

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

4º DE ESO - DIGITALIZACIÓN

Digitalización - 4º de ESO

I.E.S. Práxedes Mateo Sagasta (26001560) 2025/2026

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 09-09-2025

Finalización aproximada: 20-06-2026

Jefe del departamento responsable de la programación

M Carmen Sainz de Ugarte Fernández

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Eugenio Ulecia Blanco
- Jorge Muro Hernández
- Juan Carlos López Gil
- Elena González Caballero
- Miguel Arraiz Fernández
- M Carmen Sainz de Ugarte Fernández

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El profesor deberá tener presente que los alumnos y alumnas tienen distintos intereses y motivaciones, así como diferentes ritmos de aprendizaje. La clase es una diversidad a la que debe dar respuestas lo más individualizadas posibles. Las medidas de atención a la diversidad, en los casos más extremos, se llevarán siempre a cabo en coordinación con el Departamento de Orientación del centro. Podemos distinguir dos niveles de actuación:

a) Adaptaciones curriculares de acceso.

b) Adaptaciones curriculares significativas.

a) Adaptaciones curriculares de acceso

La profesora o profesor realiza algunos cambios en la metodología, actividades, materiales o agrupamientos, para atender a diferencias individuales o a dificultades de aprendizaje del alumnado, que no afectan a los objetivos de la etapa ni a los contenidos mínimos.

◆ **Destinatarios:** aquellos alumnos o alumnas que presentan dificultades de aprendizaje pero que no afectan a su currículo. También para alumnos con altas capacidades o alumnos con un nivel de conocimientos superior a la media

. Pediremos ayuda y asesoramiento al Departamento de Orientación del centro para detectar a los alumnos con dificultades en sus aprendizajes, así como para recibir sus propuestas de actuación y materiales, para los casos necesarios.

◆ **Metodología:** será variada para responder a sus necesidades de aprendizaje y en función de:

- El nivel de conocimientos previos de cada alumno o alumna. •

El grado de autonomía personal.

- La identificación de las dificultades en etapas anteriores.

- Introducción de nuevos contenidos de acuerdo a sus posibilidades.

◆ **Actividades:**

- De refuerzo: de lo que saben hacer, pero deben consolidar.
- De ampliación: para adquirir conocimientos y habilidades de un nivel más avanzado que los aportados por las actividades programadas.

◆ **Propuesta de actuación:**

- Consolidar contenidos.
- Ejercitar actividades instrumentales básicas (lenguaje y matemáticas) en los contenidos de tecnología.
- Proporcionar actividades de refuerzo para superar dificultades concretas.
- Graduar las dificultades de las tareas. Partiremos de conceptos simples para conseguir logros básicos y, a partir de ellos, ampliar de acuerdo con las posibilidades de cada alumno.
- Conducir el proceso de trabajo con el nivel de ayudas necesarias, para que el propio alumno llegue a la solución.

◆ **Agrupamiento:** distribuir a estos alumnos con dificultades en equipos de trabajo heterogéneos adaptando la realización de tareas dentro del grupo a sus posibilidades.

b) Adaptaciones curriculares significativas

Estas adaptaciones deberán adecuar los objetivos, la supresión o modificación de los contenidos mínimos y el cambio en los criterios de evaluación, para lograr superar ese nuevo currículo, de acuerdo con sus posibilidades. El Departamento de Orientación del centro nos asesorará en la realización de la adaptación del currículo y nos propondrá pautas de actuación con estos alumnos, así como la conveniencia de su asistencia al aula ordinaria, en horario total o parcial, de acuerdo con las necesidades educativas especiales de cada alumno.

◆ **Destinatarios:** alumnos o alumnas que presentan necesidades educativas especiales.

- Alumnos que presentan limitaciones de tipo físico, psíquico o sensorial.
- Alumnos con un historial escolar y social que ha producido limitaciones tan significativas en sus aprendizajes, asociadas a desinterés y desmotivación, que impiden la adquisición de nuevos contenidos.
- Alumnos inmigrantes que desconozcan el idioma.

◆ **Punto de partida inicial:** los alumnos tendrán un diagnóstico de sus necesidades especiales, realizado por los profesionales correspondientes, quienes orientarán al profesor de Tecnología en la realización de su adaptación curricular.

◆ **Metodología:** debe ser variada a la hora de responder a las necesidades de aprendizaje y en función de:

- Las necesidades educativas especiales de cada alumno o alumna.
- La metodología utilizada en otros cursos.
- El grado de autonomía personal.

- El nivel de conocimientos previos de cada uno.
- Introducir cambios en su currículo según supere, o no, objetivos.

◆ **Actividades:**

- Adecuadas a su adaptación curricular.
- De refuerzo de lo que sabe hacer, pero debe consolidar.
- Actualizadas, de acuerdo a sus avances y retrocesos.
- De ampliación: de lo que puede hacer y no hace por falta de aprendizajes básicos.
- Graduar las dificultades de las tareas. Partiremos de conceptos simples para conseguir logros básicos y, a partir de ellos, ampliar de acuerdo con las posibilidades de cada alumno.
- Conducir el proceso de trabajo con el nivel de ayudas necesarias, para que el propio alumno llegue a la solución.

◆ **Agrupamiento:** estos alumnos participarán en todas las actividades que sea posible con sus compañeros, con el seguimiento del desarrollo de su currículo, introduciendo las modificaciones oportunas que potencien la adecuación en sus aprendizajes.

ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Para aquellos alumnos que no hayan superado la asignatura de digitalización se establecerá, al inicio de curso, un plan de recuperación personalizado. Este consistirá en la realización de ejercicios debidamente explicados que tendrán que entregarse en tiempo y forma siguiendo las instrucciones acordadas en el departamento.

LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

Nombre	ISBN
Digitalización 4º ESO editorial Santillana	

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
--------	--------	-----

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	33,35%
Pruebas de ejecución:	30,08%
Presentación de un producto:	20,91%
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial:	15,67%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Digitalización de 4º de ESO). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así como el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
11-09-2025	1.- Aplicaciones ofimáticas	18
24-11-2025	2.- Equipos digitales,	3
15-12-2025	3.- Sistemas operativos	3
12-01-2026	4.- Redes informáticas	3
26-01-2026	5.- Creación y edición digital	18
07-04-2026	6.- Búsqueda de información. Publicación y difusión de contenidos	10
11-05-2026	7.- Seguridad en internet	3
25-05-2026	8.- Programación, códigos	7

1.- APLICACIONES OFIMATICAS (18 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 2 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

CREAR UN INFORME O MEMORIA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Los saberes básicos tratados en esta situación de aprendizaje son:

- Búsqueda, selección y archivo de información.
- Gestión de la información individual y colectiva a través del manejo de herramientas ofimáticas locales y/o virtuales: editor de textos, hoja de cálculo.

La metodología utilizada durante esta situación de aprendizaje se basa en el principio de "aprender haciendo". A partir de unas instrucciones básicas sobre el manejo de las aplicaciones de edición, se fomenta que el alumnado indague, investigue y adquiera habilidades mediante la realización de actividades guiadas por el docente

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El producto final correspondiente a esta situación de aprendizaje será un informe o memoria. Se valorará el aspecto estético del informe, así como la capacidad de síntesis e impacto visual de la presentación. El manejo de las herramientas informáticas anteriormente citadas se verá reforzado con la realización de ejercicios prácticos que permitan al alumnado adquirir las habilidades y estrategias necesarias para afrontar la elaboración del informe con éxito.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

2.- Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

Realización de informe

Se encargará al alumnado la elaboración de un informe completo que incluya el uso de un procesador de texto, una hoja de cálculo para la realización de tablas y gráficos, y una presentación que resuma la información contenida en el informe. Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación. A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Prácticas y trabajos	2.3.- Crear, programar, integrar y reformar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello las herramientas ofimáticas apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1)
Observación sistemática	Actitud y trabajo en clase	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1)

CREAR UN INFORME O MEMORIA (COPIA)

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Los saberes básicos tratados en esta situación de aprendizaje son:- Búsqueda, selección y archivo de información.- Gestión de la información individual y colectiva a través del manejo de herramientas ofimáticas locales y/o virtuales: editor de textos, hoja de cálculo.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El producto final correspondiente a esta situación de aprendizaje será un informe o memoria. Se valorará el aspecto estético del informe, así como la capacidad de síntesis e impacto visual de la presentación. El manejo de las herramientas informáticas anteriormente citadas se verá reforzado con la realización de ejercicios prácticos que permitan al alumnado adquirir las habilidades y estrategias necesarias para afrontar la elaboración del informe con éxito.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

2.- Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

Realización de informe

Se encargará al alumnado la elaboración de un informe completo que incluya el uso de un procesador de texto, una hoja de cálculo para la realización de tablas y gráficos, y una presentación que resuma la información contenida en el informe. Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación. A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de

evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	2.1.- Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. (1) 2.2.- Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico. (1) 2.3.- Crear, programar, integrar y reformar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello las herramientas ofimáticas apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1) 2.6.- Diseñar y desarrollar aplicaciones y programas informáticos sencillos mediante el uso de entornos de programación. (1) 2.7.- Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, publicando y presentando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa. (1)

2.- EQUIPOS DIGITALES, (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

DISEÑAR UN ORDENADOR Y ELEGIR COMPONENTES DE UN EQUIPO INFORMATICO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Los saberes básicos tratados en esta situación de aprendizaje son:

- Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.

Se combinarán metodologías en las que se alternará la introducción de saberes básicos a partir de breves explicaciones. El alumnado, a través de pequeños proyectos, deberá enfrentarse a situaciones similares a las que podría encontrarse en su día a día. Se fomenta el enfoque de "aprender haciendo", situando al alumnado en una posición proactiva en la que el docente adopta la figura de guía durante el proceso de aprendizaje.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje: A través de un pequeño trabajo de investigación, los alumnos deberán buscar y seleccionar ordenadores que se ajusten a unas necesidades y presupuestos dados. conocer sus componentes. Los saberes básicos se asentarán mediante la realización de tests y ejercicios de respuesta corta. Por último, se planteará una reflexión/debate sobre la problemática de los vertederos de basura electrónica presentes en países subdesarrollados.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Monografico, presentación de los componentes de un equipo informatico.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Actitud y trabajo en clase	1.1.- Entender los procesos de conexión y gestión de dispositivos y redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. (1) 1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (1) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (1)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Practicas, trabajos	1.1.- Entender los procesos de conexión y gestión de dispositivos y redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. (1) 1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (1) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (1)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Prueba objetiva	1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (1)

3.- SISTEMAS OPERATIVOS (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 2 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

MEJORAR EL RENDIMIENTO DEL ORDENADOR

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Los saberes básicos tratados en esta situación de aprendizaje son:

Sistemas operativos, como configurar el software par sacar el maximo rendimiento al hardware.

La metodología para el desarrollo de esta situación de aprendizaje se basará actividades prácticas y en el método autodidacta del alumnado. A partir de algunas pinceladas y consejos prácticos sobre el uso de los sistemas operativos, será el propio alumno el que indague, investigue El docente guiará al alumnado, aportando los requerimientos a cumplir.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Conocer distintos sistemas operativos. Crear y personalizar cuentas de usuario. Personalizar el entorno de trabajo en windows. Organizar archivos y carpetas.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Realizar un monográfico que responda a las características y diferencias entre los didtintos sistemas operativos.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Actitud y trabajo en clase	1.1.- Entender los procesos de conexión y gestión de dispositivos y redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. (1) 1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (1) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (1)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Presentación de trabajos y actividades.	1.1.- Entender los procesos de conexión y gestión de dispositivos y redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. (1) 1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (1) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (1)

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

4.- REDES INFORMATICAS (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 2 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

PRESENTACIÓN SOBRE REDES

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Los saberes básicos que se tratan a través de esta situación de aprendizaje son los siguientes:- Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

A través de un pequeño trabajo de investigación, los alumnos deberán buscar y seleccionar ordenadores que se ajusten a unas necesidades y presupuestos dados. Los saberes básicos se asentarán mediante la realización de tests y ejercicios de respuesta corta. Por último, se planteará una reflexión/debate sobre la problemática de los vertederos de basura electrónica presentes en países subdesarrollados.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

CREAR UNA RED

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Los saberes básicos tratados en esta situación de aprendizaje son:

- Definición de una red.
- Instalaciones cableadas.
- Instalaciones inalámbricas.
- Estructura lógica de una red.

Se combinarán metodologías en las que se alternará la introducción de saberes básicos a partir de breves explicaciones, y trabajos de investigación en los que el alumnado, a través de pequeños proyectos, deberá enfrentarse a situaciones similares a las que podría encontrarse en su día a día. Se fomenta el enfoque de "aprender haciendo", situando al

alumnado en una posición proactiva en la que el docente adopta la figura de guía durante el proceso de aprendizaje.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Identificar direcciones IP en Windows, configurar un puesto de red. Analizar y describir una red.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Analizar y describir una red de equipos informáticos. Realizar una presentación que la describa.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Actitud y trabajo en clase	1.1.- Entender los procesos de conexión y gestión de dispositivos y redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. (1) 1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (1) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (1)
Pruebas de ejecución	Prácticas, ejercicios, trabajos	1.1.- Entender los procesos de conexión y gestión de dispositivos y redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. (1) 1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (1) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (1)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Examen	1.1.- Entender los procesos de conexión y gestión de dispositivos y redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. (1) 1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (1) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (1)

5.- CREACION Y EDICIÓN DIGITAL (18 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 3 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 1.- Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.
- 2.- Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.
- 3.- Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.
- 4.- Ejercer una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

El alumno editara imagenes, videos y audios que publicara en su blog o en su Site, la actividad estara enmarcada en un concurso de cabeceras y logotipos

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	2.1.- Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. (1) 2.2.- Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico. (1) 2.3.- Crear, programar, integrar y reformar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello las herramientas ofimáticas apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1)

CREACIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA, IMAGEN,AUDIO Y VIDEO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Los saberes básicos que se acometen en esta situación de aprendizaje se enumeran a continuación:- Edición y creación de contenido multimedia: herramientas de edición de audio, video e imagen.- Introducción a la programación: desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles y/o web empleando entornos gráficos. La metodología utilizada durante esta situación de aprendizaje se basa en el principio de "aprender haciendo". A partir de unas instrucciones básicas sobre el manejo de las aplicaciones de edición, se fomenta que el alumnado indague, investigue y adquiera habilidades mediante la realización de actividades guiadas por el docente

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

A través de diversos ejercicios prácticos, como la edición de un logotipo, una cabecera para banner o blog, y edición de imágenes (fondo, color, tamaño) retoque fotográfico, edición de audio y edición de video. Para ello el alumno usará las siguientes aplicaciones: Gimp, Canva y Audacity.

Se valorará la originalidad, creatividad, innovación y aspecto estético de las creaciones digitales elaboradas en esta situación de aprendizaje.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

2.- Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

Creación de un logo

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1)

Nombre de la actividad

Retoque fotográfico

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1)

PRESENTACIÓN DE UN EVENTO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Los saberes básicos tratados en esta situación de aprendizaje son:

- Edición de imágenes digitales,
- Edición de audio y edición de video.

La metodología utilizada durante esta situación de aprendizaje se basa en el principio de "aprender haciendo". A partir de unas instrucciones básicas sobre el manejo de las aplicaciones de edición, se fomenta que el alumnado indague, investigue y adquiera habilidades mediante la realización de actividades guiadas por el docente. Se llevara a cabo la metodología [Flipped Classroom o clase invertida](#), con videos realizados con el profesor sobre los saberes básicos y el aprendizaje basado en proyectos.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

A través de diversos ejercicios prácticos, se solicitará al alumnado la elaboración de productos generados a partir de: retoque fotográfico, creación de imágenes vectoriales, edición de audio y edición de video. Se valorará la originalidad, creatividad, innovación y aspecto estético de las creaciones digitales elaboradas en esta situación de aprendizaje.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

2.- Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 5 actividades:

Nombre de la actividad

Creación de un logo

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Prácticas, ejercicios, trabajos...	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1)
Observación sistemática	Actitud y trabajo en clase	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1)

Nombre de la actividad

Retoque fotografico

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Prácticas, ejercicios, trabajos...	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1)
Observación sistemática	Actitud y trabajo en clase	

Nombre de la actividad

Crear un cartel con gimp

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Prácticas, ejercicios, trabajos...	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1)
Observación sistemática	Actitud y trabajo en clase	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Examen	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1)

Nombre de la actividad

Crear un video a partir de fotografías.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Prácticas, ejercicios, trabajos...	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1)
Observación sistemática	Actitud y trabajo en clase	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1)

Nombre de la actividad

Grabar un podcast

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de

evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Actitud y trabajo en clase	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1)
Presentación de un producto	Prácticas, ejercicios, trabajos...	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1)

6.- BUSQUEDA DE INFORMACIÓN. PUBLICACIÓN Y DIFUSION DE CONTENIDOS (10 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

ELABORAR Y DIFUNDIR UN TRABAJO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Los saberes básicos tratados en esta situación de aprendizaje son:

- Navegar por internet.
- Difundir contenidos en internet.

La metodología utilizada durante esta situación de aprendizaje se basa en el principio de "aprender haciendo". A partir de unas instrucciones básicas sobre el manejo de las aplicaciones de edición, se fomenta que el alumnado indague, investigue y adquiera habilidades mediante la realización de actividades guiadas por el docente.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Crear un blog , Crear presentaciones multimedia con Presentaciones de Google.
El alumno publicará los trabajos elaborados durante el curso en el blog.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

2.- Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

Crear y publicar en un blog

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Actitud y trabajo en clase	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1) 2.7.- Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, publicando y presentando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa. (1)
Presentación de un producto	Prácticas, ejercicios, trabajos...	2.1.- Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. (1) 2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1) 2.7.- Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, publicando y presentando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa. (1)

7.- SEGURIDAD EN INTERNET (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

IDEAR UNA CAMPAÑA PARA MEJORAR LA SEGURIDAD EN INTERNET

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Saberes Básicos:

- Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques de dispositivos. Configuración de antivirus, firewall, actualizaciones.-
- Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.
- Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.). Se trata de una situación de aprendizaje eminentemente actitudinal en la que se promueven estrategias que permitan al alumnado tomar conciencia de los riesgos y amenazas que concentra el entorno digital que le rodea, así como generar actitudes de prevención, protección y respeto a los demás.

Se fomentarán, por tanto, metodologías activas, Aprendizaje basado en proyectos y encaminadas a generar debates y reflexiones en torno a esta temática, así como proveer al alumnado de las herramientas y estrategias necesarias para hacer frente a estos riesgos.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

En esta situación de aprendizaje se solicitará al alumnado la realización de diversos ejercicios prácticos relacionados con ciberseguridad: cómo proteger nuestro ordenador y dispositivos móviles frente a ataques cibernéticos, cómo navegar de forma segura por la Red, realizar un video de los riesgos de las redes sociales. etc. Se evaluará también la participación en debates y la realización de reflexiones relativas a diversos temas de seguridad y bienestar digital tratados en el aula.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 3.- Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.
- 4.- Ejercer una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

Ejercicios practicos de ciberseguridad,

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Actitud y trabajo en clase	3.1.- Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. (1) 3.2.- Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. (1) 3.3.- Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo. (1)
Pruebas de ejecución	Prácticas, ejercicios, trabajos...	3.1.- Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. (1) 3.2.- Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. (1) 3.3.- Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo. (1)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Prueba objetiva	3.2.- Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. (1) 3.3.- Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo. (1)

8.- PROGRAMACIÓN, CODIGOS (7 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

PROGRAMAR UN VIDEOJUEGO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Saberes básicos:

-Lenguajes de programación, programar con códigos.

Como metodología el aprendizaje basado en proyectos. El ABP **permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias clave a través de la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.**

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumnos deben presentar un videojuego programado con Scratch, para ello comenzara con pequeñas actividades propuestas por el profesor que le lleven al desarrollo del proyecto.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

2.- Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Hacer un videojuego de paletas que den a una pelota.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Actitud y trabajo en clase	2.2.- Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico. (1) 2.3.- Crear, programar, integrar y reformar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello las herramientas ofimáticas apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1)
Pruebas de ejecución	Prácticas, ejercicios, trabajos...	2.2.- Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico. (1) 2.3.- Crear, programar, integrar y reformar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello las herramientas ofimáticas apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Examen, Prueba objetiva	2.2.- Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico. (1) 2.3.- Crear, programar, integrar y reformar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello las herramientas ofimáticas apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1)

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Digitalización implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Cada una de estas competencias específicas contribuirá en parte a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

No obstante, es posible que su departamento considere que una competencia específica tenga más importancia que otras en la calificación final. Esta importancia la puede fijar introduciendo un "peso" a cada competencia específica; este peso se representa por un número asociado a dicha competencia. Cuanto mayor es el peso (el número asignado) mayor es la importancia de la competencia.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media ponderada de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Digitalización.

Competencias específicas	Peso
Digitalización	
1.- Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	1
2.- Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	1
3.- Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.	1
4.- Ejercer una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.	1

La calificación de Digitalización se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación Digitalización =

$$\frac{CE1 \times 1 + CE2 \times 1 + CE3 \times 1 + CE4 \times 1}{1 + 1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,

En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,

...

CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
1.- Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados		Peso
1.1.- Entender los procesos de conexión y gestión de dispositivos y redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.		1
1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.		1
1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.		1
2.- Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.		
2.1.- Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.		1
2.2.- Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico.		1
2.3.- Crear, programar, integrar y reformar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello las herramientas ofimáticas apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y responsable.		1
2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable.		1
2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente.		1
2.6.- Diseñar y desarrollar aplicaciones y programas informáticos sencillos mediante el uso de entornos de programación.		1
2.7.- Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, publicando y presentando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa.		1
3.- Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.		
3.1.- Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.		1
3.2.- Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.		1
3.3.- Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.		1
4.- Ejercer una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.		
4.1.- Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.		1
4.2.- Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.		1
4.3.- Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.		1
4.4.- Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.		1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 4 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación CE4 =

$$\frac{CEV4.1 \times 1 + CEV4.2 \times 1 + CEV4.3 \times 1 + CEV4.4 \times 1}{1 + 1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CEV4.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 4.1, en general, CEV4.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".