
IES LAURONA - CURSO 2022-2023
PROPUESTA DIDÁCTICA

***Asignatura: Taller de Relaciones Digitales
Responsables
1º de ESO***

DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

Índice de contenidos

1	Introducción.....	3
1.1	Justificación de la programación.....	3
1.2	Contextualización.....	6
2	Competencias.....	7
2.1	Competencias clave.....	7
2.2	Competencias específicas.....	7
2.3	Conexiones entre competencias clave y específicas.....	8
3	Saberes básicos.....	8
3.1	Contenidos.....	9
4	Unidades didácticas.....	12
4.1	Organización de las unidades didácticas y distribución temporal.....	12
5	Metodología. Orientaciones didácticas.....	16
5.1	Situaciones de aprendizaje.....	16
5.2	Recursos didácticos.....	16
6	Evaluación del alumnado.....	17
6.1	Criterios de evaluación.....	17
6.2	Instrumentos de evaluación.....	17
6.3	Temporalización de la evaluación.....	18
6.4	Valoración de los criterios de evaluación.....	18
6.5	1ª, 2ª y 3ª Evaluación.....	20
6.6	Evaluación Final.....	20
7	Medias de atención al alumnado con necesidades específicas de soporte educativo o con necesidad de compensación educativa.....	21
8	Elementos transversales.....	21
8.1	Fomento de la lectura.....	21
8.2	Comunicación audiovisual. Tecnologías de la información y de la comunicación.....	22
8.3	Emprendimiento.....	22
8.4	Educación cívica y constitucional.....	23
9	Evaluación de la práctica docente.....	23

1 Introducción

1.1 Justificación de la programación

La sociedad actual y los avances tecnológicos propician que la comunicación entre personas y entidades se produzca de una manera creciente en entornos digitales en los cuales el emisor y receptor no comparten el mismo tiempo y/o espacio y deja de percibirse otro tipo de información. El hecho de no encontrarse presencialmente con la otra persona provoca un empobrecimiento de la comunicación y otorga una mayor importancia al contenido y la forma de los mensajes, ya que la ausencia del lenguaje no verbal puede llevar a interpretaciones no deseadas e incluso derivar en un conflicto.

Esta materia aborda la necesidad de construir relaciones adecuadas con las demás personas, ejerciendo conductas positivas que fomenten el respeto, también en la red. La base de este respeto es el empleo de forma saludable de los dispositivos digitales, tomando conciencia de que las interacciones que se realizan con ellos van conformando la huella digital y, por ende, la propia identidad del alumnado en este medio. También se pone de relieve la importancia de establecer una perspectiva crítica ante la constante recepción de información, que debe ser tratada y seleccionada.

En esta materia se pretende, mediante un proceso de concienciación, que la relación por medios digitales se efectúe con los mismos criterios que cuando se realiza presencialmente, en cuanto a normas de educación, respeto, contenido y gestión emocional. En el caso de comunicaciones audiovisuales, además se han de tener en cuenta multitud de factores adicionales como la privacidad y el derecho de imagen, adquiriendo estos una mayor relevancia si en ellas intervienen menores de edad.

La materia contribuye al logro de los objetivos de la educación básica mediante el fortalecimiento de las capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como el rechazo a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo, y a los comportamientos sexistas, y propone la resolución pacífica de los conflictos. Se desarrollan aspectos tales como un desarrollo práctico, colaborativo y crítico, que permita el

crecimiento personal y académico, y el ejercicio de una ciudadanía digital democrática que permita una interacción tolerante y solidaria, que respete las diferencias y rechace los estereotipos que conducen a 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. Además, alcanzar los objetivos de la materia contribuye a afianzar los hábitos del cuidado y la salud.

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 vez, de proporcionarle situaciones de aprendizaje significativas y reales para afrontar los principales retos del S. XXI. Desde esta materia se abordan temas como la sostenibilidad, el bienestar, el rechazo a la inequidad, estereotipos y exclusión o la resolución pacífica de conflictos en entornos virtuales y el aprovechamiento crítico ético y responsable de la cultura digital, entre otros.

En esta materia, el alumnado responde a los desafíos ecosociales del desarrollo tecnológico mediante un consumo responsable y una sociedad en la que se minimice la brecha digital. La materia favorece el análisis crítico y el aprovechamiento de las oportunidades que ofrece la cultura digital, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya al aprendizaje a lo largo de la vida. Esta materia proporciona estrategias para manejar la incertidumbre que supone establecer relaciones sociales a través de las redes resolviendo pacíficamente conflictos y valorando la diversidad personal y cultural. Contribuye al desarrollo de la competencia clave personal, social y de aprender a aprender, ya que motiva al alumnado a procurar su bienestar físico y emocional, así como a expresar empatía y gestionar los conflictos. La materia contribuye, además, especialmente a desarrollar la competencia clave digital, ya que implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje y la participación en la sociedad. En el desarrollo de la materia se moviliza el conjunto de conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes e informaciones evitando los riesgos de manipulación y desinformación.

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

seguridad necesarios con el fin de salvaguardar tanto los datos personales como la identidad digital y los dispositivos personales.

La materia tiene una dimensión eminentemente práctica que, a través de la búsqueda de soluciones técnicas, la salvaguarda de la identidad y huellas digitales y unas normas básicas de buenas prácticas, aborda retos cotidianos derivados de una sociedad cada vez más dependiente de la socialización digital. Se le otorga el protagonismo a los y las estudiantes, quienes de manera individual o en equipos de trabajo son capaces de movilizar los saberes necesarios para conseguir éxito en los proyectos digitales propuestos. El enfoque competencial implica el aprendizaje, la articulación y la movilización de conocimientos, destrezas y actitudes de naturaleza interdisciplinar relacionados con el ámbito de la informática, la ética y la comunicación lingüística y audiovisual.

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

A continuación, se presentan los aprendizajes esenciales de la materia tomando como ideas vertebradoras el aprendizaje en el uso de dispositivos, la búsqueda y selección de información digital de manera crítica, la construcción, cuidado y protección de una identidad digital adecuada, la promoción de actitudes que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.

Estos aprendizajes se concretan en cuatro competencias específicas, de carácter técnico, educativo, personal, y social y ciudadano, respectivamente, y cuatro bloques de saberes básicos interrelacionados. La primera competencia concierne al uso saludable y ético de los dispositivos digitales. La segunda aborda, desde una perspectiva crítica, la búsqueda y selección de la información. La tercera competencia tiene como foco los aspectos relacionados con la identidad y la huella digital. Y la cuarta se centra en la interacción saludable en entornos digitales a los que el alumnado se enfrenta en su ámbito personal, educativo y social. Por otra parte, las últimas dos

competencias refieren también a la gestión de las emociones a nivel personal y social. Las cuatro competencias específicas están interrelacionadas y contribuyen directamente a la adquisición y desarrollo de algunas competencias clave, especialmente la digital, la ciudadana y la personal, social y de aprender a aprender.

Los saberes básicos necesarios para la adquisición y desarrollo de las competencias específicas se organizan en cuatro bloques: dispositivos digitales e Internet; búsqueda, selección, organización y creación de contenidos digitales; identidad digital; y relaciones en entornos digitales.

Con el fin de articular los saberes mediante tareas significativas y relevantes para resolver retos de manera autónoma y creativa y hacer así posible la adquisición y desarrollo de las competencias específicas, en el apartado dedicado a las situaciones de aprendizaje se presentan algunas directrices para diseñar de la forma más adecuada esas tareas conectándolas con la realidad del alumnado para promover la transferencia de lo aprendido a situaciones cercanas a su vida cotidiana. Siempre desde procesos pedagógicos flexibles y accesibles, ajustados a las características y diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje Accesible.

Por último, se establecen los criterios de evaluación para las cuatro competencias específicas de la materia, en los que se especifican los aspectos más representativos del grado de desarrollo competencial que se espera que el alumnado alcance mediante la movilización de saberes básicos en las distintas situaciones de aprendizaje.

1.2 Contextualització

En el presente documento se recoge la programación didáctica correspondiente a la asignatura: TALLER DE RELACIONES DIGITALES RESPONSABLES. (en adelante TRDR) de 1º ESO. Esta programación ha sido redactada siguiendo los criterios establecidos en:

- DECRETO 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria. [2022/7573]
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- LEY ORGÁNICA 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

- LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- RESOLUCIÓN de 12 de julio de 2022, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, por la que se aprueban las instrucciones para la organización y el funcionamiento de los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria y bachillerato durante el curso 2022-2023. [2022/6761]
- DECRETO 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano. [2018/7822]
- 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. [2019/4442]

La profesora que imparte la asignatura es: M.^a Teresa Cervera Aliaga

2 Competencias

2.1 Competencias clave

- ▷ Competencia en comunicación lingüística. (CCL)
- ▷ Competencia plurilingüe. (CP)
- ▷ Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. (STEM)
- ▷ Competencia digital. (CD)
- ▷ Competencia personal, social y de aprender a aprender. (CPSAA)
- ▷ Competencia ciudadana. (CC)
- ▷ Competencia emprendedora. (CE)
- ▷ Competencia en conciencia y expresión culturales. (CCEC)

2.2 Competencias específicas

- ❑ Competencia específica 1. (CE1)

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

❑ Competencia específica 2. (CE2)

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

❑ Competencia específica 3. (CE3)

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

❑ Competencia específica 4. (CE4)

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

2.3 Conexiones entre competencias clave y específicas

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

3 Saberes básicos.

Los saberes básicos de la materia están organizados en cuatro grandes bloques que incluyen los conocimientos, destrezas, actitudes y valores cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición y desarrollo de las competencias específicas de la misma.

[Bloque 1] Dispositivos digitales e Internet : Incluye los contenidos necesarios para poder conocer las características de los distintos tipos de dispositivos digitales y cómo utilizarlos de manera segura y sostenible.

[Bloque 2] Búsqueda, selección, organización y creación de contenidos digitales: Implica la búsqueda y selección de información contrastada de fuentes fiables, la interpretación con el fin de detectar su veracidad y la posterior organización y edición de contenidos digitales

[Bloque 3] Identidad digital: Conjuga saberes que permiten construir, cuidar y proteger la identidad digital de una persona y la huella digital asociada a la misma.

[Bloque 4] Relaciones en entornos digitales: Fomenta el bienestar en las relaciones que tienen lugar en la red mediante la adopción de unas estrategias y normas básicas de conducta.

3.1 Contenidos

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

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

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

Bloque 3: Identidad digital		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Comp.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • La identidad personal en Internet. Alias y avatares. • Autoconcepto y percepción externa de la identidad digital. • Referencias socioculturales en la construcción de la identidad digital. Personas influyentes. • Exposición personal en la red. La huella digital. • Conductas y hábitos para cuidar la identidad digital. • La privacidad en la red. La protección de los datos de carácter personal. Información y consentimiento. 	<p>BL3.1. Identificar y valorar diferentes formas de representar la identidad en Internet y la huella digital que dejan.</p> <p>BL3.2. Gestionar adecuadamente el autoconcepto y la percepción externa a través de la imagen personal en entornos digitales.</p> <p>BL3.3. Reconocer las implicaciones de la publicación de datos personales en la red.</p> <p>BL3.4. Adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales.</p>	<p>CE3</p>

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

4 Unidades didácticas

4.1 Organización de las unidades didácticas y distribución temporal.

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

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

Unidad	Contenidos	Situaciones de aprendizaje	CE
(10 sesiones)	<p>veracidad..</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lectura e interpretación de información de medios digitales. ▪ Propiedad intelectual y derechos de autoría. ▪ Detección de noticias falsas, bulos y discursos de odio. Implicaciones sociales. 	<p>que exponer en clase. [Trabajo en equipo]</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taller de lectura de noticias de actualidad en medios digitales. Valoración de la veracidad/fiabilidad de estas. Exposición de conclusiones. [Trabajo en equipo] 	
<p>U7. Identidad Digital</p> <p>(10 sesiones)</p>	<p>[Bloque 3]</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La identidad personal en Internet. Alias y avatares. ▪ Autoconcepto y percepción externa de la identidad digital. ▪ Referencias socioculturales en la construcción de la identidad digital. Personas influyentes. ▪ Exposición personal en la red. La huella digital. ▪ Conductas y hábitos para cuidar la identidad digital. ▪ La privacidad en la red. La protección de los datos de carácter personal. Información y consentimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación de diferentes formas de representar la identidad personal en Internet y la huella digital que dejan. ✓ Taller “Imagen personal en entornos digitales” [Trabajo en equipo] ✓ Taller “Implicaciones de la publicación de datos personales en la red” [Trabajo en equipo] ✓ Taller “Conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales” 	CE3
<p>U8. Relaciones en entornos digitales</p> <p>(10 sesiones)</p>	<p>[Bloque 4]</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Amistad virtual y física. ▪ Entornos digitales de intercambio social y juegos en línea. ▪ Estrategias para una ciberconvivencia igualitaria, 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Talleres interactivos: <ul style="list-style-type: none"> ◦ https://cyberscouts.osi.es/ ◦ https://www.is4k.es/ ◦ https://www.darkpattern.games/ 	CE4

<i>Unidad</i>	<i>Contenidos</i>	<i>Situaciones de aprendizaje</i>	<i>CE</i>
	<p>segura y saludable. Etiqueta digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ventajas y beneficios de las interacciones en entorno digital ▪ Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes. ▪ Adicciones: tecnoadicción, nomofobia y ludopatía en línea. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Taller “Buen uso de las red sociales” [<i>Trabajo en equipo</i>] ✓ Visualizado de un video-documental “ Peligros en la Red” Discusión y elaboración de conclusiones sobre el tema. [<i>Trabajo en equipo</i>] ✓ Taller “Adicciones Digitales” [<i>Trabajo en equipo</i>] ✓ Participación en las Jornadas Ciberseguridad de CSIRT-CV 22-23 (19 y 20 de diciembre de 2022) 	

El departamento de informática del IES Laurona, podrá valorar la participación de los alumnos de esta asignatura en cualquier concurso, jornadas o actividad relacionada con la competencia digital, que fuese convocado a lo largo del curso, por cualquier institución educativa, divulgativa, etc. Siempre que se estime que esto va a suponer una experiencia beneficiosa para el alumnado. (Ej. Olimpiada Informática, Olimpiada Informática Femenina, Jornadas UP!STEAM – UPV, etc)

5 Metodología. Orientaciones didácticas.

5.1 Situaciones de aprendizaje.

Se ha diseñado, para cada unidad didáctica, una serie de actividades y situaciones de aprendizaje que pueden verse enumeradas en el apartado anterior.

5.2 Recursos didácticos.

- Apuntes y ejercicios en formato electrónico, proporcionados por el profesorado a través de la plataforma Aules.
- Internet: Webs profesionales, plataformas @learning, bibliotecas digitales, etc.
- Vídeos sobre temas didácticos relacionados con la materia objeto de estudio.
- Artículos de prensa y/o revistas del sector informático.
- Recursos disponibles en el AULA DE INFORMÁTICA 1
 - 30 PC ordenadores de sobremesa, a disposición de los alumnos.
 - 1 scanner.
 - 1 PC para uso del profesor
 - 1 proyector.
 - 1 Pizarra Digital SmartBoard
 - Plataforma Aules, que permitirá distribuir el material didáctico a los alumnos.
 - Se dispone, de componentes hardware variados, procedentes de Pcs antiguos, para la realización de prácticas relacionados con los contenidos.

Todos los equipos funcionan con el sistema operativo Lliurex, de acuerdo con el modelo de aula que implementa dicho sistema. Y por lo tanto se utiliza software libre.

En Aules se facilitará información al alumnado para que en caso de ser necesario, pueda instalar las aplicaciones que necesite en el dispositivo que tenga a su disposición en casa.

6 Evaluación del alumnado.

De acuerdo con lo que establece en el Título IV del Decreto 107/2022 y el artículo 15 del Real decreto 217/2022 : La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de educación secundaria obligatoria tiene que ser continua, formativa e integradora, y debe tener en cuenta las adecuaciones y las personalizaciones realizadas con el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y, en el caso de que lo tenga, en el Plan de actuación personalizado.

La evaluación de los procesos de aprendizaje del alumnado en las diferentes materias o ámbitos, tanto en su aspecto formativo como en el calificador, han de tener su referente en los criterios de evaluación correspondientes a las competencias específicas de las materias

6.1 Criterios de evaluación.

Los criterios de evaluación de cada uno de los bloques, en que se estructuran los contenidos de la asignatura, se han detallado en el apartado 3.1 de la presente propuesta didáctica.

Con el objetivo de valorar dichos criterios y evaluar correctamente la consecución de las correspondientes competencias específicas, se ha diseñado, para cada unidad didáctica, una serie de actividades y situaciones de aprendizaje. (véase apartado 4). Todas estas actividades son susceptibles de ser calificadas, en una escala de 1 a 10. Dicha calificación será vinculante para la valoración de los criterios de evaluación del bloque en que se incluya cada actividad.

6.2 Instrumentos de evaluación

- La observación directa, continuada y sistemática de la actividad educativa permite obtener información sobre la conducta y comportamiento en situaciones de aprendizaje. Esta información es usada, para evaluar la competencia curricular en el dominio de procedimientos y desarrollo de actitudes durante el trabajo diario de los alumnos. Las técnicas pueden ser: Registro anecdótico, Listas de control, Escalas de observación, Diarios de clase.
- Cuestionarios y/o pruebas objetivas de conocimientos específicos
- Talleres y/o actividades colaborativas
- Rúbricas de evaluación

6.3 Temporalización de la evaluación

- ▶ Evaluación Inicial (permite detectar el nivel inicial de los alumnos)
- ▶ 1a Evaluación (según calendario escolar – aproximadamente 20 sesiones)
- ▶ 2a Evaluación (según calendario escolar – aproximadamente 21 sesiones)
- ▶ 3a Evaluación (según calendario escolar – aproximadamente 21 sesiones)
- ▶ Evaluación Final (Junio)

6.4 Valoración de los criterios de evaluación.

Para cada unidad didáctica, se ha diseñado una serie de actividades y situaciones de aprendizaje. (véase apartado 4). Todas estas actividades son susceptibles de ser calificadas, en una escala de 1 a 10. Dicha calificación será vinculante para la valoración de los criterios de evaluación del bloque en que se incluya cada actividad.

En todas estas *ACTIVIDADES* se valorará, de los siguientes items, aquellos que se vinculen a los criterio/s de evaluación del bloque de contenidos, al que pertenezca la actividad. Los items a considerar son:

- El formato de los archivos entregados. Que debe corresponder con el que se especifica en la actividad.
- La calidad del resultado entregado. Valorando si la actividad se ha realizado empleado los métodos y/o técnicas explicadas en clase, y finalmente muestra el resultado esperado.
- Que en el proceso de realización de la actividad, el alumno demuestre interés por ampliar los conocimientos y mejorar las técnicas de trabajo explicadas en clase.
- Que el alumno sepa trabajar en equipo y ayudar a sus compañeros. (En las actividades que proceda)
- La utilización adecuada de la plataforma Aules. El alumno deberá realizar la entrega de actividades a través de la misma, en el formato adecuado y dentro de los plazos de tiempo establecidos. En este sentido se considerará que:

- Una actividad entregada entre 1 y 5 días después de la finalización del plazo de entrega será valorada sobre el 50% de la puntuación prevista para dicha actividad.
- Una actividad entregada con más de 5 días de retraso se considerará como si la misma no hubiese sido entregada.
- Una actividad podrá ser revisada y mejorada por el alumno, en sucesivas entregas/versiones, a petición del profesor, en función de la valoración que este haga. Siendo susceptible de calificación el proceso de mejora observado.
- Una vez ha finalizado el plazo de entrega de la actividad y esta haya sido calificada, el alumno no podrá volver a entregar la actividad.
- Si un alumno no entrega una actividad será calificada como cero.
- Si se detecta que un alumno, en alguna actividad, ha entregado una copia de la solución presentada por otro alumno, ambos alumnos tendrán una calificación de cero en dicha actividad.

También se evaluará, la actitud que el alumno demuestre en el aula respecto a la asignatura, y la calificación se vinculará a los correspondientes criterios de evaluación asociados a las actividades realizadas en cada momento. En este apartado se valorará :

- la puntualidad al entrar en clase
- que el alumno esté bien sentado
- que esté en silencio y centrado en la realización de la actividad prevista en clase.
- que mantenga limpia su mesa
- que haga buen uso de los ordenadores y equipamiento del aula.
- que no tire papeles, ni nada que ensucie el suelo
- que respete a los compañeros y a los profesores
- la asistencia a todas las clases. El alumno debe asistir a todas las clases, salvo en casos debidamente justificados

--> Cada falta de asistencia a clase no justificada supondrá una penalización de -0,1 en la nota de la evaluación.

--> Los alumnos, que por causa justificada falten a clase varios días, deberán acordar con la profesora la forma de realizar (en clase o en casa) las actividades de clase durante ese periodo.

6.5 1ª, 2ª y 3ª Evaluación

La nota de la asignatura, en cada uno de los tres periodos de evaluación, será calculada en función de las calificaciones de los criterios de evaluación, correspondientes a los contenidos impartidos en dicho periodo. Atendiendo a la siguiente tabla de equivalencias:

<i>Si se cumple que el valor promedio de las calificaciones de los criterios de evaluación de este periodo es ...</i>	<i>Calificación</i>
Igual o mayor a 9	1 (EX) - Sobresaliente
Igual o mayor a 7	2 (NT) - Notable
Igual o mayor a 6	3 (BE) - Bien
Igual o mayor a 5	4 (SU) - Suficiente
Menor a 5	5 (IN) - Insuficiente

Esta fórmula se aplicará siempre que la calificación en cada uno de los criterios de evaluación considerados sea igual o superior a 3.

Si la calificación en alguno de los criterios de evaluación considerados es inferior a 3 se entenderá que el alumno no ha superado las competencias específicas valoradas, y su calificación será "(IN) - Insuficiente".

6.6 Evaluación Final

La nota final de la asignatura se calculará como la media aritmética de las calificaciones de los criterios de evaluación de todos los contenidos impartidos a lo largo del curso.

Para determinar en función de esta nota final, la calificación final de la asignatura, que figurará en el expediente académico del alumno, se utilizará la siguiente tabla de equivalencias:

<i>Si la nota final de la asignatura es ...</i>	<i>Calificación</i>
Igual o mayor a 9	1 (EX) - Sobresaliente
Igual o mayor a 7	2 (NT) - Notable
Igual o mayor a 6	3 (BE) - Bien
Igual o mayor a 5	4 (SU) - Suficiente
Menor a 5	5 (IN) - Insuficiente

Esta fórmula se aplicará siempre que la calificación en cada uno de los criterios de evaluación considerados sea igual o superior a 3.

Si la calificación en alguno de los criterios de evaluación considerados es inferior a 3 se entenderá que el alumno no a superado las competencias específicas valoradas, y su calificación será “(IN) - Insuficiente”.

7 Medias de atención al alumnado con necesidades específicas de soporte educativo o con necesidad de compensación educativa.

Se procurará atender este tipo de alumnado, de forma personalizada e individualizada en la realización de ejercicios.

Si fuera necesario, se le facilitaría la tarea de aprendizaje mediante la realización de ejercicios prácticos de carácter básico o más avanzado (dependiendo del caso)

Se pretende así, fomentar en el alumno la motivación por el aprendizaje de las materias propias de la asignatura.

8 Elementos transversales.

8.1 Fomento de la lectura.

De acuerdo con lo que se establece en el Decreto 108/2022, de 5 de agosto, del Consell de la Generalitat Valenciana, la lectura constituye un factor primordial para el desarrollo de las competencias básicas. Los centros deberán garantizar en la práctica docente de todas las materias un tiempo dedicado a la lectura en todos los cursos de la etapa.

Es por ello que en todas las asignaturas impartidas por el departamento de informática se reserva un tiempo de docencia para la lectura de artículos técnicos publicados en revistas tecnológicas y/o artículos de la prensa general, que traten temas relacionados con los contenidos de la asignatura.

Después de la lectura comprensiva de dichos documentos el alumno deberá (según el caso):

- Realizar un esquema o resumen de lo que ha leído. Para lo cual deberá emplear todas sus habilidades y conocimiento de manejo del procesador de textos.
- Responder a un cuestionario sobre los contenidos del artículo leído.
- Diseñar algún elemento de información (wikis, flash, presentación, etc.) que explique los conceptos e ideas que se analizan en el documento leído.

8.2 Comunicación audiovisual. Tecnologías de la información y de la comunicación.

Dado que el objetivo principal de esta asignatura es que el alumno adquiera las habilidades TIC necesarias para que en el futuro sea capaz de utilizar y aprovechar al máximo todos los recursos y tecnologías a su alcance. Este apartado es desarrollado en todas las actividades prevista para esta materia.

8.3 Emprendimiento

Puesto que la base de la capacidad emprendedora es la creatividad y la capacidad de planificación, se han previsto actividades finales, en varias unidades didácticas, que invitan a los alumnos a desarrollar estas habilidades.

8.4 Educación cívica y constitucional.

Es objetivo fundamental de la educación fomentar el respeto por los compañeros, así como incentivar al alumno a participar en actividades en grupo, a debatir, exponer sus ideas y ser capaz de escuchar las opiniones de sus compañeros, discrepar o puntualizar estas, siempre en un ambiente participativo, tolerante y donde el eje primordial sea el respeto.

9 Evaluación de la práctica docente

El profesorado siempre estará muy pendiente y atento a los comentarios y sugerencias de los alumnos respecto a los contenidos de las clases, las actividades propuestas, etc. Con el fin de captar su verdadera opinión respecto a la asignatura y poder mejorar las actividades propuestas, con la intención de hacerlas más atractivas e interesantes para el alumnado.

Al finalizar cada unidad didáctica se evaluará la idoneidad de los ejercicios y actividades propuestas para lograr los objetivos previstos en dicha unidad, y si el tiempo dedicado a cada uno de ellos ha sido el previsto.

El departamento analizará los resultados de cada evaluación y anotará las medidas a adoptar para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.