

PROPOSTA PEDAGÒGICA LOMLOE

CURS: 2025/2026

Digitalización 4º ESO



☒	ESO: Programació elaborada seguint el decret 107/2022, pàgina 668 i següents.
☐	BTX: Programació elaborada seguint el decret 108/2022, pàgina i següents.

ÍNDEX**1.- INTRODUCCIÓ.****2.- CONTEXTUALITZACIÓ.****3.- OBJECTIUS DE LA MATÈRIA.****4.- PERFIL D'EIXIDA I COMPETÈNCIES CLAU DE L'ETAPA.****5.- CONCRECIÓ CURRICULAR.****6.- COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES.****7.- SABERS BÀSICS.****8.- RELACIÓ ENTRE ELS ELEMENTS CURRICULARS.****9.- ORIENTACIONS METODOLÒGIQUES.**

- Agrupacions:
- Espais:
- Centre:
- Exterior del centre:
- Digitals:
- Altres:
- Recursos i materials.
- Models metodològics.

10.- SITUACIONS D'APRENENTATGE.**11.- VALORACIÓ GENERAL DEL PROGRÉS DE L'ALUMNAT.**

- Instruments de recollida d'informació.
- Criteris de qualificació de (matèria)
- Estratègies per al reforç i plans de recuperació per a la matèria suspesa.

12.- RESPOSTA EDUCATIVA PER A LA INCLUSIÓ.**13.- AVALUACIÓ DEL PROCÉS D'ENSENYAMENT I DE LA PRÀCTICA DOCENT.****14.- ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES.****ANNEX I: AVALUACIÓ PRÀCTICA DOCENT****1. INTRODUCCIÓ**

Extret de la pàgina 668 del decret 107 /2022).

La sociedad digital y de la información plantea la necesidad de conocer de una forma más profunda los elementos que permiten desarrollar en ella nuestras vidas de una forma crítica y segura. En este sentido, los sistemas informáticos ofrecen todo su potencial para

conseguir una sociedad más justa, plural e igualitaria, en la que tenga cabida toda la ciudadanía sin condicionantes ni barreras, favoreciendo a su vez el aprendizaje permanente y el desarrollo personal.

La materia Digitalización da respuesta a la necesidad de adaptación al entorno tan cambiante que tenemos en la sociedad, al cual el alumnado de la educación básica ha de enfrentarse con garantías para poder participar activamente diseñando soluciones creativas y accesibles desde una perspectiva integradora.

Esta materia contribuye a afrontar de manera crítica la existencia de la brecha digital, los condicionantes para la salud y la sostenibilidad que suponen el uso de medios informáticos, las relaciones interpersonales, la producción y divulgación de conocimiento, y el uso ético de los medios digitales. También se abordan temas como la resolución pacífica de conflictos en entornos virtuales y el compromiso ciudadano en el ámbito local y global. De igual modo, se trata de favorecer aprendizajes que permitan al alumnado hacer un uso competente de entornos digitales, tanto en la gestión de dispositivos y entornos de aprendizaje, como en el fomento del bienestar digital, posibilitando al alumnado tomar conciencia y construir una identidad digital adecuada.

2. CONTEXTUALITZACIÓ

El departamento imparte las asignaturas relacionadas con las TIC (tecnologías de la información y la comunicación). Hay al menos una asignatura en cada uno de los cursos a excepción de segundo de bachillerato donde debido a la gran competencia de optativas entre tan pocos alumnos, unos años hay suficientes alumnos para impartirla y otros no. La oferta del departamento es la siguiente:

- 1ºESO: Taller de relaciones digitales responsables
- 2ºESO: Programación, inteligencia artificial y robótica I
- 3ºESO: Programación, inteligencia artificial y robótica II

- 4ºESO: Digitalización
- 4ºESO: Robótica
- 1ºBACH: Programación, redes y sistemas informáticos I
- 2ºBACH: Programación, redes y sistemas informáticos II

Disponemos de 2 aulas de informática para impartir las diferentes optativas que se utilizan además para el resto de asignaturas que necesiten ordenadores. Ambas aulas están dotadas de internet y de un servidor Lliurex que permite el trabajo en red y el control del aula y de la actividad del alumno en cada ordenador. Los alumnos tienen a su disposición también un número creciente de robots que se sitúa alrededor de 20. Son máquinas que se someten a un uso intensivo y que empiezan a notar ya el paso de muchos cursos.

En cuanto a los componentes del departamento decir que es un departamento unipersonal, aunque sin duda hay horas para medio profesor más. Tradicionalmente se ha completado la asignación con profesores de economía o tecnología pero debiera procurarse traer un profesor de la especialidad o en caso contrario uno de tecnología por afinidad.

3. OBJECTIUS DE LA MATÈRIA

Extret de la pàgina 669 del decret 107 /2022).

La materia Digitalización favorece la consecución de los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria gracias a su desarrollo práctico, colaborativo y crítico, lo que permite al alumnado su crecimiento personal y académico. El ejercicio de una ciudadanía digital democrática implica una interacción tolerante y solidaria que respete las diferencias y rechace los estereotipos que conducen a la discriminación. También se favorecen las destrezas básicas en el uso de fuentes de información de manera crítica como medio para adquirir conocimiento, desarrollándose a su vez las competencias tecnológicas básicas necesarias.

La realización en grupo de proyectos de digitalización ayuda a fortalecer la autonomía, la confianza en sí mismo y la iniciativa personal, así como la capacidad de planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades proactivamente en el trabajo diario de la materia. Además, alcanzar los objetivos de la materia contribuye a la mejora en el alumnado de la comprensión de textos y la expresión oral y escrita. Se pretende la consecución del doble objetivo de dotar al alumnado de las herramientas imprescindibles para alcanzar un proyecto de vida personal, social y profesional satisfactorio, y a la par, de proporcionarle situaciones de aprendizaje significativas y reales para afrontar los principales retos del siglo XXI. En efecto, desde esta materia se abordan temas como la sostenibilidad, el bienestar, el rechazo a la inequidad y exclusión o la resolución pacífica de conflictos en entornos virtuales, el aprovechamiento crítico ético y responsable de la cultura digital, entre otros.

El desarrollo curricular de esta materia sigue los principios pedagógicos de la LOMLOE, ya que las situaciones de aprendizaje planteadas contemplan las diferentes capacidades del alumnado y promueven el trabajo autónomo individual o en equipo, así como la reflexión crítica. La realización de proyectos de digitalización supone una tarea significativa y relevante para el alumnado adolescente, mediante la cual se consigue potenciar la creatividad y reforzar la reflexión, la autoestima, la responsabilidad, así como se desarrolla la comprensión y expresión oral, escrita y audiovisual. También cabe destacar que el carácter científico-técnico de la asignatura tiene importantes implicaciones en el uso de las matemáticas.

La materia Digitalización tiene una dimensión eminentemente práctica que es abordada a través de la búsqueda de soluciones técnicas a retos cotidianos derivados de una sociedad cada vez más digitalizada. 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.

4. PERFIL D'EIXIDA I COMPETÈNCIES CLAU DE L'ETAPA

Competències Clau extretes de la pàgina del decret /2022).

La relació de les competències clau i la contribució de la matèria es pot consultar en la pàgina del decret /2022).

APORTACIÓ DE la matèria A LES COMPETÈNCIES CLAU (X: poc / XXX: molt)

C. Clau	Lingüística	Pluriling	Mat, ccia, tecnologia	Digital	Personal, social, aprendre	Ciutadana	Emprenedora	Consciència i expressió cultural
Aportació	X	XX	XXX	XXX	XX	XX	XX	XX

5. CONCRECIÓ CURRICULAR

Se supone que el alumno ha visto en los dos cursos anteriores conceptos de Programación, Robótica e IA, por lo que en este considero acertado se muestren unos conceptos de informática general más corriente y accesible a la mayoría del alumnado.

A continuación se enumeran qué se trabajará a lo largo de todo el curso de forma gradual y distribuido en 4 situaciones de aprendizaje:

1. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación. CE1

Diseñar equipos y redes de comunicación de uso personal y doméstico, y administrarlos y utilizarlos de manera segura y sostenible, de forma básica.

2. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. CE2

Buscar, seleccionar y organizar la información en el entorno personal de aprendizaje, y utilizarla para la creación, edición, publicación y difusión de contenidos digitales.

3. Seguridad y bienestar digital. CE3

Mostrar hábitos que fomenten el bienestar en entornos digitales, aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.

4. Ciudadanía digital crítica. CE4

Ejercer una ciudadanía digital crítica mediante un uso activo, responsable y ético de los medios digitales, el comercio electrónico y la administración digital en la sociedad de la información.

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

Extret de la pàgina 670 del decret 107 /2022).

Las Competencias Específicas son:

-CE1: Diseñar equipos y redes de comunicación de uso personal y doméstico, y administrarlos y utilizarlos de manera segura y sostenible.

-CE2: Buscar, seleccionar y organizar la información en el entorno personal de aprendizaje, y utilizarla para la creación, edición, publicación y difusión de contenidos digitales.

-CE3: Mostrar hábitos que fomenten el bienestar en entornos digitales, aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.

-CE4: Ejercer una ciudadanía digital crítica mediante un uso activo, responsable y ético de los medios digitales, el comercio electrónico y la administración digital en la sociedad de la información.

7. SABERS BÀSICS

Extret de la pàgina 677 del decret 107 /2022).

Los Saberes básicos se agrupan en 4 apartados:

- SB1: Contenidos necesarios para poder diseñar, administrar y utilizar dispositivos digitales.

- SB2: Recoge todo lo necesario para buscar, generar y expresar conocimiento en un entorno digital.

- SB3: Incluye dos grupos de saberes centrados respectivamente, en el uso de dispositivos y datos, y en el bienestar en entornos digitales.

-SB4: deriva de la necesidad de desenvolverse en la sociedad de la información.

8. RELACIÓ ENTRE ELS ELEMENTS CURRICULARS

SABERES BASICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACION
Dispositivos Digitales e Internet SB1 1. Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales. 2. Sistemas operativos comunes y aplicaciones. 3. Redes de dispositivos. Fundamentos y modos de acceso a Internet. Brecha Digital. 4. Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos. Obsolescencia	CE1	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
Búsqueda y creación de contenidos digitales SB2 1. Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado. 2. Lectura e interpretación de información de medios digitales. 3. Propiedad intelectual y derechos de autoría. 4. Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas 5. Creación básica de contenidos con herramientas digitales.	CE2	2.1. Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico. 2.2. Detectar los discursos de odio y reconocer sus implicaciones en el desarrollo de la sociedad. 2.3. Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea. 2.4. Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales.
Identidad Digital SB3 1. La identidad personal en Internet. Alias y avatares. 2. Autoconcepto y percepción externa de la identidad digital. 3. Referencias socioculturales en la construcción de la identidad digital. Personas influyentes 4. Exposición personal en la red. La huella digital. 5. Conductas y hábitos para cuidar la identidad digital. 6. La privacidad en la red. La protección de los datos de carácter personal. Información y consentimiento.	CE3	3.1. Identificar y valorar diferentes formas de representar la identidad en Internet y la huella digital que dejan. 3.2. Reconocer las implicaciones de la publicación de datos personales en la red. 3.3. Adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales.
Relaciones en entorno digital SB4 1. Amistad virtual y física. 2. Entornos digitales de intercambio social y juegos en línea.	CE4	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. Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.

3. Estrategias para una ciberconvivencia igualitaria, segura y saludable. Etiqueta digital.		
4. Ventajas y beneficios de las interacciones en entorno digital.		
5. Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes.		
6. Adicciones: tecnoadicción, nomofobia y ludopatía en línea.		

9. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Agrupacions.

Los agrupamientos que utilizaremos en el aula serán los siguientes (especificados según el momento en la programación de aula):

- Individual, por parejas o trío como máximo
- Para los proyectos o trabajos de investigación y exposiciones el número máximo de miembros que podrán agruparse serán tres personas.

Espais.

Centre:

Utilizaremos exclusivamente las dos aulas de informática de que dispone el centro para el alumnado de Eso y Bachillerato. Se cuenta con 30 y 24 ordenadores respectivamente. No se dispone de otros periféricos.

Exterior del centre:

En caso de salida a alguna actividad como algún taller de alguna Universidad usaremos sus instalaciones.

Digitals:

Todos los recursos de este departamento son digitales excepto la pizarra que es Velleda y la pista de corcho sobre la que circulan los Robots del departamento. Se trabajará tanto con pens USB, como con el disco duro. Se pedirá a los alumnos como único material de clase que dispongan de un pen USB por alumno, en los cuales se irá almacenando los trabajos y ejercicios realizados a lo largo del curso.

Altres:

No se utiliza otro espacio adicional fuera de los descritos anteriormente.

Recursos i materials.

Analògics:

Pizarras de escritura. Pizarra de corcho. El material a utilizar a lo largo del curso será principalmente el libro de texto, en el cual consta tanto las prácticas a realizar como la teoría necesaria para cumplir el currículo.

Se consultarán revistas de informática así como libros de la Biblioteca, y se visitarán algunas webs interesantes para el alumnado de las cuales se pueda obtener información valiosa para ellos. La editorial preferida de este dpto. para extraer apuntes de libros de texto es Anaya.

Digitals:

30 + 24 ordenadores en las aulas más sus 2 servidores correspondientes. Uso de una carpeta compartida con los alumnos en ambas aulas donde el profesor deja a los alumnos material.

Humans:

El profesor titular de la asignatura más el apoyo de otro medio profesor para cubrir toda la docencia del departamento.

Models metodològics.

Se ha optado por una metodología moderadamente constructivista, es decir, en la metodología constructivista se pretende que el alumno construya su propio aprendizaje partiendo de sus propias experiencias, guiado en lo imprescindible por las Programaciones del profesor, sin embargo este concepto es un tanto ideal, de ahí que utilicemos el termino moderadamente, ya que el profesor utilizará la enseñanza activa haciendo partícipe al alumno en todo momento.

Hay que fomentar el aprendizaje significativo. Los aprendizajes significativos constituyen información relevante para el alumno y que por tanto es fácil de recordar y asimilar, es pues un aprendizaje no memorístico. Debemos partir siempre de los conocimientos previos del alumno, y a la hora de introducir un nuevo concepto, hay que tratar de captar su interés y además motivar su aprendizaje. El aprendizaje significativo conlleva un esfuerzo considerable por parte del alumno.

Además, ésta es una materia en la que los aprendizajes funcionales cobran una especial relevancia debido al fuerte incremento que desde hace años se observa en la informática dentro de todos los ámbitos de la sociedad. Es por ello que la metodología a aplicar debe ir encaminada a que los alumnos/as puedan aprovechar los aprendizajes en su futura vida laboral y social, así como que les sirva de preparación para futuros estudios, ya sean éstos universitarios o en ciclos formativos de grado superior.

Las actividades y estrategias de enseñanza se deben centrar en el aprendizaje visual. Existe un gran consenso, al reconocer la importancia de una educación visual en los estudiantes, aspecto que ha cobrado fuerza significativa con el desarrollo de las tecnologías informáticas.

En particular, un aprendizaje visual, permitiría a los estudiantes:

- Comprender mejor y en menor tiempo los conceptos.
- Organizar y expresar sus ideas.
- Ilustrar sus explicaciones.
- Retener con mayor fijación sus ideas y conceptos.
- Organizar la información para su procesamiento.
- Desarrollar un pensamiento creativo.
- Desarrollar métodos de aprendizaje generales como el inductivo y deductivo.
- Entrenar la memoria.

10. SITUACIONS D'APRENTATGE

SITUACIÓ D'APRENTATGE Nº 1: <i>Dispositivos digitales e Internet</i>		TEMPORALITZACIÓ 1ª avaluació Nº sessions: 25
Descripció/Justificació: <i>Dispositivos digitales e Internet. Conceptos básicos de ordenadores y Sistemas Operativos. También de seguridad y de buen uso de los dispositivos.</i>		
Sabers bàsics	CE	Criteris d'avaluació
<i>Dispositivos digitales e Internet</i> 1. Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales. 2. Sistemas operativos comunes y aplicaciones. 3. Redes de dispositivos. Fundamentos y modos de acceso a Internet. Brecha Digital. 4. Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos. Obsolescencia	CE 1:	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

SITUACIÓ D'APRENTATGE Nº 2: <i>Búsqueda y creación de contenidos digitales</i>		TEMPORALITZACIÓ 2ª avaluació Nº sessions: 20
Descripció/Justificació: <i>Búsqueda, selección, organización y creación de contenidos digitales. Uso de buscadores de información, formas de agrupar esa información y de optimizar dichas búsquedas.</i>		
Sabers bàsics	CE	Criteris d'avaluació
<i>Búsqueda y creación de contenidos digitales</i> 1. Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado. 2. Lectura e interpretación de información de medios digitales. 3. Propiedad intelectual y derechos de autoría. 4. Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas 5. Creación básica de contenidos con herramientas digitales.	CE 2:	2.1. Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico. 2.2. Detectar los discursos de odio y reconocer sus implicaciones en el desarrollo de la sociedad. 2.3. Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea. 2.4. Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales.

SITUACIÓ D'APRENTATGE Nº 3: <i>Identidad digital</i>		TEMPORALITZACIÓ 3ª avaluació Nº sessions: 10
Descripció/Justificació: <i>Construir una identidad digital adecuada y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla.</i>		
Sabers bàsics	CE	Criteris d'avaluació
<i>Identidad digital</i> 1. La identidad personal en Internet. Alias y avatares. 2. Autoconcepto y percepción externa de la identidad digital. 3. Referencias socioculturales en la construcción de la identidad digital. Personas influyentes 4. Exposición personal en la red. La huella digital. 5. Conductas y hábitos para cuidar la identidad digital. 6. La privacidad en la red. La protección de los datos de carácter personal. Información y <i>consentimiento</i> .	CE 3:	3.1. Identificar y valorar diferentes formas de representar la identidad en Internet y la huella digital que dejan. 3.2. Reconocer las implicaciones de la publicación de datos personales en la red. 3.3. Adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales.

SITUACIÓ D'APRENTATGE Nº 4: <i>Relaciones en entornos digitales:</i>		TEMPORALITZACIÓ 3ª avaluació Nº sessions: 10
Descripció/Justificació: <i>Entornos digitales para estar presente en internet: Redes Sociales, Plataformas online, etc</i>		
Sabers bàsics	CE	Criteris d'avaluació
<i>Relaciones en entornos digitales</i> 1. Amistad virtual y física. 2. Entornos digitales de intercambio social y juegos en línea. 3. Estrategias para una ciberconvivencia igualitaria, segura y saludable. Etiqueta digital. 4. Ventajas y beneficios de las interacciones en entorno digital.	CE 4:	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. Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.

5. Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes.

6. *Adicciones: tecnoadicción, nomofobia y ludopatía en línea.*

11. VALORACIÓ GENERAL DEL PROGRÉS DE L'ALUMNAT

Instruments de recollida d'informació.

Entre los diferentes recursos e instrumentos a utilizar, destacamos los siguientes:

OBSERVACIÓN DIRECTA DEL ALUMNO/A

Podremos obtener información directa y espontánea de su actitud personal, a la forma de organizar y realizar los trabajos, estrategias que utilizan, a las dificultades reales que se enfrentan y a la forma concreta en la que son capaces de superarlas.

Podríamos destacar el siguiente tipo de observaciones: grado de dominio y precisión del vocabulario informático, dificultades en la comprensión del enunciado en la realización de un ejercicio práctico, manifestación implícita o explícita de certezas, dudas y errores, corrección al argumentar sus opiniones, la forma de utilizar los conceptos necesarios en la situación planteada, etc.

REVISIÓN DE TRABAJOS

Mediante la revisión de sus cuadernos o apuntes podemos obtener información como puede ser: cuales son sus hábitos y métodos de trabajo, ideas o conceptos que el alumno ha elaborado mal, dónde encuentran más dificultades, nivel de expresión escrita y gráfica, hasta dónde son capaces de llegar en la propuesta de trabajo planteada, etc.

PRUEBAS ESPECÍFICAS DE EVALUACIÓN

A través de estas pruebas, podemos constatar si el alumno/a ha aprendido y es capaz de aplicar los conceptos y procedimientos concretos desarrollados en cada tema o bloque de contenidos. Estas pruebas pueden ser diferentes en función de los contenidos que queramos evaluar. Podemos destacar las siguientes:

- Pruebas de aplicación: ejercicios en los que se utilice la aplicación de una técnica específica.
- Pruebas sobre aprendizajes de conceptos: nos permiten evaluar la claridad de ideas respecto a los conceptos estudiados, así como sus capacidades de expresión y de síntesis de los mismos.
- Pruebas objetivas: nos permiten conocer la capacidad de concentración del alumno/a, su seguridad y confianza en ellos mismos y en sus conocimientos, claridad con que manejan diferentes conceptos, etc.
- Entrevista: nos permite evaluar el desarrollo del proceso de aprendizaje, así como su expresión oral, especialmente la relacionada con el lenguaje informático.

TRABAJOS DE CAMPO E INVESTIGACIONES

Se trata de actividades realizadas individualmente o en grupo, en la que el alumno/a tenga que poner en juego ideas, técnicas y hábitos de trabajo, así como buscar información, interpretarla, clasificarla y organizarla utilizando algún programa informático, y obtener conclusiones.

Criteris de qualificació.

Si las pruebas a realizar son de tipo test o verdadero/falso, se puntuará como bien o mal. En caso de preguntas a desarrollar lo que se mirará es si el alumno ha captado la idea y ha entendido el concepto, o por el contrario contesta con 20 líneas pero no ha entendido el concepto.

Las preguntas en los exámenes deben estar bien formuladas y sin ambigüedad alguna para que no haya malos entendidos por el alumno.

En caso de exámenes prácticos se exigirá al alumno un determinado resultado, generalmente entregado al alumno al comienzo de la prueba de forma individual en papel. Por cada variación del ejercicio entregado con respecto al resultado deseado se descontará un porcentaje de la nota, que

dependerá de la materia concreta.

Los trabajos de exposición valorarán exclusivamente el uso de los conceptos vistos en clase. No se debe evaluar el que unos alumnos tengan más facilidad de palabra que otros, ya que esto no es el objetivo de esta asignatura.

La calificación **Trimestral** de la asignatura es informativa, para todos los niveles y orientativa. **Se constituye a partir de las calificaciones obtenidas en cada uno de los instrumentos de evaluación usados para cada una de las competencias específicas diseñadas.** Usaremos los siguientes Instrumentos de evaluación:

-Instrumento de Evaluación 1 (IE1): Preguntas realizadas en clase a los alumnos de forma oral sobre el tema en cuestión.

-Instrumento de Evaluación 2 (IE2): Prácticas de corta duración (1 clase o menos) realizadas en clase con uso de ordenador o no para afianzar un punto concreto.

-Instrumento de Evaluación 3 (IE3): Prácticas de larga duración (2 ó más clases) realizadas en clase con uso de ordenador para afianzar un tema.

-Instrumento de Evaluación 4 (IE4): Exámenes escritos o a realizar en ordenador o papel con tiempo máximo una clase.

	IE1	IE2	IE3	IE4	1EVAL	%	IE1	IE2	IE3	IE4	2EVAL	%	IE1	IE2	IE3	IE4	3EVAL	%	FINAL	%
CE1	N1	N2	N3	N4	$N1+N2+N3+N4/4$	100														25
CE2							N1	N2	N3	N4	$N1+N2+N3+N4/4$	100								25
CE3													N1	N2	N3	N4	$N1+N2+N3+N4/4$	50		25
CE4													N5	N6	N7	N8	$N5+N6+N7+N8/4$	50		25
NOTA					Nota 1ªEVAL						Nota 2ªEVAL						Nota 3ªEVAL	100		100
FINAL																				

RELACION DE LOS CRITERIOS DE EVALUACION DE LAS RUBRICAS CON LAS COMPETENCIAS ESPECIFICAS

CRITERIO	CE Vinculada	Excelente	Notable	Suficiente	Insuficiente
Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo	CE1	Es capaz de identificar sin ninguna duda todos los partes de un sistema informático	Identifica la mayoría de las partes de un sistema informático de manera correcta	Presenta dificultades para identificar un número importante de partes de un ordenador o las confunde	Presenta dificultades para identificar la mayoría de las partes de un ordenador o las confunde casi todas
.Determinar qué dispositivo y modo de acceso a Internet es el más adecuado a las necesidades	CE1	Tiene claro y sin dudas los tipos de redes y los modos de acceso a redes	Presenta dudas o confunde algunos de los tipos de redes y sus coberturas o los modos de acceso	Tiene dudas serias sobre los modos de acceso pero es capaz de plantear alguna situación o ejemplo válido	Confunde totalmente los distintos modos de acceso a internet tanto en ambientes personales como públicos o privados
Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura	CE1	Domina la conexión de dispositivos a internet independientemente de clases y lo hace de forma segura	Es capaz de conectar de forma segura un gran número de dispositivos a internet y sabe explicarlo.	Comprende la conexión de algún dispositivo a internet de forma segura pero no en el caso general.	No sabe seguir unos pasos lógicos para establecer una conexión a internet con cualquier dispositivo
Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente	CE1	Es consciente y sabe explicar y ampliar su información sobre el impacto en el medio ambiente y la salud de la informática	Conoce implicaciones negativas para la salud y el medio ambiente pero no es capaz de ampliar esa información	Explica algunos impactos sobre la salud y media ambiente de la tecnología pero no es capaz de extrapolar o unir con otros	No logra ser consciente del impacto negativo de la informática en la salud y mediambiente después de ver varios ejemplos
Mostrar hábitos básicos de	CE1	Domina diversas técnicas	Presenta ligeras dudas de	Es capaz de explicar que s	No entiende en absoluto la

seguridad para proteger los dispositivos		actuales de protección de sistemas informáticos sin tñtubeeos	conceptos para lograr la protección de un sistema informático	necesario proteger un sistema informático y las razones pero tiene dificultades para hacerlo	necesidad de proteger un sistema informático
Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico	CE2	Domina la búsqueda de información usando diferentes herramientas y configuraciones avanzadas	Es capaz de realizar búsquedas de información pero no domina las búsquedas complejas y avanzadas	Tiene problemas y dudas para buscar información coherente sobre un cierto tema	Es incapaz de buscar e interpretar información proveniente de internet
Detectar los discursos de odio y reconocer sus implicaciones en el desarrollo de la sociedad	CE2	Reconoce sin ningún tipo de dudas una información no adecuada o violenta	Reconoce discursos violentos o no adecuados pero tiene dudas en explicar el porqué	Presenta muchas dudas a la hora de reconocer este tipo de informaciones no adecuadas, pero lo logra en algunos casos	No es capaz de distinguir un texto ofensivo, de odio, racista, etc de uno que no lo es
. Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea	CE2	Es capaz de crear contenido multimedia en línea como webs o textos colaborativos de calidad	Consigue crear webs o trabajar colaborativamente en línea de forma autónoma pero con limitaciones	Presenta dificultades para crear webs o trabajar en línea con los compañeros pero lo consigue a nivel básico	No es capaz de crear contenido multimedia en la red de ninguna forma
Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales	CE2	Es capaz de coordinar el uso conjunto o simultánea de varios contenidos creados o no por el alumno en línea sin problemas	Presenta algunas dudas para explotar la coordinación de recursos en línea	A duras penas es capaz de acceder a recursos en línea pero no es capaz de aprovecharlos al máximo	No es capaz de acceder a plataformas en línea o a usar sus recursos y mucho menos crear nuevos
Identificar y valorar diferentes formas de representar la identidad en Internet y la huella digital que dejan.	CE3	Es capaz de realizar y subir a internet diferentes contenidos multimedia realizados o no por el alumno, como videos o imágenes retocados	Tiene algunas dificultades mínimas para generar y subir contenido con su identidad digital a internet	Presenta dificultades importantes para generar contenido y subirlo usando su identidad digital pero es capaz de conseguir algo	No es capaz de generar contenido en línea ni de subirlo a internet utilizando su identidad digital
Reconocer las implicaciones de la publicación de datos personales en la red	CE3	Es consciente de la responsabilidad de subir cualquier información a internet y asume las responsabilidades con normalidad	En algunos casos concretos no logra diferenciar la implicación de los contenidos y su responsabilidad en la difusión de los mismos	Le cuesta entender y normalizar su responsabilidad sobre los contenidos subidos en línea por uno mismo	En el caso de subir algo a internet no es capaz de entender que asume una responsabilidad sobre el contenido de la misma
Adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales	CE3	Domina totalmente la configuración de seguridad y privacidad de cualquier plataforma software	Es capaz de configurar seguridad y privacidad de redes sociales o navegadores pero no de todas las plataformas software nombradas	Tiene problemas para configurar seguridad y privacidad de redes sociales o navegadores pero lo consigue con ayuda	Es incapaz y no entiende el concepto de configurar seguridad y privacidad en cualquier plataforma o programa
Analizar el funcionamiento de plataformas de interacción social y juego en red.	CE4	Domina totalmente el funcionamiento y la forma de usar cualquier plataforma software en internet colaborativa y de uso colectivo	Presenta algún problema leve para manejar cualquier plataforma software en internet colaborativa y de uso colectivo, como redes sociales	Necesita ayuda para establecer la conexión y manejarse en cualquier plataforma software colectiva en red	No es capaz y no entiende el proceso y el funcionamiento de la conexión a una plataforma en línea de uso colectivo como puede ser un juego en línea o red social
Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.	CE4	Es consciente del respeto y las normas de educación básicas en las relaciones online	Presenta algunas dudas sobre el comportamiento a tener en relaciones online	Es necesario corregirle actitudes en sus relaciones online con otros usuarios de la red	No entiende las normas básicas de educación y comportamiento en las relaciones online
Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.	CE4	Entiende perfectamente los daños que puede producirle el uso continuado y sin control de los dispositivos conectados a internet	Tiene dudas concretas sobre los daños que puede producirle el uso continuado y sin control de los dispositivos conectados a internet	Tiene dudas serias en muchos casos sobre los daños que puede producirle el uso continuado y sin control de los dispositivos conectados a internet	No entiende y por tanto no aplica ni es capaz de procesar aún explicándose, los daños que puede producirle el uso continuado y sin control de los dispositivos conectados a internet

A la Nota cuantitativa se acompañará un comentario cualitativo del tipo:

- Siempre / A Veces / participa en clase
- Siempre / A Veces / ha de trabajar más en clase
- Es una persona Bastante/Poco autónoma a la hora de hacer los trabajos
- Progresa Adecuadamente/Lentamente durante el Trimestre
- Siempre / A Veces / mantiene el orden en clase
- Siempre / A Veces / trabaja en grupo adecuadamente
- Siempre/ A veces tiene dificultades de comprensión en ...
- Ha de ser más puntual

Estratègies per al reforç i plans de recuperació per a la matèria suspesa.

Se hace un seguimiento de todos los alumnos con pendientes con actividades por trimestre y prueba de examen trimestral.

12. RESPOSTA EDUCATIVA PER A LA INCLUSIÓ

Hay que garantizar que el alumnado que requiera una atención diferente de la ordinaria reciba las medidas adecuadas y particulares para cumplir los objetivos establecidos para la etapa de ESO y adquiera las competencias correspondientes.

Se establecerán las medidas de flexibilización y las alternativas metodológicas de accesibilidad que precise (Nivel II-III-IV según el caso): adaptación del material, facilitar el acceso a la información y a las TIC, adaptación durante las pruebas... Tutorías, clases de refuerzo, material adaptado, acceso a plataformas digitales... serán algunas de las medidas que se acoplarán a la necesidad de cada estudiante.

13. AVALUACIÓ DEL PROCÉS D'ENSENYAMENT I DE LA PRÀCTICA DOCENT

14. ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES

1ª Avaluació.

2ª Avaluació.

- *Posible visita a la ETSE a realizar talleres en la Escuela de Ingeniería Informática*
- *Solicitaremos la visita a la UPV al Museo de la Informática como cursos anteriores.*

3ª Avaluació.

- *Salida en Bici al Saler*

ANNEX I: AVALUACIÓ PRÀCTICA DOCENT

PLANIFICACIÓ DE LA MATÈRIA	0-5	PROPOSTES DE MILLORA
Explicació a inici de curs de la forma de treball: distribució de continguts, criteris d'avaluació, material necessari, possibles activitats extraescolars, lectures previstes...		
Programa l'assignatura tenint en compte el currículum LOMLOE: situacions i espais d'aprenentatge, criteris, perfil d'eixida...		
Distribució ben planificada del temps: unitats, proves escrites, eixides...		
Selecció i seqüenciació progressiva dels continguts de la programació d'aula tenint en compte les particularitats del grup.		
Activitats i estratègies d'aprenentatge ben organitzades i coherents amb el nivell assolit.		
Classes amenes, interessants amb activitats i recursos ajustats a la programació d'aula i a les necessitats i als interessos de l'alumnat.		
Criteris, procediments i els instruments d'avaluació i autoavaluació que permeten fer el seguiment del progrés d'aprenentatge dels seus alumnes i alumnes.		
Es coordina amb el professorat d'altres departaments que puguin tenir continguts afins a la seua assignatura.		

DOCENT	0-5	PROPOSTES DE MILLORA
Organitza el temps de cada unitat i prova escrita a l'inici de cada trimestre.		
Proporciona un pla de treball al principi de cada unitat.		
Relaciona les situacions d'aprenentatge amb aplicacions reals o amb la seua funcionalitat.		
Informa sobre els progressos aconseguits i les dificultats oposades.		
Relaciona els continguts i les activitats amb els interessos de l'alumnat.		
Estimula la participació activa dels estudiants en classe.		
Promou la reflexió dels temes tractats.		
Presenta una relació cordial i accessible a l'alumnat.		
Assisteix normalment a classe.		
És puntual.		

DESENVOLUPAMENT DE L'ENSENYAMENT	0-5	PROPOSTES DE MILLORA
Resumeix les idees fonamentals abans de passar a una nova unitat o tema amb mapes conceptuals, esquemes.		
Quan introdueix conceptes nous, els relaciona, si és possible, amb els ja coneguts; intercala preguntes aclaridores; posa exemples...		
Té predisposició per a aclarir dubtes i oferir assessories dins i fora de les classes.		
Utilitza ajuda audiovisual o d'un altre tipus per a recolzar els continguts en l'aula.		
Promou el treball cooperatiu i manté una comunicació fluida amb els estudiants.		
Desenvolupa els continguts d'una forma ordenada i comprensible per a l'alumnat.		
Planteja activitats que permeten l'adquisició dels sabers bàsics mitjançant situacions d'aprenentatges variades, interessants i lúdiques.		
Planteja activitats grupals i individuals.		

ANEXO: CLASES ON-LINE POR SUSPENSION DE CLASES PRESENCIALES

En caso de suspensión de las clases presenciales por cualquier motivo, como por ejemplo alerta roja por lluvias, se seguirá el mismo horario pero on-line a través de la plataforma Teams. Los alumnos serán convocados mediante el email gva.es que todos poseen a una sesión de videoconferencia donde se impartirá la clase normalmente. Los alumnos deberán disponer de altavoz, micrófono y webcam para el desarrollo de la clase. En caso de necesitar algún fichero o documento, el profesor hará llegar a los alumnos mediante el email de la convocatoria un link de acceso a los mismos. Se procederá a pasar lista y se pondrá como “no asistencia” al alumno que no se conecte.

a