre su significado ni adecuación al público que puede acceder a ellos. Por ello, se debe fomentar en el alumnado de estas edades el pensamiento crítico. Adicionalmente a la búsqueda y la organización de la información, en esta competencia también se abordan pautas básicas para crear contenidos digitales con sentido estético mediante herramientas de autoría.

En suma, mediante esta materia el alumnado adquiere estrategias para seleccionar e interpretar con sentido crítico la información obtenida tras la búsqueda en diferentes medios digitales, contrastando su veracidad, lo que permite detectar los discursos de odio y reconocer la importancia de las noticias falsas en la desinformación de la sociedad. Además, toma conciencia del método de redireccionamiento hacia ciertos contenidos de las plataformas audiovisuales o buscadores con la intención de afianzar su pensamiento crítico. El alumnado también es capaz de integrar la información seleccionada en el entorno personal de aprendizaje y de utilizarla respetando los derechos de autoría para componer contenidos digitales con sentido estético.

Competencia específica 3 (CE3). Construir una identidad digital adecuada y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla.



Esta competencia específica ayuda a gestionar eficazmente la identidad digital teniendo en cuenta la imagen que se proyecta, la huella que se deja y la carga emocional subyacente. El alumnado está construyendo su identidad en entornos digitales y es necesario que lo haga gestionando adecuadamente los factores socioculturales que pueden influir, el concepto que tienen de sí mismos y la percepción externa que se proyecta de ellos y ellas. La exposición personal en la red también se debe controlar debido a que la información publicada es fácilmente distribuible y su difusión puede acarrear consecuencias negativas. Por esta razón, es necesario concienciar de los riesgos y las consecuencias que implica la difusión de contenido en entornos digitales desarrollando conductas y hábitos que permitan preservar una identidad digital adecuada. Con esta competencia específica se contribuye significativamente al aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital mediante el desarrollo de situaciones de aprendizaje en las que el alumnado puede constatar la facilidad y rapidez con la que cualquier publicación que se hace en Internet llega a cualquier punto del planeta. Pero también cómo afecta la globalización de la red a la información que en ella se encuentra desde el punto de vista personal, social, emocional, cultural, del bienestar y de la integridad. Una vez se ha llegado a este punto, se deben abordar retos como la gestión de la incertidumbre, la igualdad, la equidad y la inclusión con el alumnado.

En resumen, mediante esta competencia el alumnado entiende cómo se gestiona su identidad en Internet y toma conciencia de la huella que deja, analizando críticamente su impacto posterior. Se le proporcionan mecanismos para gestionar adecuadamente la exposición en la red, para reconocer qué implicaciones tiene la difusión de información personal en Internet y adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales.

Competencia específica 4 (CE4). Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.

El bienestar personal en los entornos digitales es fundamental para un desarrollo adecuado durante la adolescencia. El equilibrio entre el uso de dispositivos digitales y el resto de las actividades cotidianas, al igual que las interacciones y relaciones personales respetuosas y enriquecedoras en todos los contextos de actividad, ayuda a conseguirlo. El falso anonimato o la presión del grupo en los entornos de comunicación pueden dar lugar a conductas inapropiadas que se deben prevenir por todas las personas directa o indirectamente implicadas. Las repercusiones de los actos llevados a cabo en la red pueden causar daños graves con una duración indeterminada. Los primeros contactos con personas desconocidas a través de Internet suelen darse a través de juegos en línea, lo que puede implicar el intercambio de información sensible. Por estas razones, esta materia contempla las actitudes positivas que se deben seguir en el juego en línea y los riesgos asociados. Estos escenarios conectan con el pensamiento crítico que se debe desarrollar antes de enfrentarse a otros servicios de Internet más complejos como las redes sociales. Además, cuestiones relacionadas con la amistad digital, las adicciones, la



nomofobia, los diferentes tipos riesgos en la red como el ciberacoso, así como la responsabilidad legal de las actuaciones, son saberes que se movilizan en el desarrollo de esta competencia específica.

La incertidumbre que supone establecer las primeras relaciones sociales a través de las redes es un desafío que esta competencia específica ayuda a manejar con una actitud positiva articulando las estrategias que persiguen la resolución pacífica de los conflictos valorando la diversidad personal y cultural. Al igual que en el resto de competencias específicas de esta materia, el aprovechamiento crítico de la cultura digital, evaluando sus beneficios y riesgos, está relacionado con esta competencia, y los hábitos que se desarrollan ayudan a aprender a aprender, ya que las relaciones en la red también son una constante en la vida adulta. En síntesis, mediante esta competencia específica el alumnado conoce diferentes herramientas de comunicación y diversas conductas en línea, las implicaciones que conllevan y reflexiona sobre ellas. El alumnado es capaz de mantener una actitud respetuosa en sus interacciones en la red y aplica mecanismos para resolver conflictos en entornos virtuales con un nivel de autonomía creciente. El alumnado toma conciencia de la existencia de riesgos y amenazas en la red y sabe desplegar actuaciones básicas para prevenir, extinguir y minimizar sus efectos. Además de cuidar el bienestar emocional, con el desarrollo de esta competencia el alumnado es capaz de prevenir su salud física y mental ante el uso continuado de dispositivos digitales.

Mediante la adquisición y desarrollo de las competencias específicas de esta materia se asegura el aprendizaje, articulación y movilización de los conocimientos, actitudes, destrezas y habilidades necesarias para que el alumnado pueda afrontar las situaciones de incertidumbre con la confianza en el conocimiento como motor de desarrollo y solventarlas. También se fomenta la ciudadanía comprometida con los desafíos del S. XXI desde una perspectiva ética, igualitaria, inclusiva, responsable, ecosocial y sostenible.

Relaciones o conexiones con las competencias clave

	CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
CE1			X	X				
CE2	X	X		X	X			X
CE3				X	X	X		
CE4				X	X	X		

Para la adquisición y desarrollo, tanto de las competencias clave como de las competencias específicas, el equipo docente planificará situaciones de aprendizaje significativas y relevantes, es decir, situaciones y actividades que impliquen el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a las competencias específicas y a las competencias clave y que contribuyen a su adquisición y desarrollo. La capacidad de actuación del alumnado al



enfrentarse a una situación de aprendizaje requiere movilizar todo tipo de conocimientos implicados en las competencias específicas, como son los conceptos, los procedimientos, las actitudes y los valores.

4. SABERES BÁSICOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los saberes básicos son los conocimientos, destrezas, actitudes habilitados y valores el aprendizaje de los cuales, articulación y movilización son necesarios para la adquisición y desarrollo de las competencias específicas.

La organización de los contenidos en bloques tiene como finalidad facilitar su comprensión y no tiene que interpretarse en ningún caso como una propuesta para abordarlos y trabajarlos por separado o siguiendo la orden en que se presentan. Su tratamiento integral y no de forma aislada permitirá que el alumnado desarrolle las competencias específicas contribuyendo, a través de estas, a la adquisición y desarrollo de las competencias clave y al logro del perfil de salida.

Bloque 1: Dispositivos digitales e Internet		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Comp.</i>
<ul style="list-style-type: none"> Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo. Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales. Sistemas operativos comunes y aplicaciones. Redes de dispositivos. Fundamentos y modos de acceso a Internet. La brecha digital. Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos. 	<p>BL1.1. Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo.</p> <p>BL1.2. Determinar qué dispositivo y modo de acceso a Internet es el más adecuado a las necesidades.</p> <p>BL1.3. Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.</p> <p>BL1.4. Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente.</p> <p>BL1.5. Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.</p>	CE1



<ul style="list-style-type: none"> Implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. Obsolescencia. 		
--	--	--

Bloque 2: Búsqueda, selección, organización y creación de contenidos digitales

<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Comp.</i>
<ul style="list-style-type: none"> Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado. Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.. 	<p>BL2.1. Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.</p> <p>BL2.2. Reconocer la importancia de las</p>	CE2

<ul style="list-style-type: none"> Lectura e interpretación de información de medios digitales. Propiedad intelectual y derechos de autoría. Detección de noticias falsas, bulos y discursos de odio. Implicaciones sociales. Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas. Personalización del entorno de trabajo. Creación básica de contenidos con herramientas digitales. Estética y lenguaje audiovisual. 	<p>noticias falsas en la desinformación de la sociedad.</p> <p>BL2.3. Detectar los discursos de odio y reconocer sus implicaciones en el desarrollo de la sociedad.</p> <p>BL2.4. Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea.</p> <p>BL2.5. Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales.</p> <p>BL2.6. Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.</p>	
--	---	--

Bloque 3: Identidad digital		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Comp.</i>
<ul style="list-style-type: none"> La identidad personal en Internet. Alias y avatares. Autoconcepto y percepción externa de 	<p>BL3.1. Identificar y valorar diferentes formas de representar la identidad en Internet y la huella digital que dejan.</p>	CE3



<p>la 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>BL3.2. Gestionar adecuadamente el autoconcepto y la percepción externa a través de la imagen personal en entornos digitales.</p> <p>BL3.3. Reconocer las implicaciones de la publicación de datos personales en la red.</p> <p>BL3.4. Adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales.</p>	
---	--	--

Bloque 4: Relaciones en entorno digital		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Comp.</i>
<ul style="list-style-type: none"> Amistad virtual y física. Entornos digitales de intercambio social y juegos en línea. Estrategias para una ciberconvivencia igualitaria, segura y saludable. Etiqueta digital. Ventajas y beneficios de las interacciones en entorno digital Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes. Adicciones: tecnoadicción, nomofobia y ludopatía en 	<p>BL4.1. Analizar el funcionamiento de plataformas de interacción social y juego en red.</p> <p>BL4.2. Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.</p> <p>BL4.3. Visualizado de un video-documental “ Peligros en la Red”.3. Comprender y aprovechar las ventajas de las interacciones en entorno digital.</p> <p>BL4.4. 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.</p> <p>BL4.5. Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.</p> <p>BL4.6. Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario e inclusivo para resolver conflictos y discrepancias.</p>	CE4



línea.		
--------	--	--

5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE, TEMPORALIZACIÓN Y ESPACIOS DE APRENDIZAJE

Uno de los objetivos de las situaciones de aprendizaje es conseguir que el alumnado pueda aprender, articular y movilizar los saberes que requieren la adquisición y desarrollo de las competencias específicas, para lo cual deben sustentarse en retos presentes o cercanos a su entorno cotidiano. Con este planteamiento, los desafíos globales deben partir de situaciones locales que permitan comprender mejor cuál es la problemática en el entorno más próximo para que de esta forma el alumnado sea capaz de aportar su solución y generalizarla. Las temáticas que se proponen deben fundamentarse en la práctica y en retos que la materia de Relaciones digitales responsables pueda resolver.

Los criterios de evaluación se especifican para cada competencia específica. Más adelante, en cada unidad didáctica se descomponen en estándares de aprendizaje evaluables. Incluyen procesos de diferente complejidad, contenidos de diferente tipo y contextos de realización adecuados a la naturaleza de la ejecución de los aprendizajes que evidencian con el objetivo de posibilitar su observación y evaluación en contextos reales. Esta sintaxis permite una mejor selección de procedimientos, pruebas e instrumentos de evaluación adecuados a los diferentes tipos de aprendizaje. Como instrumentos de evaluación se recomienda la rúbrica para el producto final de las tareas o de los proyectos, y para cualquier actividad que suponga una realización compleja; las pruebas objetivas cuando se pretendan evaluar procesos de bajo nivel como la identificación, la descripción, etc. o, en general, en aquellos casos donde se quiera diversificar las estrategias de evaluación; las listas de cotejo para aquellas actividades que supongan ejecuciones sencillas; y los criterios que no estén redactados en términos de procesos cognitivos (como por ejemplo adoptar o participar) pueden ser evaluados mediante el empleo de escalas de actitudes.

CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.

- 1.1. Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo.
- 1.2. Determinar qué dispositivo y modo de acceso a Internet es el más adecuado a las necesidades.
- 1.3. Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.



1.4. Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente.

1.5. Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.

CE 2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.

2.1. Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.

2.2. Reconocer la importancia de las noticias falsas en la desinformación de la sociedad.

2.3. Detectar los discursos de odio y reconocer sus implicaciones en el desarrollo de la sociedad.

2.4. Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea.

2.5. Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales.

2.6. Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.

CE 3: Construir una identidad digital adecuada y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla.

3.1. Identificar y valorar diferentes formas de representar la identidad en Internet y la huella digital que dejan.

3.2. Gestionar adecuadamente el autoconcepto y la percepción externa a través de la imagen personal en entornos digitales.

3.3. Reconocer las implicaciones de la publicación de datos personales en la red.

3.4. Adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales

CE 4: Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.

4.1. Analizar el funcionamiento de plataformas de interacción social y juego en red.

4.2. Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras

4.3. Comprender y aprovechar las ventajas de las interacciones en entorno digital.

4.4. 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.

4.5. Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.



4.6. Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario e inclusivo para resolver conflictos y discrepancia.

5.1 DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS EN UNIDADES DIDÁCTICAS

Los contenidos se distribuyen en seis unidades didácticas:

<i>Unidad</i>	<i>Contenidos</i>	<i>Situaciones de aprendizaje</i>	<i>CE</i>
U1. Dispositivos Digitales (8 sesiones)	[Bloque 1] <ul style="list-style-type: none"> Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo. Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales. Sistemas operativos comunes y aplicaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Conocimiento de la estructura y componentes, hardware y software, de un ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos. Ejercicios de conversión entre diferentes sistemas de numeración. Actividades de búsqueda y comparación del mejor equipo o dispositivo según la finalidad que se desee. Cada alumno deberá organizar su área de trabajo. Nombrar adecuadamente sus carpetas y archivos. Y distribuirlos de forma ordenada, lógica y fácilmente entendible. 	CE1
U2. Brecha digital (3 sesiones)	[Bloque 1] La brecha digital.	<ul style="list-style-type: none"> Visualizado de un video-documental sobre la brecha digital y sus repercusión en la sociedad. Taller “Medidas para reducir la brecha digital” <i>[Trabajo en equipo]</i> 	CE1



<i>Unidad</i>	<i>Contenidos</i>	<i>Situaciones de aprendizaje</i>	<i>CE</i>
U3. Obsolescencia. (3 sesiones)	[Bloque 1] • Implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. Obsolescencia.	<ul style="list-style-type: none"> Visualizado de un video-documental sobre los efectos del uso y consumo de tecnología tiene sobre la salud. Discusión y elaboración de conclusiones sobre el tema. Visualizado de un video-documental sobre los efectos del uso y consumo de tecnología en el medio ambiente. <p>Discusión y elaboración de conclusiones sobre el tema.</p>	CE1
U4. Internet. (4 sesiones)	[Bloque 1] <ul style="list-style-type: none"> Redes de dispositivos. Fundamentos y modos de acceso a Internet. Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos. 	<ul style="list-style-type: none"> Visualizado de infografías y recursos interactivos sobre los métodos de conexión Internet. Talleres prácticos sobre hábitos seguros en el uso de internet. [Trabajos individuales y en equipo] 	CE2
U5. Creación de contenidos digitales (12 sesiones)	[Bloque 2] <ul style="list-style-type: none"> Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas. Personalización del entorno de trabajo. Creación básica de contenidos con herramientas digitales. Estética y lenguaje audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> Creación de múltiples documentos diseñados para que el alumno conozca y ponga en práctica las opciones básicas del procesador de textos. Redacción de varios documentos de uso cotidiano: esquemas, iconografías, informes, cartas, solicitudes, etc. Realización de ejercicios pensados para que el alumno se inicie en la elaboración de presentaciones digitales. 	CE4
U6. Búsqueda de información	[Bloque 2] <ul style="list-style-type: none"> Tipos de buscadores web y sus herramientas de 	<ul style="list-style-type: none"> Uso y comparación de buscadores. 	CE2



<p>en Internet</p>	<p>filtrado.</p> <ul style="list-style-type: none"> Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su 	<ul style="list-style-type: none"> Ejercicios prácticos guiados de búsqueda y selección de información en diferentes páginas web, blogs, ... Búsqueda, análisis de información sobre un tema propuesto y elaboración de una presentación sobre el tema. 	
---------------------------	--	---	--

<i>Unidad</i>	<i>Contenidos</i>	<i>Situaciones de aprendizaje</i>	<i>CE</i>
(10 sesiones)	<p>veracidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> Lectura e interpretación de información de medios digitales. Propiedad intelectual y derechos de autoría. Detección de noticias falsas, bulos y discursos de odio. Implicaciones sociales. 	<p>Habrà que exponer en clase. [Trabajo en equipo]</p> <p>≡ Taller de lectura de noticias de actualidad en medios digitales. Valoración de la veracidad/fiabilidad de estas. Exposición de conclusiones. [Trabajo en equipo]</p>	
<p>U7. Identidad Digital</p> <p>(10 sesiones)</p>	<p>[Bloque 3]</p> <ul style="list-style-type: none"> La identidad personal en Internet. Alias y avatares. Autoconcepto y percepción externa de la identidad digital. Referencias socioculturales en la construcción de la identidad digital. Personas influyentes. Exposición personal en la red. La huella digital. Conductas y hábitos para 	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de diferentes formas de representar la identidad personal en Internet y la huella digital que dejan. Taller “Imagen personal en entornos digitales” [Trabajo en equipo] Taller “Implicaciones de la publicación de datos personales en la red” [Trabajo en equipo] Taller “Conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales” 	CE3



	<p>cuidar la identidad digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La privacidad en la red. La protección de los datos de carácter personal. Información y consentimiento. 		
<p>U8. Relaciones en entornos digitales</p> <p>(10 sesiones)</p>	<p>[Bloque 4]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Amistad virtual y física. • Entornos digitales de intercambio social y juegos en línea. • Estrategias para una ciberconvivencia igualitaria, 	<p>≡ Talleres interactivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ https://cyberscouts.osi.es/ ◦ https://www.is4k.es/ ◦ https://www.darkpattern.games/ 	CE4

<i>Unidad</i>	<i>Contenidos</i>	<i>Situaciones de aprendizaje</i>	<i>CE</i>
	<p>≡ segura y saludable. Etiqueta digital.</p> <p>Ventajas y beneficios de las interacciones en entorno digital</p> <p>≡ Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes.</p> <p>≡ Adicciones: tecnoadicción, nomofobia y ludopatía en línea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller “Buen uso de las red sociales” [Trabajo en equipo] • Visualizado de un video-documental “ Peligros en la Red” Discusión y elaboración de conclusiones sobre el tema. [Trabajo en equipo] • Taller “Adicciones Digitales” [Trabajo en equipo] 	



6. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Respecto a la evaluación, se ha de evaluar tanto el proceso como el resultado. La ORDEN 38/2017 establece que “La evaluación, tanto en Educación Secundaria Obligatoria como en Bachillerato, es continua y formativa. Dado el carácter continuo de la evaluación, esta tiene como finalidad detectar las dificultades en el momento en el que se produzcan, analizar las causas y, en consecuencia, reorientar la intervención educativa y adecuarla a la diversidad de capacidades, ritmos de aprendizaje, intereses y motivaciones del alumnado. Por su parte, el carácter formativo implica que la evaluación constituye una herramienta idónea para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.”

Se realizará una evaluación inicial sin calificación, que tendrá como objetivo valorar los conocimientos previos y características del alumnado. Al finalizar el primer y segundo trimestre, se realizará una evaluación parcial que medirá el progreso del alumnado hasta ese momento. Con el objetivo de evaluar globalmente el grado de adquisición de los resultados de aprendizaje, se realizará una evaluación final ordinaria al acabar el tercer trimestre.

Posteriormente, para los alumnos que no alcancen los objetivos, se realizará una evaluación final extraordinaria en las fechas estipuladas por el centro.

6.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Contendrán tanto elementos conceptuales y procedimentales

- ⇨ Pruebas objetivas
 - ↘ Ítems de respuesta cerrada.
 - ↘ Ítems de respuesta construida.
- ⇨ Cuestionarios.
- ⇨ Escalas de Observación:
 - ↘ Escalas de actitudes: de acuerdo, indiferente, desacuerdo...
 - ↘ Listados de verificación (“listas de cotejo”): hecho, pendiente, no trabaja...
 - ↘ Rúbricas
 - ↘ Analíticas: nota por cada característica.
 - ↘ Holísticas: nota al producto entero.



- ⇨ Ejercicios o proyectos realizados en clase.
- ⇨ Actitud y participación en las clases.

↵

6.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Uno de los objetivos de las situaciones de aprendizaje es conseguir que el alumnado pueda aprender, articular y movilizar los saberes que requieren la adquisición y desarrollo de las competencias específicas, para lo cual deben sustentarse en retos presentes o cercanos a su entorno cotidiano. Con este planteamiento, los desafíos globales deben partir de situaciones locales que permitan comprender mejor cuál es la problemática en el entorno más próximo para que de esta forma el alumnado sea capaz de aportar su solución y generalizarla. Las temáticas que se proponen deben fundamentarse en la práctica y en retos que la materia de Relaciones digitales responsables pueda resolver.

Los criterios de evaluación están en el apartado 4 Saberes Básicos

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación de la asignatura se expresará en valores numéricos de 1 a 10, sin decimales. Se considerarán positivas las iguales o superiores a 5 y negativas las restantes.

Evaluaciones Trimestrales

La materia de la asignatura se considera dividida en tres partes, cada una correspondiente a la impartida en una evaluación trimestral, y se deberán aprobar cada una de las partes por separado para obtener una evaluación final positiva en la asignatura.

Al igual que la nota final de la asignatura, la de cada evaluación trimestral oscilará entre 1 y 10, dependiendo del grado de consecución de las actividades de enseñanza/aprendizaje, de la prueba específica de evaluación y de la actitud en clase. Si la calificación es 5 o superior a 5 se considerará aprobada la evaluación trimestral. El alumno para superar el trimestre deberá obtener una nota igual



o superior a 5 en cada una de las tres categorías en que se divide la calificación: actividades de enseñanza/aprendizaje, prueba específica y actitud y asistencia.

En las recuperaciones la nota máxima será de 5

La calificación de los alumnos se calculará de acuerdo con los siguientes porcentajes:

Actividades de enseñanza/aprendizaje 20 %

Prueba específica de evaluación o en su defecto, actividades de enseñanza/aprendizaje 60 %

Actitud y asistencia a clase 20 %

8. METODOLOGÍA:

a. ENFOQUES METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS

En cada unidad se explicarán los aspectos teóricos y los aspectos prácticos con ayuda del proyector, pizarra tradicional, pizarra digital, donde el profesor pondrá ejemplos de cómo se deben hacer las actividades y los alumnos practicarán en su propio ordenador, preguntando al profesor en caso de tener alguna duda. En la medida de lo posible se propondrán actividades teniendo en cuenta los intereses del alumnado y/o que estén relacionados con trabajos de otras materias, potenciando así la transversalidad entre las diferentes asignaturas que se estudian en el nivel educativo correspondiente.

Además, en cada tema, los alumnos deberán hacer una serie de ejercicios que se deben entregar al profesor para ser evaluados. Estos ejercicios irán referidos a aquello que se ha visto en clase y así se podrá comprobar si los alumnos han asimilado los contenidos dados en ese momento.

Se combinará la teoría con la práctica y los ejercicios de evaluación para que sea más amena la asignatura.

En esta asignatura la metodología debe ser activa y motivadora para que el alumnado mantenga una actitud participativa en clase. El aprendizaje de la informática es básicamente activo porque el ordenador proporciona una retroalimentación continua a la que el alumno debe responder. El alumnado desarrolla sus capacidades mientras va asimilando los conceptos y mediante la práctica con el ordenador va adquiriendo las habilidades necesarias para su manejo.

El aprendizaje significativo tiene cuatro principios fundamentales, con importantes implicaciones metodológicas en el trabajo del profesorado con el alumnado:

1. Asimilación activa de los contenidos. Esto implica una intensa actividad por parte del alumnado, que debe establecer relaciones entre los nuevos contenidos y su propia estructura cognitiva. Para ayudar a llevar a cabo este proceso, el profesorado debe:



Suscitar en el alumnado conocimientos y experiencias relevantes respecto a los contenidos que se le proponen.

Tener en cuenta los conocimientos previos del alumnado y la conexión que pueda establecer con los nuevos contenidos.

Fijar los contenidos y predisponer favorablemente al alumnado.

2. Construcción, organización y modificación de los conocimientos. Esto supone que el trabajo del profesorado debe ocuparse de:

El diseño de la presentación previa, a la vez general y concreta, de los conceptos y relaciones fundamentales.

La activación de los conceptos que los alumnos poseen o proporcionarles esos conceptos por medio de actividades y ejemplos.

El resultado, que debe ser la modificación de la estructura cognitiva del alumnado. Éste no sólo aprende nuevos conceptos, sino que, sobre todo, «aprende a aprender».

3. Diferenciación progresiva de los contenidos, lo que implica:

La ampliación progresiva de conceptos por parte del alumnado mediante el enriquecimiento de sus conocimientos previos sobre el tema objeto de aprendizaje: análisis-síntesis, clasificación y ordenación.

La organización previa de los materiales por el profesorado: secuenciación de los contenidos.

4. Solución de las dificultades de aprendizaje:

Durante el proceso de aprendizaje pueden introducirse conceptos, contradictorios o no, que deben ser debidamente integrados en la estructura cognitiva del alumnado. El profesorado debe contribuir a prevenir las dificultades mediante una buena secuenciación de los contenidos y a superarlas con las orientaciones que dé al alumnado. Será necesario tener presente esta concepción de aprendizaje cuando se tomen decisiones sobre los criterios de diseño de actividades de aprendizaje y de evaluación.

Se trata de una asignatura netamente experimental en su globalidad, y fundamentada en la importancia de las prácticas sobre el ordenador.

El proceso a seguir en el aula de informática comprenderá las siguientes etapas:

- ⌘ Introducción de los contenidos, en su conjunto, y objetivos que se pretenden conseguir en cada una de las sesiones.
- ⌘ Propuesta de ejercicios a realizar con ejemplos clarificadores previos.
- ⌘ Explicación por parte del profesor a nivel individual o colectivo de las dudas que se vayan planteando en la realización de los ejercicios.
- ⌘ Experimentación con los diferentes contenidos a lo largo de cada sesión, mediante la resolución de una serie de actividades
- ⌘ Corrección de los errores en las actividades, y vuelta al paso anterior en el caso de que sea necesario, para la consecución de los objetivos.



- ✧ Al final de cada unidad didáctica se realizará una actividad integradora, que comprenda todos o la mayor parte de los contenidos estudiados.
- ✧ Corrección de los errores en la actividad integradora, y vuelta al paso anterior en el caso de que sea necesario, para la consecución de los objetivos.
- ✧ Realización de pruebas periódicas de evaluación y autoevaluación.
- ✧ El ordenador como herramienta de trabajo para todas las sesiones será fundamental.

b. RECURSOS Y MATERIALES

- ✧ Pizarra.
- ✧ Pizarra digital interactiva.
- ✧ Proyector.
- ✧ Ordenador.
- ✧ Dispositivo móvil: Tablet, Móvil.
- ✧ Impresora.
- ✧ Escáner.
- ✧ Cámara de fotos digital, Webcam.
- ✧ Altavoces, auriculares, micrófono.
- ✧ Pendrives y discos duros externos.
- ✧ Sistema Operativo Lliurex y software apropiado para el desarrollo de cada unidad didáctica.
- ✧ Apuntes, manuales, tutoriales, documentos online, fichas para la atención a la diversidad correspondientes a la unidad.
- ✧ Herramientas online: aulavirtual AULES ESO

9. MEDIDAS DE RESPUESTAS EDUCATIVAS PARA LA INCLUSIÓN

La educación inclusiva tiene presentes todas las expresiones de la diversidad en sus aulas. En los centros educativos se reproduce la diversidad existente en la sociedad, así como la valoración que se hace de ella en sus diferentes manifestaciones:

- **Diversidad cultural:** Todas las personas pertenecen a culturas específicas y son culturalmente distintos, pero todavía persisten actitudes de desprecio hacia culturas que no son la propia y que deben ser superadas.



- Diversidad de capacidades. Cualquier persona puede presentar determinadas capacidades en unas facetas y en unos contextos, pero a la vez, tener menos capacidades en otras. La escuela inclusiva tiene que enriquecer sus propuestas, sus estrategias y sus contextos, para que el alumnado de todo tipo pueda desarrollarse al máximo.
- Diversidad de orientación sexual: Las personas tienen distintas orientaciones a la hora de sentir y ejercer su sexualidad. La falta de reconocimiento histórica de esta diversidad, hace que parte del alumnado se haya sentido o se sienta no incluido en el centro escolar.
- Diversidad de género: El género es un constructo social que muestra injustas desigualdades que condicionan el presente y el futuro de todo el alumnado.
- Diversidad de medios socioeconómicos: Las niñas, niños y jóvenes de estratos sociales y económicos desfavorecidos constituyen un grupo de riesgo muy importante. Parten de una situación de desventaja importante en el acceso al sistema educativo, y esta desventaja puede ser mayor si la comunidad escolar no pone los medios para que no fracasen escolarmente, tanto en el acceso a la educación, como en la participación y en el logro académico.

Las teorías actuales del aprendizaje y las investigaciones informan que el aprendizaje se produce en interacción con las otras personas y cuando hay continuidad entre los aprendizajes que se producen en los distintos contextos. También que los y las iguales tienen un papel muy activo como mediadores y mediadoras del aprendizaje y que son apoyos fundamentales para la inclusión de todo el alumnado. Asimismo, en los estudios y en las investigaciones se subraya que la metodología utilizada en las aulas y el rol del profesorado son factores clave para el éxito escolar de todo el alumnado.

La escuela inclusiva tiene que ofrecer a todos sus alumnos y alumnas las mismas oportunidades educativas y las ayudas (curriculares, personales, materiales) necesarias que precisan para su progreso académico y personal, para el desarrollo de su autonomía.

Cada alumno o alumna se incluirá en un grupo heterogéneo y trabajará con un equipo docente en un aula heterogénea cuya organización y planificación será responsabilidad del equipo docente. En este espacio para ensayar y desarrollar competencias los grupos cooperativos, la docencia compartida en el aula, el trabajo colaborativo, los grupos interactivos, la tutoría entre iguales, las tertulias dialógicas y el trabajo por proyectos, entre otras estrategias, serán prácticas importantes y eficaces

Se deben movilizar recursos, crear espacios, tomar medidas, llegar a acuerdos para responder con calidad y equidad a las necesidades educativas de todo el alumnado de modo que todos y todas lleguen a desarrollar al máximo sus capacidades personales orientadas al logro de las competencias básicas previstas en el perfil de salida del alumnado. Desde este enfoque adquieren gran relevancia las estrategias metodológicas que posibilitan la interacción entre iguales en contextos normalizados y con variedad y calidad de estímulos para el aprendizaje, así como la atención personalizada al alumnado desde las tutorías y servicios de asesoría y orientación.

El aula ordinaria es el espacio que posibilita la inclusión educativa. Para ello, se deberán organizar, bajo el principio de colaboración y el trabajo en equipo, los recursos y apoyos específicos o complementarios que pudieran necesitar algunos alumnos y alumnas. Es importante que se utilicen estrategias y metodologías participativas avaladas por las investigaciones, como son la ayuda entre



iguales, la actuación conjunta de dos docentes en el aula, los grupos interactivos, el aprendizaje cooperativo, las tertulias dialógicas, las tutorías personalizadas, la enseñanza diversificada, el aprendizaje colaborativo, la personalización de la enseñanza.

No se contempla la posibilidad de la formación de grupos de desdoble y refuerzo o taller. En cuanto a la atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo o con necesidad de compensación educativa, se pondrán en práctica las siguientes medidas:

Medidas preventivas para la detección de necesidades atendiendo a los distintos ritmos de aprendizaje:

- ⌘ Evaluación inicial.
- ⌘ Análisis de los trabajos realizados por el alumnado.
- ⌘ Actividades iniciales sobre meta-aprendizaje: explicación de métodos de trabajo de las unidades didácticas, destrezas básicas para estudiarlas y procedimiento de control sobre el propio aprendizaje.

Medidas ordinarias:

Actividades de refuerzo que fundamenten futuros aprendizajes significativos y vayan dirigidas a aquel alumnado que tiene lagunas en aspectos básicos.

Diversificación curricular y tratamiento para alumnos/as con necesidades educativas especiales: todas estas medidas se reflejarán en el Proyecto Curricular en caso de ser necesarias.

Las posibles adaptaciones curriculares de carácter no significativo se harán basándonos en los contenidos mínimos arriba relacionados. Se atenderá al alumnado que necesite este tipo de adaptación a través de:

- ⌘ Cambios metodológicos.
- ⌘ Realización de actividades de refuerzo.
- ⌘ Modificaciones en el tiempo de consecución de los objetivos. Prioridad en la consecución de algunos objetivos respecto a otros.
- ⌘ Adecuaciones en los criterios de evaluación en función de sus dificultades específicas.

Para el alumnado que requiera una adaptación curricular individualizada significativa, se reducirá a los contenidos mínimos, eliminando los que creamos necesarios en cada caso, después de haber valorado las capacidades, limitaciones y rendimiento de cada alumno/a, en colaboración con el Departamento de Orientación.



10. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE Y DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

La evaluación de la práctica docente así como del proceso educativo resulta fundamental. Para ello, hay que tener en cuenta los siguientes aspectos

Organización y coordinación del equipo. Es necesario un claro grado de definición en cuanto a roles y responsabilidades. Es decir quién va a evaluar cada uno de los aspectos del proceso de enseñanza aprendizaje.

Planificación de las tareas. A través de esta programación se intenta no dar lugar a la improvisación y establecer claramente los objetivos que se persiguen y los medios y tiempos necesarios para conseguirlos

Participación. Es imprescindible un buen ambiente de trabajo y participación. Un clima de consenso y aprobación de acuerdos en que todos los miembros estén implicados. (profesores, padres y alumnos).

Algunos de los procedimientos e instrumentos existentes para evaluar dichos aspectos pueden ser los siguientes:

Cuestionarios a los alumnos acerca de lo aprendido en la asignatura

Entrevista con alumnos para ver que dificultades encuentran el proceso de enseñanza/aprendizaje

Debates en clase

Entrevistas y reuniones con padres, madres y tutores

Reuniones con los otros docentes del área para compartir impresiones

Resultados académicos de los alumnos para contrastarlos con los esperados

Evaluaciones diagnósticas e individualizadas

Por supuesto, tal y como se ha mencionado, se ha de tomar los propios resultados académicos como indicadores de la calidad de la docencia. Ahondando un poco más, hemos de ser capaces de ver que si en alguna sección de nuestras unidades la mayoría de los alumnos no son capaces de superarla, es necesaria una evaluación que pueda determinar donde se ha encontrado el problema fundamental, para poder mejorar esa faceta en cursos posteriores.

Por lo tanto, en cualquier momento del curso, si nos encontramos con alguna dificultad no contemplada, o los resultados académicos del alumnado en ese momento no están dentro de unos parámetros razonables, hemos de ponernos en contacto con el jefe de departamento y/o con los



otros profesores/as de la materia, así como los tutores pertinentes para poder gestionar la situación en beneficio del profesorado y del alumnado.

Indicadores de logro

Hemos de ser capaces de hacer un ejercicio de reflexión y autocrítica lo más objetiva posible, asumiendo que a lo largo del curso no hemos cuidado debidamente ciertos aspectos. La finalidad al fin y al cabo, de manera personal, es mejorar como docente. Es por ello que se pueden establecer una serie de preguntas y reflexiones que podemos hacernos en cualquier momento, y sobre todo al final de un trimestre y el ciclo, que pueden ser:

En cuanto a los materiales que se han utilizado: permiten su manipulación, son accesibles para los alumnos, son atractivos, son suficientes, son usables para el alumnado con NEE?

En cuanto a la adecuación de la planificación: ha sido apropiado el número y duración de las actividades, el nivel de dificultad?

Estudiando al alumnado, tenían interés, la significatividad para el proceso de aprendizaje basadas en los intereses de los alumnos ha sido buena, los objetivos han estado bien definidos, han habido propuestas de aprendizaje colaborativo

En cuanto a la motivación del alumnado, debemos reconocer si hemos sido capaces de despertar su curiosidad, de crear el conflicto cognitivo para despertar su curiosidad, si les ofrecemos la ayuda adecuada para hacerles progresar en el desarrollo de sus esquemas cognitivos, si hemos hecho que todos participen activamente, y sobre todo, si han conseguido su nivel máximo de desarrollo.

Hemos de evaluar si hemos tenido en cuenta la participación de las familias y sus limitaciones, si las medidas de atención a la diversidad necesarias se han atendido, si se podría haber enfocado la unidad de otra manera, si se ha incluido los temas transversales, actividades de carácter interdisciplinar, ...

Hemos creado climas de mejorar como ciudadanos de forma cívica y democrática?
En esencia, el mayor índice de logro es evaluar si el alumnado ha terminado el curso con evolución académica, cívica y empática con los compañeros/as positiva.