

Programación 3º ESO

# **Informática**

**CURSO 2020-2021**

**PROFESORES:**

**FRAN CABALLERO MANRIQUE**

**CATALINA CARDONA ROS**

## Índice de contenido

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>2. OBJETIVOS GENERALES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA.....</b>	<b>6</b>
<b>3. COMPETENCIAS.....</b>	<b>8</b>
<b>4. CONTENIDOS.....</b>	<b>9</b>
<b>5. UNIDADES DIDÁCTICAS.....</b>	<b>11</b>
<b>Unidad 1.....</b>	<b>12</b>
<b>Unidad 2.....</b>	<b>22</b>
<b>Unidad 3.....</b>	<b>28</b>
<b>Unidad 4.....</b>	<b>33</b>
<b>6. EVALUACIÓN DEL ALUMNADO.....</b>	<b>48</b>
<b>7. MEDIDAS DE ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDAD ESPECÍFICA DE APOYO EDUCATIVO O CON NECESIDAD DE COMPENSACIÓN EDUCATIVA.....</b>	<b>55</b>
<b>8. ELEMENTOS TRANSVERSALES.....</b>	<b>55</b>
<b>9. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE E INDICADORES DE LOGRO.....</b>	<b>56</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

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 E.S.O:

- 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
- 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;
- Se presentan procesos de aplicación y de análisis que evalúan la mayor parte de los contenidos procedimentales; y por último,
- Se presentan 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 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:

- La contribución del área a la adquisición de la competencia de comunicación lingüística se trabaja con más profundidad en la elaboración de documentos de texto o presentaciones multimedia, ya que se ejercita la expresión escrita y la exposición oral de los contenidos digitales elaborados.
- La competencia matemática y en ciencias y tecnologías está presente en el estudio de la representación de la información, de las características de los equipos informáticos y de las redes informáticas y de las aplicaciones de procesamiento matemático de la información.
- La contribución a la adquisición de las competencias sociales y cívicas se desarrolla a través de la participación y la relación del alumnado en las redes sociales.
- La competencia de conciencia y expresiones culturales se desarrolla a través de la

producción de contenidos multimedia donde el alumnado puede emplear diferentes códigos y formatos digitales para la expresión artística.

- La aportación del área a la adquisición tanto de la competencia de aprender a aprender como de la del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor está presente en el desarrollo propuesto del currículo por tareas o por proyectos.
- Cabe mencionar también la contribución al conocimiento y la prevención de los riesgos derivados de la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), a través de los bloques relacionados con la arquitectura de los ordenadores (protección de la salud y sostenibilidad medioambiental) y con la seguridad informática (protección de los datos y del individuo).

El currículo incorpora planteamientos metodológicos y didácticos coherentes con el desarrollo de las competencias, el aprendizaje en contextos reales de los elementos transversales y de los contenidos de las áreas. Como el R.D. 116/2014 propone, y en línea con la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, **este decreto se basa igualmente en potenciar el aprendizaje por competencias**, integradas en el resto de elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Se proponen nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación**, que han de suponer un importante cambio en las tareas que han de resolver los alumnos y alumnas 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
- 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 subjetivas como:**

- diarios de aprendizaje, portfolios, entrevistas, encuestas, debates y

**de 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.

## 2. OBJETIVOS GENERALES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

El **Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre**, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, establece **en el artículo 11** los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.

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

- a) Asumir de forma responsable sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana 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.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

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

El **Decreto 87/2015, de 5 de junio, del Consell**, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunitat Valenciana, establece en el **artículo 15 los objetivos y fines de esta etapa**:

1. **El desarrollo y la concreción curricular que elaboren los centros docentes como parte de su proyecto educativo** garantizará la consecución de los objetivos establecidos para la etapa en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014.
2. Asimismo, esta concreción del currículo se orientará a la consecución de los siguientes fines:
  - a) Adquirir los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico.
  - b) Adaptar el currículo y sus elementos a las necesidades de cada alumno y alumna, de forma que se proporcione una atención personalizada y un desarrollo personal e integral de todo el alumnado, respetando los principios de educación común y de atención a la diversidad del alumnado propios de la etapa.
  - c) Orientar al alumnado y a sus representantes legales, si es menor de edad, acerca del progreso académico y la propuesta de itinerarios educativos más adecuados para cada alumno o alumna.
  - d) Preparar al alumnado para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral.
  - e) Desarrollar buenas prácticas que favorezcan un buen clima de trabajo y la resolución pacífica de conflictos, así como las actitudes responsables y de respeto por los demás.
  - f) Desarrollar una escala de valores que incluya el respeto, la tolerancia, la cultura del esfuerzo, la superación personal, la responsabilidad en la toma de decisiones por parte del alumnado, la igualdad, la solidaridad, la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia de género.
  - g) Consolidar en el alumnado hábitos de estudio y de trabajo.
  - h) Formar al alumnado para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadanos.
  - i) Desarrollar metodologías didácticas innovadoras que incluyan el aprendizaje cooperativo, los proyectos interdisciplinares, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, así como la práctica de la educación inclusiva en el aula.
  - j) Basar la práctica docente en la formación permanente del profesorado, en la innovación educativa y en la evaluación de la propia práctica docente.
  - k) **Elaborar materiales didácticos** orientados a la enseñanza y el aprendizaje **basados en la adquisición de competencias**.
  - l) Emplear el valenciano, el castellano y las lenguas extranjeras como lenguas vehiculares de enseñanza, valorando las posibilidades comunicativas de todas ellas, y garantizando el uso normal, la promoción y el conocimiento del valenciano.

### 3. COMPETENCIAS

En la LOMCE, los elementos del currículo son:

- los objetivos,
- las competencias (\*),
- los contenidos,
- la metodología didáctica,
- los criterios de evaluación y
- los estándares de aprendizaje evaluables.

(\*) Las competencias se definen como “las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos”.

Estas competencias son siete:

1. **Competencia en comunicación lingüística.** Se refiere a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.
2. **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.** La primera alude a las capacidades para aplicar el razonamiento matemático para resolver cuestiones de la vida cotidiana; la competencia en ciencia se centra en las habilidades para utilizar los conocimientos y metodología científicos para explicar la realidad que nos rodea; y la competencia tecnológica, en cómo aplicar estos conocimientos y métodos para dar respuesta a los deseos y necesidades humanos.
3. **Competencia digital.** Implica el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información.
4. **Aprender a aprender.** Es una de las principales competencias, ya que implica que el alumno o alumna desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.
5. **Competencias sociales y cívicas.** Hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.
6. **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.** Implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.
7. **Conciencia y expresiones culturales.** Hace referencia a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura.



## 4. CONTENIDOS

Los contenidos del tercer curso se organizan en tres bloques específicos y un bloque transversal. Son los siguientes:

### **Bloque 1: Organización, diseño y producción de información digital.**

- Planificación, individual o de forma cooperativa, en la elaboración de producciones audiovisuales digitales. Elaboración del guion de la producción.
- Selección de contenidos audiovisuales en medios digitales. Captura y descarga de fotografías, audio y vídeo digital.
- Síntesis del contenido de la producción de forma individual o cooperativa, organizando el guion de forma estructurada con coherencia y cohesión, y desarrollando el contenido con actitud crítica.
- El audio digital. Propiedades del audio digital. Formatos y códecs de audio. Conversión entre formatos de audio. Edición de audio. Uso de herramientas de reproducción, control, edición y mezcla de pistas de audio. Aplicación de efectos. Trabajo con proyectos y generación del audio en distintos formatos.
- El vídeo digital. Propiedades del vídeo digital. Formatos y códecs de vídeo. Edición de vídeo digital. Conversión entre formatos de vídeo. Importación de vídeo a un proyecto. Inserción de títulos en la película. Aplicación de efectos en los clips. Inserción y configuración de clips de imágenes y de pistas de audio. Operaciones con los clips y las pistas de audio: división, unión, recorte, desplazamiento, etc.
- Trabajo con proyectos y generación de la película en distintos formatos. Elección del formato y de la resolución en función del uso al que va destinado la película.
- Hábitos y conductas para citar las fuentes de los objetos no propios utilizados en la producción audiovisual.

### **Bloque 2: Aprendizaje en la red.**

- Aprendizaje a lo largo de la vida. Aprendizaje formal e informal. Entornos personales de aprendizaje y redes personales de aprendizaje.
- Selección de la información de Internet a través de buscadores web, el rastreo de fuentes de contenidos y la actividad en las redes sociales. Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado. Fuentes de contenido. Sindicación RSS. Lector de fuentes RSS. Métodos para buscar, seguir y organizar la actividad en las redes sociales. Organización de la información en servicios de la web: marcadores sociales y almacenamiento en la red. Clasificación por taxonomía y por folcsonomía.
- Producción de contenidos de forma cooperativa en servicios de la web como una wiki o un procesador de textos cooperativo. Integración de elementos gráficos, sonoros y de vídeo.
- El correo electrónico. Métodos para compartir conocimientos y enlaces a contenidos en redes sociales. Hábitos y conductas para el debate crítico sobre conocimientos a través del correo electrónico y las redes sociales. Hábitos y conductas para filtrar la fuente de información más completa y compartirla con personas con los mismos intereses.

### **Bloque 3: Programación.**

- Lenguajes de programación. Concepto, funcionalidad y tipos de lenguajes.
- Derechos de autor en las aplicaciones. Tipos de software: el software libre y el software propietario. Licencias de software.

- Programación de aplicaciones para dispositivos móviles como videojuegos, de comunicación, de captura y edición de fotografías, de integración de elementos multimedia, etc. Familiarización con el entorno de trabajo. Diseño de la interfaz de usuario. Inserción, configuración y distribución en pantalla de los componentes de la interfaz de usuario de la aplicación.
- Estructuras de control del flujo de la aplicación: condicionales, bucles y funciones. Definición y uso de variables. Uso de componentes multimedia. Integración de imágenes, audio y vídeo propios, creados o modificados mediante el software de edición correspondiente. Gestión de la comunicación: llamadas, mensajes, GPS, etc. Operaciones matemáticas y de cadenas de texto. Descomposición de problemas de mayor complejidad en módulos más sencillos. Funciones. Gestión de interfaces de la aplicación.
- Realización de proyectos de diferentes niveles de dificultad de forma individual o cooperativamente. Ejecución de la aplicación en dispositivos móviles o en emuladores. Descarga e instalación de la aplicación en el dispositivo. La distribución de aplicaciones para dispositivos móviles. Evaluación de proyectos de otros compañeros.

#### **Bloque 4: Elementos transversales a la asignatura.**

- Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información. Planificación de textos orales. Prosodia. Uso intencional de la entonación y las pausas. Normas gramaticales. Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión. Respeto en el uso del lenguaje.
- Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.). Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc. Respeto en el uso del lenguaje.
- Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura. Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura. Formatos de presentación. Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales (signos de puntuación, concordancia entre los elementos de la oración, uso de conectores oracionales, etc.). Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión. Respeto en el uso del lenguaje.
- Estrategias de búsqueda y selección de la información. Procedimientos de síntesis de la información.
- Procedimientos de presentación de contenidos. Procedimientos de cita y paráfrasis. Bibliografía y webgrafía.
- Iniciativa e innovación. Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades. Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de automotivación. Resiliencia, superar obstáculos y fracasos. Perseverancia, flexibilidad. Pensamiento alternativo. Sentido crítico. Pensamiento medios-fin.
- Estrategias de planificación, organización y gestión. Selección de la información técnica y recursos materiales. Estrategias de supervisión y resolución de problemas. Evaluación de procesos y resultados.
- Valoración del error como oportunidad. Habilidades de comunicación.
- Estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del área. Autoconocimiento de aptitudes e intereses.
- Proceso estructurado de toma de decisiones. Responsabilidad y eficacia en la resolución de tareas. Asunción de distintos roles en equipos de trabajo. Pensamiento de perspectiva. Solidaridad, tolerancia, respeto y amabilidad. Técnicas de escucha activa. Diálogo igualitario. Conocimiento de estructuras y técnicas de aprendizajes cooperativo.

## 5. UNIDADES DIDÁCTICAS

Los contenidos se distribuyen en cinco unidades didácticas:

Unidad 1. Aprendizaje en la Red

Unidad 2. Tratamiento de sonidos

Unidad 3. Producciones audiovisuales

Unidad 4. Programación

En la programación de cada unidad se reflejan los siguientes aspectos:

- Distribución temporal
- Objetivos didácticos
- Contenidos de la unidad/Criterios de evaluación/Estándares de aprendizaje evaluables/Competencias clave
- Competencias: descriptores y desempeños
- Estrategias metodológicas.

### MEDIDAS ORGANIZATIVAS EXTRAORDINARIAS 20/21

Con motivo de la actual situación sanitaria, se tendrá presente la posibilidad de una nueva situación de confinamiento. Aunque la sistemática ya es principalmente de trabajo online a través de la plataforma elearning AULES, llegada dicha situación los alumnos ya conocerán los mecanismos de comunicación con ellos y con las familias, estableciendo los siguientes mecanismos a tal efecto:

- Webex.
- Aules.
- Correo electrónico.
- WebFamilia.

Los nombrados mecanismos serán utilizados desde el primer día, lo que llevará a un nivel de manejo suficiente para que puedan adaptarse a una supuesta situación de confinamiento.

Además vamos a participar en los siguientes concursos:

- 1) Participación en el "Safer Internet Day"
- 2) Infografías para el concurso de "X1redMasSegura"

## **Unidad 1**

### **1. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD**

#### **Título**

*Aprendizaje en la Red*

#### **Temporalización**

Primer trimestre. 12 horas

### **2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

- Adquirir destrezas que permitan interactuar, ser un miembro activo y desenvolverse con seguridad y habilidad dentro de la sociedad, a través de las tecnologías de la información y de la comunicación.
- Participar, a través de las herramientas que ofrece la Red, en trabajos cooperativos y en sistemas de comunicación grupal.
- Conocer y utilizar las herramientas para integrarse en redes sociales, aportando sus competencias para su crecimiento y adoptando las actitudes de respeto, participación, esfuerzo y colaboración que posibiliten la creación de producciones colectivas.
- Acceder a entornos virtuales de aprendizaje e interactuar en ellos.
- Planificar reuniones y eventos a través de la Red.
- Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos.

### 3. CONTENIDOS DE LA UNIDAD/CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES/COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociales y cívicas (CSYC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	CC	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Entornos personales de aprendizaje.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje a lo largo de la vida.</li> <li>- Componentes de un PLE.</li> </ul> </li> <li>- <b>Selección de la información de Internet.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fuentes de contenido. Herramientas de búsqueda y filtrado.</li> <li>- Búsqueda avanzada.</li> <li>- Curación de contenidos.</li> </ul> </li> <li>- <b>Organización de la información en servicios web.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Clasificación de la información: taxonomías, folcsonomías.</li> <li>- Marcadores sociales.</li> <li>- Fuentes RSS y sindicación a contenidos.</li> <li>- Gestores de contenido para redes sociales.</li> </ul> </li> <li>- <b>Producción de contenidos de forma cooperativa.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wikis.</li> <li>- Google Drive.</li> <li>- Publicación de blogs.</li> </ul> </li> </ul>	1. Seleccionar información en Internet a través de buscadores web, el rastreo de fuentes de contenidos y la actividad en las redes sociales.	1.1. Selecciona información en la red, a través de buscadores, el rastreo de fuentes de contenidos y la actividad en las redes sociales.	CD CSC CAA SIEE	
		1.2. Evalúa la fiabilidad de las fuentes de información aplicando distintos criterios: autor, procedencia, fecha, finalidad, etc.		
		1.3. Organiza la información en servicios de la web (marcadores sociales y almacenamiento en la red) y la etiqueta adecuadamente.		
	2. Producir contenidos de forma cooperativa en servicios de la web, como una wiki o un procesador de textos cooperativo.	2.1. Construye cooperativamente contenidos de aprendizaje en servicios de la web.	CD CSC CAA SIEE	
		2.2. Participa en la creación y gestión de un blog colectivo.		
	3. Compartir conocimientos y contenidos debatiendo a través del correo electrónico y las redes sociales para aprender cooperativamente a través de la red.		3.1. Comparte conocimientos y contenidos debatiendo a través del correo electrónico y las redes sociales para aprender cooperativamente a través de la red.	CCL CD CSC CAA SIEE
			3.2. Planifica reuniones y eventos a través de la web.	
			3.3. Es responsable en la difusión y el uso de los contenidos obtenidos o introducidos en Internet.	

<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Planificación de reuniones y eventos.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizar actividades.</li> <li>- Sincronizar la agenda en la nube.</li> <li>- Videoconferencia.</li> </ul> </li> <li>- <b>Difusión de contenidos. Inteligencia colectiva.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Correo electrónico.</li> <li>- Grupos de noticias.</li> <li>- Botones sociales.</li> <li>- Aplicaciones online y plataformas de contenidos.</li> <li>- Compartir en la nube.</li> </ul> </li> <li>- <b>Propiedad intelectual.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Protección de la propiedad intelectual.</li> <li>- Cesión de derechos.</li> <li>- Protección de datos.</li> <li>- Delitos contra la propiedad intelectual.</li> <li>- Responsabilidad de los internautas.</li> </ul> </li> </ul>		<p>3.4. Respeta los derechos de autor y la propiedad intelectual de los materiales que pueden colocarse o descargarse de Internet.</p>	
--	--	--	--

#### 4. COMPETENCIAS: DESCRIPTORES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Descriptor	Desempeño
<i>Comunicación lingüística</i>	Expresarse correctamente, adaptando las características del mensaje a la finalidad que se persigue y el medio que se va a emplear para transmitirlo.	Conoce y respeta las normas de cortesía y corrección en la comunicación a través de la Red.
	Interactuar en lenguas extranjeras para conseguir su dominio.	Interactúa en lenguas extranjeras para conseguir su dominio.
<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</i>	Estimar y enjuiciar la lógica y validez de argumentaciones e informaciones.	Analiza la lógica y veracidad de argumentaciones e informaciones.
	Localizar y utilizar herramientas matemáticas (calculadoras, asistentes matemáticos, hojas de cálculo, etc.) para la resolución de problemas o necesidades específicos.	Localiza y utiliza herramientas matemáticas (calculadoras, asistentes matemáticos, hojas de cálculo, etc.) para la resolución de problemas o necesidades específicos.
<i>Competencia digital</i>	Acceder a entornos virtuales de aprendizaje e interactuar en ellos.	Accede a entornos virtuales de aprendizaje e interactúa en ellos.
<i>Aprender a aprender</i>	Verificar la procedencia y fiabilidad de las fuentes y materiales de aprendizaje.	Verifica la procedencia y fiabilidad de los archivos que descarga o recibe.
	Emplear distintas estrategias y técnicas encaminadas a potenciar y mejorar el aprendizaje.	Enumera algunas de las posibilidades que ofrece Internet para facilitar y mejorar el aprendizaje Utiliza los servicios online para llevar a cabo trabajos cooperativos.
<i>Competencias sociales y cívicas</i>	Expresar y discutir ideas y razonamientos, escuchando a los demás.	Expone y discute ideas y razonamientos, escuchando a los demás.
	Observar las reglas básicas de comportamiento en la comunicación y el uso de la información en Internet.	Respeta las normas básicas de netiqueta.
<i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i>	Influir positivamente en los demás y generar implicación.	Muestra apertura e interés por las aportaciones de los demás. Genera entusiasmo e inspira a sus compañeros y compañeras.
<i>Conciencia y expresiones culturales</i>	Comprender y enriquecerse personalmente con diferentes realidades del mundo del arte y de la cultura.	Asiste y participa virtualmente en distintas manifestaciones culturales.

## 5. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Entre otras, se llevarán a cabo las siguientes acciones y se pondrán en práctica las siguientes estrategias:

- Utilizar distintas estrategias para mejorar la eficacia de una búsqueda (uso de marcadores, búsquedas avanzadas, empleo de distintos buscadores, etc.) y valorar su eficacia.
- Crear uno o varios blogs colectivos.
- Etiquetar contenidos colectivamente.
- Utilizar el correo electrónico para compartir informaciones y contenidos vinculados a la actividad académica.
- Participar, a través de la Red, en actividades cooperativas con otros centros y colectivos.
- Organizar una videoconferencia.
- Darse de alta y compartir contenidos en servicios como Pinterest, Scoop.it, etc.
- Mostrar cómo funciona la plataforma Moodle, Edmodo u otra similar.
- Editar colectivamente alguno de los artículos de Wikipedia.



## **Unidad 2**

### **1. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD**

#### **Título**

*Tratamiento de sonidos*

#### **Temporalización**

Final del primer trimestre/principio del segundo trimestre. 10 horas

### **2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

- Exponer algunos conceptos básicos relacionados con la digitalización del sonido: información digital y analógica, muestreo, tarjeta de sonido, tipos de archivos de sonido, etc.
- Obtener sonidos mediante distintos procedimientos: grabación con micrófono, descarga de archivos, podcast, grabación de emisiones de radio, etc.
- Editar sonidos con el software apropiado.
- Emplear el ordenador como herramienta de trabajo, con el objeto de elaborar documentos que contienen sonidos de elaboración propia o procedente de otros soportes.

### 3. CONTENIDOS DE LA UNIDAD/CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES/COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociales y cívicas (CSYC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	CC	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sonido digital.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Digitalización del sonido.</li> <li>- Tarjeta de sonido.</li> <li>- Tipos de archivos de audio.</li> </ul> </li> <li>- <b>Grabar, obtener y reproducir audios.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproductores de sonido.</li> <li>- Obtener audio de Internet.</li> <li>- Grabar sonidos en un archivo.</li> <li>- Extraer una canción de un CD de audio.</li> </ul> </li> <li>- <b>Editar sonidos con Audacity.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyectos y archivos de sonido.</li> <li>- Grabar un sonido.</li> <li>- Selección de parte de un sonido.</li> <li>- Edición de sonido.</li> <li>- Aplicar efectos.</li> </ul> </li> <li>- <b>Trabajar con varios sonidos y grabar en archivos.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar con varias pistas.</li> <li>- Situar los sonidos de cada pista.</li> <li>- Ajustar el volumen de la mezcla.</li> <li>- Grabar el sonido en un archivo.</li> </ul> </li> <li>- <b>Propiedad intelectual y derechos de autor.</b></li> </ul>	1. Seleccionar, capturar y descargar sonidos en medios digitales.	1.1. Selecciona contenidos de audio en medios digitales. 1.2. Captura y descarga sonidos en medios digitales.	CD	
	2. Crear contenidos de audio digital en distintos formatos utilizando aplicaciones informáticas que permitan la captura, la manipulación y la integración de información para la realización de tareas en diversos contextos.	2.1. Conoce y explica los conceptos básicos relacionados con el sonido digital. 2.2. Graba, obtiene y reproduce audio. Digitaliza sonidos. 2.3. Edita sonidos. 2.4. Convierte entre distintos formatos de audio.		CMCT CD CAA SIEE CEC
	3. Indicar la procedencia de los sonidos utilizados en la elaboración de producciones propias.	3.1. Cita las fuentes de los objetos no propios utilizados en la producción de imágenes y sonidos.		CSYC CEC

#### 4. COMPETENCIAS: DESCRIPTORES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Descriptor	Desempeño
<i>Comunicación lingüística</i>	Elaborar mensajes de audio utilizando distintos tipos de lenguaje: formal, radio, etc.	Elabora mensajes utilizando distintos tipos de lenguaje: formal, radio, etc.
<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</i>	Conocer y utilizar los parámetros numéricos relacionados con las señales de audio digitales: amplitud, frecuencia, etc.	Valora la calidad y la utilidad de un sonido para un uso concreto según sus parámetros.
	Utilizar los elementos y razonamientos matemáticos para enfrentarse a aquellas situaciones cotidianas que los precisan.	Utiliza los conocimientos de señales en la elaboración de audios.
	Utilizar correctamente la grabadora de sonidos, el micrófono y otros dispositivos relacionados con la obtención y reproducción sonidos digitales.	Utiliza correctamente la grabadora de sonidos, el micrófono y otros dispositivos relacionados con la obtención y reproducción de sonidos digitales.
<i>Competencia digital</i>	Registrar, almacenar, editar y reproducir sonidos, empleando distintas tecnologías y dispositivos.	Registra, almacena, edita y reproduce sonidos, empleando distintas tecnologías y dispositivos.
<i>Aprender a aprender</i>	Obtener información y transformarla en conocimiento propio.	Aprender el manejo de aparatos siguiendo las instrucciones de un manual.
<i>Competencias sociales y cívicas</i>	Desarrollar habilidades sociales (la empatía, el diálogo, la tolerancia, la cooperación, el respeto hacia otras opiniones, etc.) que favorezcan la convivencia, la discusión de ideas, la gestión de conflictos y la toma de decisiones.	Escucha atentamente cuál es la posición del otro. Consigue alcanzar acuerdos.
<i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i>	Mostrar interés y entusiasmo.	Muestra interés en los avances que se realizan continuamente en la tecnología multimedia, así como en el aprendizaje de nuevas aplicaciones.
	Potenciar la motivación de logro y el espíritu de superación.	Profundiza de manera autónoma en el aprendizaje y el uso de aplicaciones informáticas.
<i>Conciencia y expresiones culturales</i>	Enriquecerse personalmente con diferentes realizaciones y producciones del mundo del arte y de la cultura.	Reconoce canciones representativas del mundo cultural, etc.
	Utilizar diversas técnicas artísticas para la realización de creaciones propias.	Emplea el ordenador como herramienta de trabajo, con el objeto de elaborar o editar sonidos digitales.

## 5. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Entre otras, se llevarán a cabo las siguientes acciones y se pondrán en práctica las siguientes estrategias:

- Introducción de sonidos en el ordenador mediante distintos procedimientos: grabación, descarga desde Internet, copia de sonidos ya grabados, etc.
- Localización y acceso a través de Internet a distintos bancos de sonidos y otros recursos multimedia.
- Grabación y edición básica (normalización del volumen, extracción de fragmentos, unión de archivos, etc.) de sonidos.
- Incorporación de sonidos en distintos tipos de documentos: presentaciones digitales, páginas web, documentos de texto, etc.

## **Unidad 3**

### **1. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD**

#### **Título**

*Producciones audiovisuales*

#### **Temporalización**

Segundo trimestre. 14 horas

### **2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

- Describir la utilidad y forma de conexión e instalación de algunos periféricos vinculados a la tecnología multimedia: escáner, impresora, tableta gráfica, etc.
- Conocer la terminología básica asociada a la creación multimedia.
- Explicar el manejo básico de distintas aplicaciones multimedia: reproducción de sonido y vídeo digital, edición de sonido, grabación de vídeo, edición de vídeo, etc.
- Capturar vídeo y sonido a partir de distintas fuentes y con distintos programas.
- Convertir distintos formatos de audio y de vídeo.
- Reproducir vídeo digital, utilizando diferentes dispositivos y puertos de conexión.
- Editar vídeo digital.
- Integrar imágenes, textos, sonido y vídeo en una producción audiovisual.
- Crear producciones audiovisuales y difundirlas mediante distintos soportes y canales.

### 3. CONTENIDOS DE LA UNIDAD/CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES/COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociales y cívicas (CSYC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Creaciones multimedia.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Multimedia. Aplicaciones multimedia interactivas.</li> </ul> </li> <li>- <b>Vídeo digital y herramientas de autor.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qué es vídeo digital.</li> <li>- Elaboración de un guion o <i>storyboard</i>.</li> <li>- Captura de vídeo.</li> <li>- Edición de vídeo digital.</li> <li>- Herramientas de autor.</li> <li>- Componentes de una película.</li> </ul> </li> <li>- <b>Características y formatos del vídeo digital.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vídeo 3D.</li> <li>- Vídeo entrelazado y progresivo.</li> <li>- Resolución de vídeo.</li> <li>- Relación de aspecto.</li> <li>- Formatos contenedores.</li> <li>- Códecs de vídeo.</li> </ul> </li> <li>- <b>Windows Movie Maker.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agregar vídeos, fotos, texto y música.</li> <li>- Edición de clips y música.</li> <li>- Efectos y transiciones.</li> <li>- Guardar el proyecto y exportar la película.</li> </ul> </li> <li>- <b>Edición de vídeo con OpenShot.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agregar vídeos, sonidos e imágenes.</li> <li>- Organizar los contenidos en la línea del tiempo.</li> <li>- Edición de clips.</li> </ul> </li> </ul>	<p>1. Crear contenidos de vídeo digital en distintos formatos utilizando aplicaciones informáticas que permitan la captura, la manipulación y la integración de información para la realización de tareas en diversos contextos.</p>	<p>1.1. Conoce y explica los conceptos básicos relacionados con el vídeo digital: propiedades, formatos, códecs.</p>	<p>CMCT CD CEC CAA CEC</p>
		<p>1.2. Captura y descarga vídeo digital.</p>	
		<p>1.3. Edita vídeos: Importación de vídeo a un proyecto. Inserción de títulos en la película. Aplicación de efectos en los clips. Inserción y configuración de clips de imágenes y de pistas de audio. Operaciones con los clips y las pistas de audio: división, unión, recorte, desplazamiento, etc.</p>	
		<p>1.4. Crea películas en distintos formatos, eligiendo la resolución y el formato más adecuado en función del uso al que vayan destinadas.</p>	
	<p>2. Planificar el proceso de elaboración de contenidos audiovisuales.</p>	<p>2.1. Planifica, individualmente o de forma cooperativa, la elaboración de producciones audiovisuales digitales.</p>	<p>CCL CSYC SIEE</p>
		<p>2.2. Elabora el guion de la producción.</p>	
	<p>3. Difundir producciones audiovisuales a través de distintos canales de distribución.</p>	<p>3.1. Difunde producciones audiovisuales a través de distintos canales de distribución.</p>	<p>CD CSYC SIEE</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Títulos, efectos y transiciones.</li> <li>- Guardar el proyecto y exportar el vídeo.</li> <li>- <b>Edición de vídeo online.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear vídeos online con PowToon.</li> <li>- YouTube.</li> </ul> </li> <li>- <b>Difusión de producciones audiovisuales.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Canales de distribución.</li> <li>- Conversión de formatos de vídeo.</li> <li>- Crear un disco con menús.</li> <li>- Reproductores multimedia.</li> </ul> </li> <li>- <b>Contenidos multimedia en la web.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Televisión online.</li> <li>- Prensa digital.</li> <li>- Plataformas para compartir vídeos.</li> <li>- Vídeos en sitios web.</li> </ul> </li> </ul>	<p>4. Indicar la procedencia de las imágenes, sonidos, vídeos y otros objetos no propios utilizados en la elaboración de producciones propias.</p>	<p>4.1. Cita las fuentes de los objetos no propios utilizados en la producción de imágenes y sonidos.</p>	<p>CSYC CEC</p>
--	--	---	---------------------

#### 4. COMPETENCIAS: DESCRIPTORES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Descriptor	Desempeño
<i>Comunicación lingüística</i>	Aplicar en distintas situaciones y contextos lenguajes específicos básicos: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro.	Elabora el <i>storyboard</i> de una producción audiovisual.
<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</i>	Hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles.	Utiliza correctamente cámaras de vídeo, tarjetas capturadoras, grabadoras de audio y otros dispositivos relacionados con la reproducción, el registro y la edición de sonido y vídeo digital. Estima el coste aproximado de la realización de un proyecto.
<i>Competencia digital</i>	Utilizar las TIC como instrumento habitual para informarse, aprender y comunicarse.	Crea documentos digitales combinando imágenes, textos, sonido y vídeo.
<i>Aprender a aprender</i>	Ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender.	Localiza y recopila la documentación necesaria para la realización de un proyecto. Pide ayuda cuando la necesita.
<i>Competencias sociales y cívicas</i>	Construir, aceptar y practicar normas de convivencia.	Cita las fuentes de los objetos no propios utilizados en la producción audiovisual. Es responsable en la difusión de contenidos, teniendo en cuenta la forma, el mensaje, la procedencia, la legalidad, la ética, etc.
<i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i>	Planificar el desarrollo de proyectos, teniendo en cuenta las tareas, los tiempos y los recursos humanos y materiales disponibles.	Realiza una planificación que se ajusta a los medios reales de los que se dispone. Distingue entre lo que sabe y lo que necesita saber.
<i>Conciencia y expresiones culturales</i>	Enriquecerse personalmente con diferentes realizaciones y producciones del mundo del arte y de la cultura.	Visualiza algunos vídeos, documentales y películas representativos.
	Conocer y utilizar las convenciones, los materiales, las técnicas y los recursos de diferentes lenguajes técnicos y artísticos.	Conoce y utiliza algunas convenciones, técnicas y recursos del lenguaje cinematográfico.



## 5. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Entre otras, se llevarán a cabo las siguientes acciones y se pondrán en práctica las siguientes estrategias:

- Análisis de producciones audiovisuales desde distintos puntos de vista: técnico, artístico, económico...
- Elaboración de guiones.
- Realización en equipo de pequeñas producciones multimedia.
- Edición de vídeo con distintas aplicaciones, comparando las ventajas e inconvenientes de cada una de ellas.
- Grabación de vídeo con distintos dispositivos: cámara de vídeo, teléfono móvil, tablet, etc.
- Elaboración de vídeos a partir de una colección de imágenes fijas vertebradas con un texto narrativo o una banda sonora.

## **Unidad 4**

### **1. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD**

#### **Título**

*Programación*

#### **Temporalización**

Final del segundo trimestre/principio del tercer trimestre. 12 horas

### **2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

- Enumerar y comparar los diferentes niveles de lenguajes de programación.
- Transcribir algoritmos en programas.
- Predecir el comportamiento de un programa a partir de su código.
- Elaborar programas de forma guiada y autónoma utilizando un entorno de programación por bloques.
- Realizar proyectos de diferentes niveles de dificultad de forma individual o cooperativamente.

### 3. CONTENIDOS DE LA UNIDAD/CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES/COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociales y cívicas (CSYC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Conceptos básicos de programación.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipos de lenguajes de programación.</li> <li>- Código fuente y programa ejecutable.</li> <li>- Software libre y software propietario.</li> <li>- Licencias de software.</li> </ul> </li> </ul>	1. Clasificar los lenguajes de programación según distintos criterios.	1.1. Distingue entre código fuente y programa ejecutable.	CCL CMCT CSYC
		1.2. Distingue entre software libre y propietario.	
		1.3. Conoce los derechos que otorgan las licencias de software más habituales.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Programación por bloques.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear un programa.</li> <li>- Scratch.</li> <li>- Entorno de programación de Scratch.</li> </ul> </li> </ul>	2. Planificar, supervisar y evaluar el proceso de creación de un programa.	2.1. Planifica, supervisa y evalúa el proceso de creación de programas.	CCL CSYC SIEE
		2.2. Describe el proceso de creación de un programa y enumera las fases principales de su desarrollo.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Interacción con el usuario y operaciones matemáticas.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interacción con el usuario.</li> <li>- Operadores matemáticos.</li> <li>- Unir dos textos.</li> <li>- Variables.</li> </ul> </li> <li>- <b>Estructuras selectivas.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si... Si no...</li> <li>- Operadores de comparación.</li> <li>- Condiciones simultáneas.</li> <li>- Funciones matemáticas incorporadas.</li> </ul> </li> <li>- <b>Bucles.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repetir hasta.</li> <li>- Condiciones individuales dentro de un bloque repetitivo.</li> </ul> </li> </ul>	3. Crear programas de creciente nivel de dificultad y de forma individual o cooperativa utilizando un entorno de programación por bloques, como Scratch.	3.1. Emplea, con facilidad, las herramientas básicas del entorno de programación.	CMCT CD CAA SIEE
		3.2. Escribe programas sencillos que requieren del uso de condicionales y bucles.	
		3.3. Maneja, con soltura, los principales grupos de bloques del entorno de programación.	
		3.4. Emplea de manera adecuada variables y listas.	
		3.5. Usa, con soltura, la interacción entre los elementos de un programa.	

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repetir n veces.</li> <li>- Bucles sin fin.</li> <li>- <b>Cadenas de texto y listas de datos.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Unir dos textos en uno.</li> <li>- Longitud y extraer caracteres.</li> <li>- Crear una lista de datos.</li> <li>- Acceder a los elementos de una lista.</li> </ul> </li> <li>- <b>Funciones.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear un bloque.</li> <li>- Parámetros.</li> </ul> </li> <li>- <b>Programación gráfica.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujar líneas y girar.</li> <li>- Color y grosor del trazo.</li> <li>- Coordenadas de pantalla. Sprites.</li> </ul> </li> <li>- <b>Sincronización entre procesos.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear objetos que se sincronizan.</li> <li>- Conversación sincronizada.</li> <li>- Sincronización en un juego.</li> </ul> </li> </ul>		<p>3.6. Sincroniza objetos y procesos.</p>	
--	--	--	--

#### 4. COMPETENCIAS: DESCRIPTORES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Descriptor	Desempeño
<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</i>	Diseñar y aplicar algoritmos.	Diseña el algoritmo necesario para resolver un problema.
	Expresar e interpretar con claridad y precisión informaciones, datos y argumentaciones.	Explica la finalidad de un programa y el proceso lógico mediante el que se ha elaborado.
<i>Competencia digital</i>	Escribir programas que cubren distintas necesidades.	Escribe programas de animación, cálculo, control de dispositivos, etc.
<i>Aprender a aprender</i>	Resolver problemas complejos descomponiéndolos en problemas más sencillos.	Descompone problemas de mayor complejidad en módulos más sencillos. Documenta los programas.
<i>Competencias sociales y cívicas</i>	Participar en equipos de trabajo para conseguir metas comunes, asumiendo diversos roles con eficacia y responsabilidad.	Colabora con los demás en el trabajo de grupo para conseguir llevar a cabo un proyecto común.
<i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i>	Iniciar acciones nuevas a partir de conocimientos previos.	Propone mejoras de los programas elaborados.
<i>Conciencia y expresiones culturales</i>	Expresarse mediante códigos artísticos.	Cuida la estética y el poder expresivo del interfaz de los programas que elabora.

## 5. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Entre otras, se llevarán a cabo las siguientes acciones y se pondrán en práctica las siguientes estrategias:

- Analizar programas ya elaborados y proponer modificaciones y mejoras.
- Modificar programas ya elaborados y comprobar los efectos.
- Comparar programas que cumplen la misma finalidad.
- Elaborar una plantilla o rúbrica de evaluación de programas atendiendo a diferentes criterios.
- Valorar programas creados por otros compañeros y compañeras.

## 6. EVALUACIÓN

Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de la materia serán los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que figuran en la programación didáctica de las unidades.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa e integradora. Cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo. La evaluación será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Se tendrá en cuenta desde todas y cada una de las asignaturas la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondientes. El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada asignatura teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de cada una de ellas.

Entre otras, se emplearán las siguientes herramientas de evaluación:

- Pruebas de evaluación, orales, escritas o prácticas.
- Producciones de los alumnos y alumnas: documentos, objetos digitales, programas, etc.
- Observación y seguimiento continuo del trabajo y la actitud de cada estudiante en el aula.
- Otros recursos: rúbrica, diana, etc.

Los instrumentos de recogida de información para la evaluación del aprendizaje que se pueden utilizar serán los siguientes:

- Exámenes de las unidades didácticas.

Al concluir cada unidad se realizarán pruebas (teóricas y/o prácticas) sobre los contenidos tratados en la unidad.

- Prácticas y trabajos

Los alumnos realizarán prácticas (individuales o en grupo) durante la unidad sobre los contenidos que se están tratando en dicha unidad. También podrán realizarse trabajos en grupo o individuales sobre alguno de los contenidos tratados.

En cada unidad se realizará alguna actividad donde será necesario realizar lecturas relacionadas con los contenidos de la unidad con el objetivo de fomentar el hábito de lectura.

- Actitudes de los alumnos

Se tendrán en cuenta las actitudes de los alumnos, así como su motivación y esfuerzo.

### **a) Criterios de calificación**

Para obtener la nota de cada evaluación se tendrán en cuenta todas las pruebas prácticas y teóricas realizadas, así como la actitud del alumno, realizando el siguiente desglose:

#### **1. Exámenes (40%): Conceptos**

Pruebas teóricas y/o prácticas para evaluar los conocimientos adquiridos. Normalmente se harán después de cada unidad didáctica y en caso de tratarse de una unidad con más carácter práctico que teórico, queda a juicio del profesorado incluir o no este tipo de pruebas en dicha unidad. En caso de no hacerlo este porcentaje se sumaría al correspondiente al trabajo diario.

Si la unidad se de una corta duración el profesor podrá evaluar los conocimientos adquiridos en esta unidad en el examen de la siguiente unidad.

#### **2. Ejercicios realizados y trabajo diario (40%): Procedimientos**

Se valorarán las destrezas adquiridas y demostradas en el desarrollo de los ejercicios realizados en clase tanto individualmente como en grupo. La evaluación de estas actividades se realizará mediante el seguimiento individualizado del trabajo del alumno en clase y la corrección del resultado final, considerando la entrega puntual del ejercicio realizado y la claridad y presentación del mismo. En caso de no entregarse un ejercicio en el plazo acordado, su evaluación sufrirá la penalización acordada con el profesorado.

El profesorado dividirá este porcentaje entre las distintas actividades como crea conveniente, siempre valorando la importancia y dificultad de cada parte.

El alumnado deberá realizar al menos el 80% de las actividades propuestas por el profesor.

En caso de que el profesorado no creyese necesaria la realización de ejercicios prácticos, el porcentaje de estos se sumaría al laso pruebas de evaluación. En aquellos bloques con un carácter eminentemente conceptual, el valor porcentual de los ejercicios realizados y el trabajo diario podría disminuir añadiéndose este a la parte conceptual tal y como haya acordado el profesorado.

#### **3. Actitud, motivación y esfuerzo (20%)**

Se valorarán los siguientes aspectos:

1. La asistencia a clase.
2. La puntualidad
3. El número de positivos y negativos acumulados.



4. Tratamiento del material proporcionado
5. Actitud ante el profesor, compañeros y la materia de estudio o si los alumnos han sido expulsados del aula.
6. Se considerará **falta grave** el empleo de contenidos ajenos a la asignatura (juegos, móviles, páginas webs no autorizadas por los profesores...) así como también la modificación del escritorio del ordenador sin indicarlo previamente el profesor. Dos faltas graves de este tipo supondrán perder el 10% de este apartado.
7. Si el número de **ausencias** no justificadas supera el **15%** de las horas lectivas, el alumno perderá el derecho a la evaluación continua.
8. Se valorará especialmente el interés mostrado en la superación de las dificultades presentadas. Se pretende evitar que el alumno asuma una actitud pasiva, “pasando página” sobre aquellos conceptos que le resultan de comprensión dificultosa.

### **Nota de evaluación y de curso**

De cada evaluación se obtendrá una nota formada mediante los conceptos, procedimientos y actitudes, según el baremo siguiente:

- Conceptos: 40%
- Procedimientos: 40%
- Actitud: 20%

La nota **conceptual** será la nota media de todos los exámenes realizados, de modo que si alguno de los exámenes no supera el 3,5 no se podrá hacer media con el resto de exámenes y la evaluación estará suspensa. En caso contrario, a partir de esta nota conceptual se obtendrá la media ponderada con el resto de apartados.

Si un alumno falta a un examen deberá aportar un justificante sobre el motivo que le impidió realizar el examen. Si no lo aporta, el profesor no le repetirá el examen.

Para poder aprobar un trimestre es necesario alcanzar una **calificación mínima de 5 puntos**.

La nota final del curso será la media aritmética de las notas obtenidas en las tres evaluaciones, siempre y cuando todas las evaluaciones estén aprobadas.

**El alumno supera la evaluación final si la nota media es igual o superior a 5 puntos.**

En caso de no superar la asignatura en la evaluación final ordinaria de Junio, tendrán la posibilidad de presentarse a la prueba extraordinaria de Julio.

Los alumnos que hayan perdido la evaluación continua por acumulación de faltas de asistencia tendrán una prueba final en junio sobre todos los contenidos del curso. En caso de no superar dicha prueba tendrán la prueba extraordinaria de julio.

En todos los exámenes y trabajos presentados por los alumnos se valorarán diversos aspectos como la caligrafía, la ortografía, respuestas con oraciones con sentido completo, el orden y la limpieza.

De este modo se podrá subir la nota hasta 1 punto en los exámenes y trabajos que cumplan con los criterios anteriores, es decir, estén bien redactados y sin faltas de ortografía. Por otra parte, se contabilizará un descuento por falta de 0,25 y un descuento por error en la acentuación de 0,10 hasta un máximo de 1 punto. No se sumará ni se restará cuando haya una sola falta o hasta tres tildes puntuales.

### **Recuperaciones de las evaluaciones.**

Para los alumnos que no superen una determinada evaluación, se considerará la realización de una recuperación en la siguiente evaluación. No habrá recuperación de la tercera evaluación, y en caso de que un alumno o alumna no supere la tercera evaluación tendrá la opción de recuperarla la prueba extraordinaria de julio.

En el caso de que no se alcanzasen los objetivos mínimos de la asignatura en la evaluación final, será necesario superar todos los contenidos de la asignatura en las **pruebas extraordinarias de julio**. En este caso queda a juicio del profesorado proponer trabajos de recuperación a entregar en las pruebas extraordinarias de julio o bien una prueba práctica oral (frente al ordenador) y/o escrita.

En el caso de que existan alumnos con la asignatura pendiente de otro curso, la forma de recuperarla será la siguiente:

- **Si el alumno está matriculado de la optativa durante el curso actual**, se considerará aprobada si aprueba las dos primeras evaluaciones del presente curso.
- **Si el alumno no está matriculado de la optativa durante el curso actual**, deberá realizar un examen de recuperación. Si obtiene un 5 o más en dicho examen, se considerará aprobada.

#### **a) Actividades de refuerzo y ampliación**

Se realizarán actividades para aquellos alumnos que tengan dificultades para alcanzar los objetivos previstos para la unidad didáctica, y en donde se reflejan todos los contenidos vistos en clase.

Si durante la realización de las prácticas, algún alumno terminara antes del tiempo establecido, se le propondrá una práctica de ampliación, colaborará con algún otro alumno que

vaya más retrasado o se le permitirá realizar otra actividad siempre relacionada con la informática. El profesor puede determinar que algún alumno no pueda hacer una actividad de ampliación o alternativa, aunque haya acabado la práctica como consecuencia de tener negativos en la evaluación.

**b) Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje**

Se ha de hacer también una evaluación del proceso de enseñanza por medio de la intervención del profesor como orientador y animador de este proceso. Esta evaluación, ya sea de forma individual o del conjunto del equipo, permite mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje.

La evaluación debe ser continúa y, por tanto, conviene tomar datos a lo largo del proceso para hacer los cambios pertinentes en el momento adecuado. Estos datos se irán tomando en determinados momentos que hemos considerado de especial importancia, como miedo ejemplo al finalizar cada unidad de trabajo o bloqueo de ellas.

BLOQUE 1: ORGANIZACIÓN, DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN DIGITAL					
OGE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CCLV	ESTÁNDARES RD
<b>G H L</b>	Planificación, individual o de forma cooperativa, en la elaboración de producciones audiovisuales digitales. Elaboración del guión de la producción. Selección de contenidos audiovisuales en medios digitales. Captura y descarga de fotografías, audio y vídeo digital. Síntesis del contenido de la producción de forma individual o cooperativa, organizando el guión de forma estructurada con coherencia y cohesión, y desarrollando el contenido con actitud crítica. El audio digital. Propiedades del audio digital. Formatos y códecs de audio. Conversión entre formatos de audio. Edición de audio. Uso de herramientas de reproducción, control, edición y mezcla de pistas de audio. Aplicación de efectos. Trabajo con proyectos y generación del audio en distintos formatos. El vídeo digital. Propiedades del vídeo digital. Formatos y códecs de	<b>3º.INF.BL1.1.</b> Crear contenidos audiovisuales planificando el proceso de elaboración y utilizando aplicaciones informáticas que permitan la captura, la manipulación y la integración de información para la realización de tareas en diversos contextos.	<b>3º.INF.BL1.1.1.</b> Planifica el proceso de creación de contenidos audiovisuales, individualmente o de forma cooperativa, mediante el establecimiento del objetivo que se persigue así como del plan de acción para alcanzarlo, la supervisión y evaluación del proceso de elaboración y la gestión del propio aprendizaje.	<b>CAA SIEE</b>	3ESOEA1.1.1.
			<b>3º.INF.BL1.1.2.</b> Crea contenidos de audio digital, mediante diversas estrategias como la redacción del guión de la	<b>CD</b>	3ESOEA1.1.2.

	<p>vídeo. Edición de vídeo digital. Conversión entre formatos de vídeo. Importación de vídeo a un proyecto. Inserción de títulos en la película. Aplicación de efectos en los clips. Inserción y configuración de clips de imágenes y de pistas de audio. Operaciones con los clips y las pistas de audio: división, unión, recorte, desplazamiento, etc. Trabajo con proyectos y generación de la película en distintos formatos. Elección del formato y de la resolución en función del uso al que va destinado la película. Hábitos y conductas para citar las fuentes de los objetos no propios utilizados en la producción audiovisual.</p>		<p>producción, la captura de la información, las conversiones de formato necesarias, la cita de sus fuentes, su integración a través de la mezcla de las pistas, la aplicación de efectos sobre ellas y la generación del resultado en diversos formatos para la realización de tareas en contextos personales, académicos, sociales o profesionales.</p>		
			<p><b>3º.INF.BL1.1.3.</b> Crea contenidos de vídeo digital, mediante diversas estrategias como la redacción del guión de la producción, la captura de la información, las conversiones de formato necesarias, la cita de sus fuentes, su integración a través de operaciones con los clips, las pistas de audio, imágenes y títulos, la aplicación de efectos sobre ellos y la generación del resultado en diversos formatos para la realización de tareas en contextos personales, académicos, sociales o profesionales.</p>	<p><b>CD</b></p>	<p>3ESOEA1.1.3.</p>

			<b>3º.INF.BL1.1.4.</b> Crea distintos tipos de contenidos audiovisuales utilizando técnicas y recursos digitales para expresar y comunicar ideas, experiencias y emociones propias en la realización de tareas en contextos personales, académicos, sociales o profesionales.	CEC	3ESOEA1.1.2. 3ESOEA1.1.3.
--	--	--	--	-----	------------------------------

**BLOQUE 2:  
APRENDIZAJE  
EN LA RED**

OGE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CCLV
E	Aprendizaje a lo largo de la vida. Aprendizaje formal e informal. Entornos Personales de Aprendizaje y Redes Personales de Aprendizaje. Selección de la información de Internet a través de buscadores web, el rastreo de fuentes de contenidos y la actividad en las redes sociales. Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado. Fuentes de contenido. Sindicación RSS. Lector de fuentes RSS. Métodos para buscar, seguir y organizar la actividad en las redes sociales. Organización de la información en servicios de la Web: marcadores sociales y almacenamiento en la red. Clasificación por taxonomía y por folcsonomía. Producción de contenidos de forma cooperativa en servicios de la web como una <i>wiki</i> o un procesador de textos cooperativo. Integración de elementos gráficos, sonoros y de vídeo. El correo electrónico. Métodos para compartir conocimientos y enlaces a contenidos en redes sociales. Hábitos y conductas para el debate crítico sobre conocimientos a través del correo electrónico y las redes sociales. Hábitos y	<b>3º.INF.BL2.1.</b> Seleccionar información en la web, del rastreo en fuentes de contenidos y en la actividad de las redes sociales, producir cooperativamente contenidos en servicios de la red y compartir conocimientos y contenidos debatiendo a través del correo electrónico y las redes sociales para aprender cooperativamente a través de la red.	<b>3º.INF.BL2.1.1.</b> Selecciona información en la web, del rastreo de fuentes de contenidos y en la actividad de las redes sociales, utilizando diversas estrategias como el filtrado de información en distintos tipos de buscadores, la sindicación RSS o la organización de la información en la Web, para aprender individual o cooperativamente a través de la red.	CAA
			<b>3º.INF.BL2.1.2.</b> Produce cooperativamente contenidos en servicios de la red.	CD
			<b>3º.INF.BL2.1.3.</b> Comparte	CSC

	<p>conductas para filtrar la fuente de información más completa y compartirla con personas con los mismos intereses.</p>		<p>conocimientos y contenidos mediante diversas estrategias como el debate a través del correo electrónico y las redes sociales, el establecimiento de una comunicación constructiva, el aprecio de la diversidad de valores y el respeto de las diferencias para aprender cooperativamente a través de la red.</p>	
--	--	--	---	--

BLOQUE 3: PROGRAMACIÓN					
OGE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CCLV	ESTÁNDARES RD
B E	<p>Lenguajes de programación. Concepto, funcionalidad y tipos de lenguajes. Derechos de autor en las aplicaciones. Tipos de software: el software libre y el software propietario. Licencias de software.</p> <p>Programación de aplicaciones para dispositivos móviles como videojuegos, de comunicación, de captura y edición de fotografías, de integración de elementos multimedia, etc. Familiarización con el entorno de trabajo.</p> <p>Diseño de la interfaz de usuario.</p> <p>Inserción, configuración y distribución en pantalla de los componentes de la interfaz de usuario de la aplicación.</p> <p>Estructuras de control del flujo de la aplicación: condicionales, bucles y funciones.</p> <p>Definición y uso de variables.</p> <p>Uso de componentes multimedia.</p> <p>Integración de imágenes, audio y vídeo propios, creados o modificados mediante el software de edición correspondiente.</p> <p>Gestión de la comunicación: llamadas, mensajes, GPS, etc.</p> <p>Operaciones matemáticas y de cadenas de texto.</p> <p>Descomposición de problemas de mayor complejidad en módulos más sencillos. Funciones.</p> <p>Gestión de interfaces de la aplicación.</p> <p>Realización de proyectos de diferentes niveles de dificultad de forma individual o cooperativamente. Ejecución de la aplicación en dispositivos móviles o en emuladores.</p> <p>Descarga e instalación de la aplicación en el dispositivo. La distribución de aplicaciones para dispositivos móviles.</p> <p>Evaluación de proyectos de otros compañeros.</p>	<p><b>3º.INF.BL3.1.</b> Crear aplicaciones de creciente nivel de dificultad y de forma individual o cooperativa utilizando un entorno de programación para dispositivos móviles y planificando, supervisando y evaluando el proceso.</p>	<p><b>3º.INF.BL3.1.1.</b> Crea aplicaciones de creciente nivel de dificultad y de forma individual o cooperativa utilizando un entorno de programación para dispositivos móviles.</p>	CD	3ESOEA3.1.1.
			<p><b>3º.INF.BL3.1.2.</b> Planifica el proceso de creación de aplicaciones para dispositivos móviles mediante el establecimiento del objetivo que se persigue así como del plan de acción para alcanzarlo, la supervisión y evaluación del proceso de elaboración y la gestión del propio aprendizaje.</p>	CAA SIEE	3ESOEA3.1.2.

**BLOQUE 4: BLOQUE TRANSVERSAL**

OGE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CCLV	ESTÁNDARES RD
A B C D G H	Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información.	<b>3º.INF.BL4.1.</b> Interpretar textos orales del nivel educativo procedentes de fuentes diversas utilizando las estrategias de comprensión oral para obtener información y aplicarla en la reflexión sobre el contenido, la ampliación de sus conocimientos y la realización de tareas de aprendizaje.	<b>3º.INF.BL4.1.1.</b> Interpreta textos orales del nivel educativo procedentes de fuentes diversas utilizando las estrategias de comprensión oral para obtener información y aplicarla en la reflexión sobre el contenido, la ampliación de sus conocimientos y la realización de tareas de aprendizaje.	<b>CCLI CAA</b>	3ESOEA4.1.1.
	Planificación de textos orales. Prosodia. Uso intencional de la entonación y las pausas. Normas gramaticales. Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión. Respeto en el uso del lenguaje.	<b>3º.INF. BL4.2.</b> Expresar oralmente textos previamente planificados, del ámbito personal, académico, social o profesional, con una pronunciación clara, aplicando las normas de la prosodia y la corrección gramatical del nivel educativo y ajustados a las propiedades textuales de cada tipo y situación comunicativa, para transmitir de forma organizada sus conocimientos con un lenguaje no discriminatorio.	<b>3º.INF.BL4.2.1.</b> Expresa oralmente textos previamente planificados, del ámbito personal, académico, social o profesional, con una pronunciación clara, aplicando las normas de la prosodia y la corrección gramatical del nivel educativo y ajustados a las propiedades textuales de cada tipo y situación comunicativa, para transmitir de forma organizada sus conocimientos con un lenguaje no discriminatorio.	<b>CCLI CAA</b>	3ESOEA4.2.1.
	Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.) Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación,	<b>3º.INF.BL4.3.</b> Participar en intercambios comunicativos del ámbito personal, académico, social o	<b>3º.INF.BL4.3.1.</b> Participa en intercambios comunicativos del ámbito personal, académico, social	<b>CCLI CAA</b>	3ESOEA4.3.1.



normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc. Respeto en el uso del lenguaje.	profesional aplicando las estrategias lingüísticas y no lingüísticas del nivel educativo propias de la interacción oral utilizando un lenguaje no discriminatorio.	o profesional aplicando las estrategias lingüísticas y no lingüísticas del nivel educativo propias de la interacción oral utilizando un lenguaje no discriminatorio.		
	<b>3º.INF.BL4.4.</b> Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y <b>utilizarla</b> correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional.	<b>3º.INF.BL4.4.1.</b> Reconoce la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo.	<b>CCLI</b>	3ESOEA4.4.1.
		<b>3º.INF.BL4.4.2.</b> Utiliza la terminología correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional.	<b>CCLI CAA</b>	3ESOEA4.4.2.
Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.	<b>3º.INF.BL4.5.</b> Leer textos de formatos diversos y presentados en soporte papel y digital, utilizando las estrategias de comprensión lectora del nivel educativo para obtener información y aplicarla en la reflexión sobre el contenido, la ampliación de sus conocimientos y la realización de tareas de aprendizaje.	<b>3º.INF.BL4.5.1.</b> Lee textos de formatos diversos y presentados en soporte papel y digital, utilizando las estrategias de comprensión lectora del nivel educativo para obtener información y aplicarla en la reflexión sobre el contenido, la ampliación de sus conocimientos y la realización de tareas de aprendizaje.	<b>CCLI CAA</b>	3ESOEA4.5.1.
Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura. Formatos de presentación. Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales (signos de puntuación, concordancia entre los elementos de la oración, uso	<b>3º.INF.BL4.6.</b> Escribir textos del ámbito personal, académico, social o profesional en diversos formatos y soportes, cuidando sus aspectos formales, aplicando las normas	<b>3º.INF.BL4.6.1.</b> Escribe textos del ámbito personal, académico, social o profesional en diversos formatos y soportes, cuidando sus	<b>CCLI CAA</b>	3ESOEA4.6.1.

	<p>de conectores oracionales, etc.). Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión. Respeto en el uso del lenguaje.</p>	<p>de corrección ortográfica y gramatical del nivel educativo y ajustados a las propiedades textuales de cada tipo y situación comunicativa, para transmitir de forma organizada sus conocimientos con un lenguaje no discriminatorio.</p>	<p>aspectos formales, aplicando las normas de corrección ortográfica y gramatical del nivel educativo y ajustados a las propiedades textuales de cada tipo y situación comunicativa, para transmitir de forma organizada sus conocimientos con un lenguaje no discriminatorio.</p>		
<p>Estrategias de búsqueda y selección de la información. Procedimientos de síntesis de la información. Procedimientos de presentación de contenidos. Procedimientos de cita y paráfrasis. Bibliografía y webgrafía.</p>		<p><b>3º.INF.BL4.7.</b> Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.</p>	<p><b>3º.INF.BL4.7.1.</b> Busca información en diversas fuentes para ampliar sus conocimientos citando adecuadamente su procedencia.</p>	<p><b>CAA</b></p>	<p>3ESOEAE4.7.1.</p>
		<p><b>3º.INF.BL4.7.2.</b> Selecciona información en diversas fuentes de forma contrastada para elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.</p>		<p><b>CCLI CAA</b></p>	<p>3ESOEAE4.7.1.</p>
		<p><b>3º.INF.BL4.7.3.</b> Organiza la información obtenida en una búsqueda mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos.</p>		<p><b>CAA</b></p>	<p>3ESOEAE4.7.2.</p>

<p>Iniciativa e innovación. Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades. Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de automotivación. Resiliencia, superar obstáculos y fracasos. Perseverancia, flexibilidad. Pensamiento alternativo. Sentido crítico.</p>	<p><b>3º.INF.BL4.8.</b> Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas.</p>	<p><b>3º.INF.BL4.8.1.</b> Realiza de forma eficaz tareas o proyectos.</p>	SIEE	3ESOEAE4.8.1.
		<p><b>3º.INF.BL4.8.2.</b> Tiene iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades.</p>	SIEE CAA	3ESOEAE4.8.2.
		<p><b>3º.INF.BL4.8.3.</b> Muestra curiosidad e interés durante el desarrollo de tareas o proyectos.</p>	SIEE	3ESOEAE4.8.3.
		<p><b>3º.INF.BL4.8.4.</b> Actúa con flexibilidad buscando soluciones alternativas.</p>	SIEE CAA	3ESOEAE4.8.4.
<p>Pensamiento medios-fin. Estrategias de planificación, organización y gestión. Selección de la información técnica y recursos materiales. Estrategias de supervisión y resolución de problemas. Evaluación de procesos y resultados. Valoración del error como oportunidad. Habilidades de comunicación.</p>	<p><b>3º.INF.BL4.9.</b> Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.</p>	<p><b>3º.INF.BL4.9.1.</b> Planifica tareas o proyectos, individuales o colectivos, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos.</p>	SIEE	3ESOEAE4.9.1.
		<p><b>3º.INF.BL4.9.2.</b> Adapta la previsión a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades.</p>	SIEE CAA	3ESOEAE4.9.2.
		<p><b>3º.INF.BL4.9.3.</b> Evalúa con ayuda de guías el proceso y el producto final de tareas o proyectos.</p>	SIEE	3ESOEAE4.9.3.
		<p><b>3º.INF.BL4.9.4.</b> Comunica de</p>	SIEE CAA	3ESOEAE4.9.4.

		forma personal los resultados obtenidos de tareas o proyectos.		
Estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del área. Autoconocimiento de aptitudes e intereses. Proceso estructurado de toma de decisiones.	<b>3º.INF.BL4.10.</b> Buscar y seleccionar información sobre los entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del nivel educativo, analizar los conocimientos, habilidades y competencias necesarias para su desarrollo y compararlas con sus propias aptitudes e intereses para generar alternativas ante la toma de decisiones vocacional.	<b>3º.INF.BL4.10.1.</b> Busca y selecciona información sobre los entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del nivel educativo.	<b>SIEE</b>	3ESOEAE4.10.1.
		<b>3º.INF.BL4.10.2.</b> Analiza los conocimientos, habilidades y competencias necesarias para el desarrollo de las profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del nivel educativo.	<b>SIEE CSC</b>	3ESOEAE4.10.2.
		<b>3º.INF.BL4.10.3.</b> Compara conocimientos, habilidades y competencias de las profesiones y estudios vinculados con sus aptitudes e intereses para generar alternativas ante la toma de decisiones vocacional.	<b>SIEE</b>	3ESOEAE4.10.3.
Responsabilidad y eficacia en la resolución de tareas. Asunción de distintos roles en equipos de trabajo. Pensamiento de perspectiva. Solidaridad, tolerancia, respeto y amabilidad. Técnicas de escucha activa. Diálogo igualitario. Conocimiento de estructuras y técnicas de aprendizajes cooperativo.	<b>3º.INF.BL4.11.</b> Participar en equipos de trabajo para conseguir metas comunes asumiendo diversos roles con eficacia y responsabilidad, apoyar a compañeros y compañeras	<b>3º.INF.BL4.11.1.</b> Participa en equipos de trabajo para conseguir metas comunes asumiendo diversos roles con eficacia y responsabilidad.	<b>SIEE CAA CSC</b>	3ESOEAE4.11.1.

		demostrando empatía y reconociendo sus aportaciones y utilizar el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias.	<b>3º.INF.BL4.11.2.</b> Apoya a compañeros/as demostrando empatía y reconociendo sus aportaciones.	<b>CSC CAA</b>	3ESOEA4.11.2.
			<b>3º.INF.BL4.11.3.</b> Utiliza el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias.	<b>CSC</b>	3ESOEA4.11.3.

## 7. MEDIDAS DE ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDAD ESPECÍFICA DE APOYO EDUCATIVO O CON NECESIDAD DE COMPENSACIÓN EDUCATIVA

En éste curso trabajamos las medidas de respuesta de nivel III que hacen referencia al grupo de 3PMAR, según la *ORDEN 20/2019, de 30 de abril, de la Conselleria de Educación, Investigación, Cultura y Deporte, por la cual se regula la organización de la respuesta educativa para la inclusión del alumnado en los centros docentes sostenidos con fondos públicos del sistema educativo valenciano.*

Entre otras, se contemplarán las siguientes medidas:

- Adaptaciones del currículo.
- Integración de materias en ámbitos.
- Agrupamientos flexibles.
- Apoyo en grupos ordinarios.
- Tutoría entre iguales y aprendizaje cooperativo.
- Desdoblamientos de grupos.
- Programas de mejora del aprendizaje y el rendimiento y otros programas de tratamiento personalizado para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

## 8. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Se desarrollarán los siguientes:

a) Fomento de la lectura. Comprensión lectora. Expresión oral y escrita.

Los hábitos de lectura y escritura han sufrido una transformación tras la aparición de Internet y debemos incidir en las nuevas tecnologías en los hábitos de fomento de la lectura.

Contribuimos a fomentar la lectura de diversas formas mediante la búsqueda de recursos en la red así como mediante la lectura de blogs y de páginas web que tratan sobre los contenidos del curso.

- b) Comunicación audiovisual. Tecnologías de la información y de la comunicación.
- c) Emprendimiento.
- d) Educación cívica y constitucional.

**9. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE E INDICADORES DE LOGRO**

Se llevará a cabo mediante rúbricas en las que aparecen reflejados los indicadores de logro.

**REGISTRO PARA LA AUTOEVALUACIÓN DEL PROFESORADO: PLANIFICACIÓN**

	<b>INDICADORES</b>	<b>VALORACIÓN</b>	<b>PROPUESTAS DE MEJORA</b>
<b>PLANIFICACIÓN</b>	1. Programa la asignatura teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje previstos en las leyes educativas.		
	2. Programa la asignatura teniendo en cuenta el tiempo disponible para su desarrollo.		
	3. Selecciona y secuencia de forma progresiva los contenidos de la programación de aula teniendo en cuenta las particularidades de cada uno de los grupos de estudiantes.		
	4. Programa actividades y estrategias en función de los estándares de aprendizaje.		
	5. Planifica las clases de modo flexible, preparando actividades y recursos ajustados a la programación de aula y a las necesidades y a los intereses del alumnado.		
	6. Establece los criterios, procedimientos y los instrumentos de evaluación y autoevaluación que permiten hacer el seguimiento del progreso de aprendizaje de sus alumnos y alumnas.		
	7. Se coordina con el profesorado de otros departamentos que puedan tener contenidos afines a su asignatura.		

**REGISTRO PARA LA AUTOEVALUACIÓN DEL PROFESORADO: MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO**

	INDICADORES	VALORACIÓN	PROPUESTAS DE MEJORA
<b>MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO</b>	1. Proporciona un plan de trabajo al principio de cada unidad.		
	2. Plantea situaciones que introduzcan la unidad (lecturas, debates, diálogos...).		
	3. Relaciona los aprendizajes con aplicaciones reales o con su funcionalidad.		
	4. Informa sobre los progresos conseguidos y las dificultades encontradas.		
	5. Relaciona los contenidos y las actividades con los intereses del alumnado.		
	6. Estimula la participación activa de los estudiantes en clase.		
	7. Promueve la reflexión de los temas tratados.		

**REGISTRO PARA LA AUTOEVALUACIÓN DEL PROFESORADO: DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA**

	<b>INDICADORES</b>	<b>VALORACIÓN</b>	<b>PROPUESTAS DE MEJORA</b>
<b>DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA</b>	1. Resume las ideas fundamentales discutidas antes de pasar a una nueva unidad o tema con mapas conceptuales, esquemas...		
	2. Cuando introduce conceptos nuevos, los relaciona, si es posible, con los ya conocidos; intercala preguntas aclaratorias; pone ejemplos...		
	3. Tiene predisposición para aclarar dudas y ofrecer asesorías dentro y fuera de las clases.		
	4. Optimiza el tiempo disponible para el desarrollo de cada unidad didáctica.		
	5. Utiliza ayuda audiovisual o de otro tipo para apoyar los contenidos en el aula.		
	6. Promueve el trabajo cooperativo y mantiene una comunicación fluida con los estudiantes.		
	7. Desarrolla los contenidos de una forma ordenada y comprensible para los alumnos y las alumnas.		
	8. Plantea actividades que permitan la adquisición de los estándares de aprendizaje y las destrezas propias de la etapa educativa.		
	9. Plantea actividades grupales e individuales.		



**REGISTRO PARA LA AUTOEVALUACIÓN DEL PROFESORADO: SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

	INDICADORES	VALORACIÓN	PROPUESTAS DE MEJORA
<b>SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE</b>	1. Realiza la evaluación inicial al principio de curso para ajustar la programación al nivel de los estudiantes.		
	2. Detecta los conocimientos previos de cada unidad didáctica.		
	3. Revisa, con frecuencia, los trabajos propuestos en el aula y fuera de ella.		
	4. Proporciona la información necesaria sobre la resolución de las tareas y cómo puede mejorarlas.		
	5. Corrige y explica de forma habitual los trabajos y las actividades de los alumnos y las alumnas, y da pautas para la mejora de sus aprendizajes.		
	6. Utiliza suficientes criterios de evaluación que atiendan de manera equilibrada la evaluación de los diferentes contenidos.		
	7. Favorece los procesos de autoevaluación y coevaluación.		
	8. Propone nuevas actividades que faciliten la adquisición de objetivos cuando estos no han sido alcanzados suficientemente.		
	9. Propone nuevas actividades de mayor nivel cuando los objetivos han sido alcanzados con suficiencia.		
	10. Utiliza diferentes técnicas de evaluación en función de los contenidos, el nivel de los estudiantes, etc.		
	11. Emplea diferentes medios para informar de los resultados a los estudiantes y a los padres.		